

École doctorale n° 509 en SHS Civilisations et Sociétés euro-méditerranéennes et comparées
IMSIC - Institut méditerranéen des Sciences de l'Information et de la Communication (EA 4262)

THÈSE

Pour l'obtention du grade de docteur en Sciences de l'Information et de la Communication

Interactions d'utilisateurs et *méta-communalisation* d'avatars au sein de *World of Warcraft*.

Un cadre de communication entre espaces physique et numérique

Présentée, et soutenue, par **Jacques Ghoul Samson**, le **03 décembre 2019** devant un jury
composé de :

- Directeur : **Philippe BONFILS**
Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication
Université de Toulon
- Co-encadrant : **Olivier NANNIPIERI**
Maitre de Conférences en Sciences de l'Information et de la Communication
Université de Toulon
- Rapporteurs : **Daniel RAICHVARG**
Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication
Université de Bourgogne
- Manuel ZACKLAD**
Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication
Conservatoire National des Arts et Métiers
- Suffragants : **Michel DURAMPART**
Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication
Université de Toulon
- Jacques WALTER**
Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication
Université de Lorraine

Remerciements

Démarrer la lecture d'une thèse en lisant qu'il « ne s'agit pas d'un exercice solitaire » peut ressembler, de plus en plus, à un lieu commun. Pourtant, toute personne étant passée par cette étape sait que se cache une multitude de personnes et de rencontres derrière l'unique nom présent en couverture.

En premier lieu, je tiens à remercier Philippe Bonfils qui a su croire en moi, me faire confiance, me laisser voler de mes propres ailes, mais aussi veiller à ce que j'atterrisse au bon endroit. M'aidant à peaufiner mes compétences de chercheur il m'a aussi formé au métier d'enseignant et a toujours su me rappeler les valeurs du service public.

Je tiens également à remercier Olivier Nannipieri qui a toujours su m'écouter, me conseiller et m'épauler avec bienveillance et attention.

Je n'aurais pu espérer un meilleur encadrement et si je les quitte aujourd'hui comme directeurs de thèse, j'espère les retrouver demain en tant qu'amis.

Tous mes remerciements les plus sincères vont aux membres de ce jury, les professeurs Michel Durampart, Daniel Raichvarg, Jacques Walter et Manuel Zacklad, qui ont accepté d'évaluer ce travail. Représentant différents courants et d'éminents laboratoires des Sciences de l'Information et de la Communication, je ne peux qu'espérer mériter l'honneur qu'ils me font.

Mes pensées vont aussi à ceux qui, sans le savoir, ont posé les fondations de mon goût pour la recherche,

François Bottolier-Depois, qui m'a fait découvrir les sciences sociales, la sociologie et l'usage raisonné de l'esprit critique. Ancien enseignant, ami aujourd'hui, sans qui cette thèse n'aurait jamais vu le jour.

Pedro Garcia Sanchez et Sylvie Pedron Colombani, qui m'ont appris, à leur manière, à « faire du terrain ». C'est en les voyant faire et en me permettant de faire avec eux que j'ai tout appris des « ficelles du métier ».

Alejandro Alaluf, qui m'a montré que les jeux vidéo pouvaient être, non seulement un objet légitime, mais aussi une source de complexité.

Je remercie également tous les membres de l'IMSIC, titulaires comme doctorants, pour leur écoute et leur accueil. Ensemble, ils sont parvenus à créer un laboratoire où un jeune chercheur

peut s'épanouir. Pensées particulières à Michel Durampart, qui m'a ouvert les portes de la thèse, à Laurent Collet, à Sami Ben Amor, à Willy Barroy, à Laurent Heiser et à tous les autres.

Remerciements aux professeurs Éric Boutin et Didier Courbet qui, durant les comités de suivis de thèse, ont toujours su m'apporter des conseils avisés et me proposer des lectures pertinentes.

Je tiens aussi à remercier ma famille de m'avoir supporté (aux deux sens du terme) pendant ces années de thèse.

Francisca, ma compagne, pour sa résilience, sa patience, ses conseils toujours judicieux, ses relectures, ces heures à m'écouter, sa capacité à voir le meilleur en moi quand je n'y vois plus rien, et tant d'autres choses qui ont fait de cette thèse une preuve d'amour.

Aydan, mon fils, mon moteur, le jour de sa naissance j'ai également commencé une nouvelle vie. Dans les moments les plus difficiles et les plus joyeux, il a été – et il est – mon cap. Merci à lui d'être un être aussi exceptionnel.

Mes parents pour leurs relectures, conseils et soutien durant toutes ces années.

Enfin, tous mes remerciements vont à l'ensemble des avatars que j'ai pu rencontrer au cours de mes années sur Azeroth. Il me serait impossible de tous les remercier convenablement mais j'ai une pensée toute particulière pour : Aluk, Chlam, Fear, Oupah, Eclatpif, Sion, Nephy, Kabeleth, Exdeux, Lexiane, Eboshie, Proph, Feerya, Doudi, Elrinae, Yunit, Auryan et Norcross.

L'ethnographe quitte son terrain avec une petite part de chaque personne qu'il a rencontré, j'espère avoir su prendre soin de ces morceaux qu'ils m'ont confiés.

*À Francisca,
mon âme sœur et celle qui donne tout son sens à la vie*

*À Aydan,
qui m'a appris plus en trois ans que je ne saurai jamais le faire.*

*Nous partageons malheureusement la difficulté d'éprouver quotidiennement notre corps,
j'espère que lorsque tu liras ces quelques pages tu y verras non seulement que notre
souffrance n'est pas qu'un fardeau : elle peut également nous pousser à avancer ; mais aussi
que le corps physique n'est définitivement pas une unité véhiculaire comme les autres : il
nous faut composer avec.*

J'espère parvenir à t'accompagner dans la réalisation de cette composition...

Sommaire

<i>Table des illustrations</i>	9
<i>Table des tableaux</i>	11
<i>Table des schémas</i>	12
<i>Introduction générale</i>	13
Partie 1. Présentation du terrain et état de l'Art	
<i>Chapitre 1. Présentation et description du terrain</i>	33
<i>Chapitre 2. Des mondes virtuels aux espaces numériques</i>	77
<i>Chapitre 3. L'avatar</i>	117
Partie 2. Cadre théorique, problématique et méthodologie	
<i>Chapitre 4. L'ordre de l'interaction</i>	153
<i>Chapitre 5. Problématique et méthodologie</i>	207
<i>Chapitre 6. Approche du terrain, typologie et méthodes d'analyse des données</i>	243
Partie 3. Résultats, discussions et perspectives	
<i>Chapitre 7. La communication médiatée par avatar</i>	285
<i>Chapitre 8. Un besoin d'IRL ?</i>	333
<i>Chapitre 9. Limites et perspectives</i>	375
<i>Conclusion générale</i>	401
<i>Bibliographie</i>	409

Table des illustrations

<i>Illustration 1. Création d'avatar et vues d'Azeroth</i>	49
<i>Illustration 2. Les icônes de choix du rôle de son avatar</i>	56
<i>Illustration 3. Schématisation des placements d'un groupe de raid</i>	63
<i>Illustration 4. Emblèmes des guildes « Uprise » et « Le Peuple des Barrens »</i>	67
<i>Illustration 5. Récapitulatif du progress du raid "Antorus, le Trône Ardent".</i>	73
<i>Illustration 6. Classement des guildes du serveur Tarren Mill</i>	73
<i>Illustration 7. La Rogers Arena (Vancouver) où eût lieu « The International 2018 »</i>	83
<i>Illustration 8. Capture d'écran de MultiMUD</i>	94
<i>Illustration 9. Population des serveurs francophones</i>	100
<i>Illustration 10. Lara Croft dans « Shadow of the Tomb Raider » (2018, Square Enix)</i>	123
<i>Illustration 11. Un avatar « bon » dans « Fable : The Lost Chapters » (2005, Microsoft Game Studios)</i>	124
<i>Illustration 12. Vue à la première personne de « The Elder Scrolls Online : Morrowind » (2017, Bethesda Softworks)</i>	125
<i>Illustration 13. Modèle d'elf de sang féminin de World of Warcraft</i>	129
<i>Illustration 14. Capture d'écran de « Asmongold »</i>	136
<i>Illustration 15. Frise chronologique du suivi des guildes de la faction Alliance</i>	253
<i>Illustration 16. Replay d'un affrontement proposé par WarcraftLogs</i>	266
<i>Illustration 17. Capture d'écran de l'analyse d'une vidéo à l'aide d'Atlas T.I</i>	275
<i>Illustration 18. Capture d'écran de l'entrée d'un raid.</i>	289
<i>Illustration 19. Les quatre personnages principaux de South Park jouant à World of Warcraft (« Make Love, Not Warcraft », 2006).</i>	310
<i>Illustration 20. Le point de vue de l'avatar et le point de vue de l'utilisateur</i>	384
<i>Illustration 21. Capture d'écran de la phase de sélection des personnages</i>	394
<i>Illustration 22. Avatars dans HearthStone et les formes d'interactions disponibles</i>	395

Illustration 23. Capture d'écran d'une session de streaming de « Zerator »..... 396

Table des tableaux

<i>Tableau 1. Combinaisons possibles entre races et classes dans World of Warcraft.....</i>	<i>45</i>
<i>Tableau 2. Exemple d'enchaînement des capacités d'un boss de raid.....</i>	<i>59</i>
<i>Tableau 3. Définition de l'espace dans lequel a lieu l'interaction.</i>	<i>88</i>
<i>Tableau 4. Avatars utilisés durant cette recherche.....</i>	<i>249</i>
<i>Tableau 5. Classement des membres de Tranquility en fonction du rapport que les autres entretiennent avec eux.....</i>	<i>252</i>
<i>Tableau 6. Récapitulatif des entretiens.....</i>	<i>262</i>
<i>Tableau 7. Récapitulatif du corpus vidéo.....</i>	<i>264</i>
<i>Tableau 8. Synthèse de la construction de la grille d'analyse thématique en trois niveaux..</i>	<i>274</i>
<i>Tableau 9. Récapitulatif des niveaux de codes.....</i>	<i>277</i>
<i>Tableau 10. Recensement de la participation des vingt avatars les plus présents aux raids de la guilde « Le peuple des Barrens » (période 10/2016 à 11/2016).....</i>	<i>315</i>
<i>Tableau 11. Vision d'ensemble de l'analyse descriptive des captations de raids.....</i>	<i>321</i>
<i>Tableau 12. Somme de la répartition des codes de la catégorie « thématique ».....</i>	<i>323</i>
<i>Tableau 13. Extrait de la répartition (en %) du code « TM_RL ».....</i>	<i>325</i>
<i>Tableau 14. Exemple de présence aux raids illustrant la soudaineté avec laquelle des avatars peuvent « disparaître ».....</i>	<i>341</i>
<i>Tableau 15. Panorama des références à l'espace physique durant les raids.....</i>	<i>343</i>
<i>Tableau 16. Répartition des références à l'espace physique.....</i>	<i>345</i>
<i>Tableau 17. Distribution (en %) des codes « TM_Blague » et « TM-Taunt ».....</i>	<i>348</i>
<i>Tableau 18. Rapport entre classe et profession.....</i>	<i>357</i>
<i>Tableau 19. Répartition de la communication orale et écrite.....</i>	<i>368</i>

Table des schémas

<i>Schéma 1. Arbre décisionnel de la création d'un avatar</i>	41
<i>Schéma 2. Les espaces de communication (Bonfils, 2014).</i>	87
<i>Schéma 3. Ego, une construction multiple et complexe</i>	171
<i>Schéma 4. Territorialisation de l'interaction</i>	202
<i>Schéma 5. L'ordre de l'interaction, une grille de questionnement</i>	204
<i>Schéma 6. Relation des paramètres permettant la constitution des unités d'interactions</i>	278
<i>Schéma 7. Vers un troisième cadre primaire</i>	371
<i>Schéma 8. Les étapes de la confirmation</i>	373



Introduction générale

Il était une fois en Azeroth ...



Au confins de l'archipel des Iles-brisées se trouve la *Tombe de Sargeras*, sépulture du redouté *Tiran Noir*, ce lieu est encore rempli de la magie du nécromancien et les dernières informations dont nous disposons indiquent que le démon Kil'Jaeden y mène d'actives recherches pour trouver de puissants artefacts lui permettant d'anéantir toute forme de vie sur le monde d'*Azeroth*. Mettre fin à ces méfaits est donc, la priorité pour l'ensemble des habitants de ce monde, s'ils ne souhaitent pas voir tout ce qu'ils ont bâti être réduit en cendres. Il semble qu'une fois de plus le destin de ce monde repose sur nos épaules...

Avec mes compagnons d'armes cela fait des semaines que nous nous préparons à l'éventualité de prendre d'assaut ce tombeau transformé en véritable place forte par l'armée de démons obéissant à Kil'Jaeden. Nous avons parcouru l'archipel de part en part pour y trouver les armes les plus puissantes, les alchimistes n'ont eu cesse d'améliorer leurs potions et les cuisiniers ont préparé suffisamment de vivres pour tenir un siège. Lorsque le conseil des mages nous annonça avoir localisé l'emplacement de ce lieu nous étions donc prêts.

C'est accompagné de neuf vaillants compagnons que nous nous sommes apprêtés au combat afin de déloger les forces obscures qui l'occupent et, si nous y parvenons, vaincre définitivement la menace que représente Kil'Jaeden. Avant de nous mettre en route il ne me restait plus qu'à effectuer un rapide passage par la banque pour récupérer mon matériel et par l'écurie pour atteler mon dragon (voler reste l'un des moyens de transport les plus rapides). *Chlam* le chef de notre *gilde*, le glorieux « *Peuple des Barrens* », se trouvait déjà sur place, il me fallait donc me hâter pour que je puisse l'aider à activer la *Pierre d'invocation* qui nous permettrait de téléporter nos autres...

[Message privé de Elhina, officier de « UpRise », l'autre *gilde* à laquelle j'appartiens] : Hello, tu viens raid ?

[à Elhina] : Hello ! non, désolé pas ce soir... Côté Horde ils n'ont qu'un soigneur là, alors si je n'y vais pas ils ne peuvent pas raid, alors que mon DPS est remplaçable pour vous :'(

[de Elhina] : Non pas remplaçable, mais pas grave

[à Elhina] : Je vais faire un dimanche sur deux, semaine prochaine je fais les trois soirs avec vous

[de Elhina] : Si on t'accepte en raid oui, pourquoi pas. On verra.

[à Elhina] : Ok

[à Elhina] : Ceci dit, j'avais prévenu Aluk à l'époque puis Failzor que ma présence ne serait pas toutes les semaines de trois soirs

[à Elhina] : Comme tout le monde dans la *gilde*, quoi.

[de Elhina] : Oui, mais les choses évoluent et Aluk n'est plus là, et Failzor non plus pour le moment. Donc construire avec des gens qui papillonnent ça ne m'intéresse pas.

[à Elhina] : Dans ce cas il faudra poser les règles dès le départ, ensemble.

[à Elhina] : Pas imposer les trucs *a posteriori*

[de Elhina] : Je viens de te les donner

[à Elhina] : Le fonctionnement de la *gilde* n'a jamais été d'un chef qui décide de tout, tu étais pour... ça a changé ?

[de Elhina] : J'ai consulté l'ensemble des gens du raid sur Discord avant de te répondre

Absorbé par cette conversation je n'ai pas pu me rendre auprès de la *Pierre d'Invocation* à temps et ce sont finalement nos compagnons de la Horde qui me téléportent aux portes de la *Tombe de Sargerass*. En tant que prêtre, mon rôle est de maintenir mes neuf compagnons en vie suffisamment longtemps pour qu'ils puissent vaincre les nombreux adversaires que nous allons rencontrer avant d'avoir l'occasion d'affronter Kil'Jaeden en personne. Pour cela je dispose de multiples sorts me permettant de régénérer mes compagnons, mais ces pouvoirs ont un prix : je suis vulnérable pendant les combats, il faut donc que je fasse attention à ne pas me trouver en première ligne. Mais le doute m'assaille... Je ne souhaite pas compromettre les mois que j'ai passés à observer la *gilde* « UpRise » seulement pour leur avoir fait faux-bond un soir ; surtout que les précédents chefs de cette *gilde* (Aluk et Failzor) savaient que je réalisais également une recherche et que je divisais donc mon temps de connexion entre plusieurs groupes d'*avatars*. Je décide donc de contacter un autre membre de cette *gilde* pour lui demander ce qu'il en est...

[Message privé à Eboshie] : Elhina vous a expliqué pourquoi je ne pouvais pas venir ce soir ?

[de Eboshie] : Salut, que tu raidais côté horde

[à Eboshie] : Ouais, parce que pas assez de soigneurs

[à Eboshie] : Sans moi ils ne raident pas

[de Eboshie] : Ok, ça il ne l'a pas dit

Pendant ce temps, mes compagnons discutent de la meilleure stratégie à adopter pour vaincre les adversaires qui nous font face. Nous discutons en utilisant un logiciel de discussion vocale, *Mumble*. Grâce à ce dernier nous pouvons communiquer plus efficacement et rapidement que si nous devions tout écrire, cela est particulièrement utile pendant les combats. Le chef de notre groupe s'inquiète qu'il n'y ait pas suffisamment de « tank » : des avatars dont le rôle est d'encaisser les coups de nos ennemis pendant que les autres se chargent de leur porter des coups. Il cherche donc parmi ses connaissances un avatar pouvant se joindre à notre combat.

[à Eboshie] : Ça ne m'étonne pas vraiment...

Le dernier guerrier trouvé, nous faisons face aux portes de l'imposante sépulture du Titan Noir, nous n'attendons plus que l'ordre de notre chef pour nous lancer dans cette aventure... La réponse d'Eboshie ne me rassure pas, je souhaite donc éclaircir rapidement cette question avec les autres membres de la *gilde* « UpRise ». Pour échanger avec eux, alors que l'avatar qu'ils connaissent n'est pas connecté, j'utilise *Discord* ; un logiciel de discussion vocale semblable à *Mumble*. Pour pouvoir me concentrer pleinement sur la discussion à venir avec les membres de « UpRise » je coupe le son de *Mumble* et ne suis donc plus en mesure d'entendre les membres du *Peuple des Barrens*.

Nous pénétrons dans la Tombe de Sargerass...

[Message à tous les membres de « UpRise »] : Salut tout le monde

[à tous] : Pour enlever toute forme de polémique, je ne raid pas avec vous ce soir parce que côté horde ils n'ont pas assez de soigneurs... si je ne raid pas avec eux, ils ne raident pas.

[à tous] : J'en avais discuté avec Aluk puis Failzor, ma présence n'est pas systématiquement de trois soirs par semaine

[à tous] : si vous voulez en discuter plus je suis dispo

[Elhina, oralement] : Allez si Gèngis [nom de mon avatar chez UpRise] nous fait son cinéma là

[Moi, oralement] : Je viens juste expliquer à tout le monde ce qu'il en est et les raisons de mon absence au raid de ce soir

[Elhina, à tous] : Non, ça ira, merci bon raid et bonne soirée

[Moi, oralement] : La fluctuation de ma présence est un accord qui avait été passé avec les officiers à l'époque de *Tranquility*, puis ça avait été renouvelé avec Aluk, puis avec Failzor après le départ d'Aluk. Maintenant si vous voulez changer les règles de présence, qui étaient de deux soirs, minimum, par semaine, pas de problème mais il faudrait en discuter avant.

[Elhina, oralement] : Et bien je t'ai répondu et je t'ai dit ce que j'en pensais, voilà. Nous aussi on essaie de reconstruire un truc, si tu préfères raid côté Horde [avec le « Peuple des Barrens »] ne te gêne pas, vas-y.

[Moi, oralement] : *Ce n'est pas ça, sans moi côté Horde ils ne peuvent pas raider, alors que vous pouvez vous passer de moi ce soir.*

[Elhina, oralement] : *Bah tu vois, ce soir c'est Talma qui heal. Alors qu'il est shadow donc voilà...*

[Elhina, oralement] : *Mais arrête tes trucs bidons là. Si c'est bidon, c'est bidon. Allez.*

[Moi, oralement] : *Enfin tu sais très bien, et tous les membres de la guilde le savent, être là ça fait aussi partie de mon travail. Et surtout, personne n'est présent trois soirs par semaine tout le temps. Est-ce que tu veux que je te rappelle la période où tu ne venais même pas une fois par semaine pour aller faire des raids avec d'autres guildes qui avançaient plus rapidement ? A l'époque, c'était moi qui t'avais défendu auprès des autres officiers pour ne pas t'exclure du groupe.*

[Elhina, oralement] : *Gèngis,*

[Pattecourte, oralement] : *Par contre, les gars, allez-vous expliquer sur un autre chanel parce que ça ne nous regarde pas vos histoires là.*

[Elhina, oralement] : *Ouais, viens Gèngis on change de chanel.*

Nous quittons le canal dédiée au raid pour rejoindre celui des officiers, grade que nous occupons tous les deux au sein de cette *guilde*.

[Elhina, oralement] : *C'est une accumulation, on tente de reconstruire quelque chose. Et c'est la sortie de la Tombe de Sargerass et tu n'es pas présent.*

Hyant pénétré dans le bâtiment nous parvenons à vaincre aisément les premiers démons défendant les lieux. Nous nous dirigeons vers le fond de la première salle, la Cathédrale, où se trouvent Atrigan et Belac, les membres de l'Inquisition démoniaque et les meilleurs géôliers de Kil'Jaeden. Parvenir à les vaincre affaiblira inévitablement leur chef.

[Moi, oralement] : *Je comprends tout ça mais les règles de la guilde, qu'on a fixées lors de la fondation avec les autres n'étaient pas celles-ci. On était d'accord pour trois raids par semaine, avec deux obligatoires. Nous n'avons jamais surveillé la présence des gens et aucun changement de règle ou de chef n'a été voté par les officiers.*

[Elhina, oralement] : *Non mais ce qu'il y a c'est que si tu veux continuer à raid avec nous il faut t'investir voilà.*

Ce que je perçois comme un manque d'honnêteté de la part d'Elhina par rapport à son attitude passée et aux brides d'informations qu'il a relayées aux autres membres de la *guilde* commencent à m'agacer. La tension est également palpable dans ses propos qui sont de plus en plus secs et il me laisse de moins en moins de temps pour lui répondre. Mais, malgré cela, je dois garder mon calme, non seulement parce que nous nous connaissons depuis plus d'un an mais aussi, et surtout, parce qu'il est près de 22 heures et que mon fils dort dans la pièce d'à côté ; il ne faudrait pas que la dispute en cours le réveille...

[Elhina, oralement] : *On essaie de construire des choses...*

[Moi, oralement] : *Non mais attends...*

[Elhina, oralement] : *Attends, me coupe pas la parole. Oh, je t'ai dit « me coupe pas la parole » ! Tu sais quoi ?!*

[Moi, oralement] : *On est adultes, on peut discuter tranquillement sans s'énerver...*

[Elhina, oralement] : *Tu sais quoi, tu es en train de me faire perdre mon temps et c'est quelque chose que je n'aime pas.*

[Moi, oralement] : *Il faudrait que tu sois cohérent avec toi-même. Est-ce qu'on t'a dit quelque chose quand tu n'es pas venu en raid pendant des semaines, il y a quelques mois ? Et tu n'avais prévenu personne. Du jour au lendemain tu avais disparu et tu es revenu comme une fleur...*

[Elhina, oralement] : *Bon, écoute, tu sais quoi tu es en train de me faire perdre mon temps, passe une bonne soirée et peut être à une prochaine fois, salut.*

[Elhina quitte le chanel réservé aux officiers et rejoint celui dédié au raid]. Je quitte le *Discord* de la *gilde* « UpRise » et rejoint le *Mumble* du « Peuple des Barrens ».

Nous faisons maintenant face aux géôliers de Kil'Jaeden. Chaque aventurier sait exactement où il doit se placer dans la salle dans laquelle aura lieu l'affrontement et ce qu'il doit faire pour que nous ayons une chance de l'emporter. Chlam nous avait expliqué la stratégie qu'il faudrait que nous adoptions en amont de cette expédition...

[Moi, à tous les membres de la *gilde* « Peuple des Barrens »] : *Désolé, je devais régler quelque chose avec ma *gilde* côté Alliance.*

[Chlam, oralement] : *Pas de problème. Allez c'est parti.*

L'ensemble de notre groupe étant prêt nous engageons le combat contre les démons. Après moins d'une minute d'affrontement, l'intégralité de notre fière compagnie trépassé... Il fallait s'y attendre, il est rare de vaincre ce type d'ennemis au premier assaut, nous ressuscitons, mangeons pour reprendre des forces et engageons à nouveau le combat. Le second essai ne sera malheureusement pas plus glorieux. Nous décidons donc de descendre à l'étage inférieur afin de tenter notre chance contre les *Sœurs de la Lune*, que nous parvenons à vaincre à la seconde tentative...

Il nous semble nécessaire de fournir quelques clés de lecture pour que le prologue précédent puisse être entièrement saisi par les lecteurs peu (ou non) connaisseurs des jeux de rôle en ligne. Commençons donc, par préciser que ce prologue restitue le premier quart d'heure de la soirée de *raid* du 25 juin 2017 à laquelle nous avons participé. Elle se déroule sur le « *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* » (pouvant être abrégé par « *MMORPG* »), traduit en français par « *Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur* », *World of Warcraft*. Edité en 2004 par le studio *Blizzard Entertainment*, ce dernier propose à l'utilisateur de se plonger dans un monde médiéval-fantastique régi par la magie. Il pourra non seulement découvrir ce monde dans ses moindres recoins mais aussi prendre part à de glorieuses quêtes ou affronter de puissantes créatures. Pour cela, il doit créer et personnaliser un *avatar*, en choisissant sa faction (*Horde* ou *Alliance*), son sexe, sa *race* (parmi les treize disponibles dont des *nains*, *elfes* et autres *trolls*) ainsi que sa *classe*. C'est cette dernière qui aura l'impact le plus important sur son expérience au sein de l'*espace numérique*, dans la mesure où, elle définit les compétences et aptitudes auxquelles il aura accès. Par exemple, choisir la classe de *mage* lui permettra de lancer des sorts (comme de boules de feu ou de pics de glace) pour blesser ses ennemis alors qu'en choisissant celle de *chasseur* il ne pourra pas lancer des sorts mais il pourra manier un fusil (ou un arc) et dresser des animaux qui l'assisteront dans ses combats. Malgré la pluralité des *classes* (il en existe douze), il est possible de les regrouper au sein de trois principales catégories : les « *tanks* » qui doivent encaisser les coups des ennemis et attirer leur attention pendant que les « *DPS* » (acronyme de « *damage per second* ») se chargent de les attaquer et que les « *healers* » (ou « *soigneurs* ») s'assurent de maintenir en vie leurs alliés.

Outre leur valeur illustrative, ces exemples mettent en exergue une dimension essentielle de *World of Warcraft* : le conflit. Omniprésent, il marque cet univers de son empreinte, tout est objet et sujet au conflit : les factions, les races, les villes. Mais, loin de proposer une vision dichotomique opposant le « bien » et le « mal », l'*avatar* peut incarner (presque) tous les camps et y découvrir des aspects différents des origines et des raisons de ces conflits. Trame narrative promettant des combats légendaires (contre des démons, des dragons ou des dieux, par exemple) le conflit est également une manière de légitimer « l'action » propre aux jeux de rôles ; il s'agit donc autant d'un élément immersif que d'un credo du genre.

Cependant, l'*avatar* n'est pas destiné à vivre toutes ces aventures seul, ce n'est qu'en étant accompagné de certains de ses semblables qu'il pourra relever tous les défis qui s'offrent à lui. C'est alors que la dimension communicationnelle et sociale de cet espace *massivement multijoueur* prend toute son ampleur. Pour que cette cohésion puisse également s'exprimer, les *avatars* disposent de deux outils principaux : 1) les *groupes* (pouvant réunir de deux à trente *avatars*) qui disparaissent dès que les membres se déconnectent et 2) les *guildes* (capables d'accueillir entre cinq et mille *avatars*) dont l'affiliation perdure, y compris après la déconnexion (quitter une *gilde* est donc le produit de la volonté d'un *avatar*). Des membres d'une *gilde* peuvent créer des *groupes* en quelques clics, alors que les membres d'un *groupe*

devront s'acquitter de tout un processus s'ils souhaitent fonder une *gilde*. En se définissant par sa pérennité, la *gilde*, apparaît comme la structure idéale pour permettre aux *avatars* de participer à des *raids*. Un *raid* désigne un lieu (château, temple, sépulture, etc.) abritant les créatures les plus puissantes – et dangereuses – que des *avatars* puissent affronter. Leur force est telle que les *avatars* sont obligés de se réunir, formant des *groupes* de dix à trente, pour espérer sortir vainqueurs de ces rencontres. De plus, ils doivent développer des stratégies propres à chaque créature qu'ils affrontent et se coordonner tout au long du combat ; c'est pourquoi nous pouvons observer l'utilisation généralisée de logiciels de discussion vocale qui facilitent grandement la communication entre les *avatars*.

Un univers, plusieurs espaces

Précisons que toutes les soirées de *raid* ne sont pas aussi animées que celle-ci (loin s'en faut). Néanmoins, elle présente l'avantage de nous proposer un condensé de la complexité inhérente à ce type d'environnements. Celle que nous avons tenté de mettre en avant dans cet extrait tient à la superposition des canaux de communication usités par les *utilisateurs* dans le cours de leur expérience de ce monde. Or, la particularité d'un environnement tel que *World of Warcraft* est que ces canaux renvoient à des *espaces* différents. Les individus peuvent tantôt s'adresser aux *avatars* des autres *utilisateurs*, tantôt s'adresser directement aux *utilisateurs*, ils peuvent communiquer uniquement à travers leur *avatar* (de manière scripturale) ou en utilisant leurs organes d'*utilisateur* (la voix). La typographie et les changements de police du prologue avaient pour objectif d'appuyer sur les différents *espaces* pouvant être mobilisés lorsqu'un individu se connecte à un univers comme celui de *World of Warcraft*, nous pouvons en distinguer trois principaux :

1. L'espace rassemblant l'ensemble des éléments qui ont lieu dans le cadre de cet environnement et qui ne mobilisent pas d'autres dispositifs.
2. L'espace dont les éléments proviennent d'un dispositif externe à *World of Warcraft* mais qui permettent aux individus d'échanger à propos de ce monde (en orange lorsque la communication est écrite entre deux *avatars*, en bleu lorsque la communication est dirigée à toute la *gilde* et en noir lorsqu'elle est orale).
3. L'espace concernant les éléments externes à *World of Warcraft* et ayant, tout de même, un impact sur le déroulement de l'expérience vécue par les *utilisateurs*.

Au cours de la restitution précédente nous pouvons voir que les *espaces* ne sont pas hermétiques mais qu'ils s'enchaînent, se juxtaposent et communiquent entre eux. Le point d'orgue de cette dynamique étant atteint lorsqu'un retour réflexif sur le cours de l'action nous fait penser qu'il est nécessaire de garder notre calme pour ne pas perturber les personnes se trouvant autour de nous. Remarquons d'ailleurs que ces dernières, présentent la particularité de

ne pas être incluses dans ce cours d'action, elles n'ont donc pas conscience du fait que nous soyons en train de poursuivre une discussion animée. La réciproque est également vraie : les *avatars* avec lesquels nous échangeons n'ont aucun moyen de savoir que des membres de notre famille dorment non loin et que notre communication est affectée par cela. De la même manière qu'il est possible que leur communication soit affectée par des éléments propres à leur entourage desquels nous n'avons pas connaissance ni conscience. La complexité de cette situation prend une ampleur supplémentaire quand nous considérons que, pendant tout le temps du déroulement de cette pensée réflexive, nous avons continué à interagir avec l'autre groupe d'*avatars* – *Le Peuple des Barrens* – qui n'avait pas conscience du fait que nous menions une conversation avec un *avatar* provenant d'un autre groupe. Nous pouvons également citer, comme autre exemple de cette complexité, l'injonction de Pattecourte à « nous expliquer sur un autre chanel » qui ressemble étrangement à l'injonction de « laver son linge sale ailleurs » mais, dans un *espace numérique* – et donc caractérisé par son immatérialité – où se trouve cet « ailleurs » ?

La complexité provient donc à la fois de la superposition et de l'enchaînement des *espaces* mais aussi de l'ambiguïté de la relation qu'ils entretiennent ; ils oscillent constamment entre échange réciproque et ignorance mutuelle. Or, il nous semble nécessaire de rappeler que cette perception des espaces produits par un jeu vidéo comme une pluralité d'*espaces* complexes n'est pas la conception la plus communément partagée. *LCI* le démontrait encore récemment en titrant son édition matinale du 7 août 2019 : « Violence : le virtuel devient-il réalité ? ». Cette *Une* faisait suite aux déclarations de Donald Trump accusant la violence (re)présent(é)e dans les jeux vidéo d'être coresponsable des tueries de masse perpétrées à El Paso et à Dayton (le 3 août 2019). Cet énoncé, somme toute, relativement banal et régulièrement proposé dès qu'un acte de violence semble gratuit, est en fait le résultat de deux présupposés forts :

1. Il existe un « virtuel » et un « réel ».
2. Hormis dans un cadre pathologique, il est aisé de les différencier.

Cela est, en fait, l'affirmation du sens commun ou, si nous reprenons le vocabulaire durkheimien, de « *prénotions* » (Durkheim, 2010). Il s'agit de considérer comme « vraies » des croyances n'ayant pas fait l'objet d'un processus de recherche scientifique, d'objectivation. Depuis leurs prémices, les jeux vidéo sont avant tout considérés comme des jeux (Kent, 2001; Zeid, 2017), c'est-à-dire, une activité non-sérieuse et ne devant avoir d'autre finalité que le divertissement. Le jeu s'oppose donc, par nature, aux autres activités disposant d'une finalité propre (Caillois, 1992; Huizinga, 1988).



« Violence : le virtuel devient-il réalité ? », *LCI* le 7 août 2019

Postulat et cadre théorique

Cependant, s'il est indéniable que *World of Warcraft* est conçu comme un divertissement, l'extrait que nous venons de présenter nous montre que le jeu entre les *espaces*, dans le cours de l'expérience vécue par les individus, est plus complexe qu'une simple dichotomie entre le « virtuel » d'un côté et le « réel » de l'autre. Ce que nous appréhendons comme deux *espaces*, se croisent, dialoguent et s'influencent sans cesse ; ils n'entretiennent pas qu'un rapport dichotomique permettant d'affirmer que ce qui se passe dans l'*espace numérique* est *virtuel*, par opposition à ce qui est *réel* et qui ne pourrait avoir lieu que dans l'*espace physique*.

Appréhender ce type d'espaces à travers le strict prisme du « jeu » conduit donc à la constitution d'un rapport exclusif le séparant irrémédiablement « *du sérieux* (Fink), *de la réalité* (Freud), *ou encore de la vie quotidienne* (Goffman) » (Esquerre, 2017, p. 102). Une manière de rompre avec cette dynamique serait donc de considérer l'espace formé par *World of Warcraft*, non plus comme un *jeu*, mais comme un monde propre, un univers à part entière. Cette proposition avait déjà été, en partie, formulée par Edward Castronova à l'occasion de son second ouvrage – *Exodus to the Virtual World* (2007) – lorsqu'il formulait l'hypothèse que des joueurs pouvaient faire le choix rationnel de vivre une part importante de leur vie quotidienne dans un environnement numérique persistant. Deux observations le menèrent à cette hypothèse : 1) les individus sont en mesure de subvenir à leur besoins primaires (logement, alimentation, etc.) en vendant des biens et services au sein de ces espaces et, 2) ces mondes sont conçus expressément pour être agréables et multiplier les récompenses. Par conséquent, il est plus rationnel de maximiser le temps au sein de ces univers, d'autant plus quand ils permettent de subvenir aux besoins quotidiens. Ainsi si le monde ou l'espace « réel » n'est pas un jeu (même si des jeux existent bel et bien dans le « réel ») et si, d'autre part, nous tentons d'approcher l'espace de *World of Warcraft* comme un espace « réel » (comme le propose Castronova), alors, il doit, au moins du point de vue de notre méthode d'approche (théorique, méthodologique), être étudié comme un espace « réel » et non comme un espace de jeu ou divertissement. Certes, *World of Warcraft* est un jeu, mais il n'est pas que cela, le réduire un jeu nous interdirait de penser sa continuité avec l'espace « réel ». Cependant, si Castronova ouvre la possibilité de percevoir ces environnements d'une nouvelle manière, il laisse derrière lui un vide irrésolu : privé de leur dimension ludique, sous quel angle devons-nous les appréhender ?

Dans le cadre de cette thèse, nous avons fait le choix de résoudre cette situation en prenant comme point d'appui théorique les interactions. En nous concentrant sur la manière dont les individus communiquent et sur le rôle joué par ces interactions nous verrons que nous sommes en mesure non seulement de nous passer du cadre d'analyse ludique – sans remettre cause la pertinence des recherches qui ont abordé Wow en tant que dispositif ludique – mais aussi de

considérer qu'un espace comme *World of Warcraft* peut être considéré comme un espace à part entière. Ce qui signifie qu'il est possible d'appréhender, théoriquement et du point de vue des interactions, que le sujet physique (que nous appelons *utilisateur*¹) est différent du sujet numérique (que nous appelons *avatar*). Cette proposition relève à la fois du postulat théorique et du projet de recherche, dans la mesure où, tout en partant de la possibilité théorique d'opérer cette scission, l'un de nos objectifs sera de la mettre à l'épreuve ; de tenter de cerner jusqu'à quel point il est possible – et pertinent – de considérer sujet numérique et sujet physique comme deux entités différentes quand nous nous intéressons aux interactions qu'ils mènent dans leurs espaces réciproques.

Problématique

Faisant face à des situations multipliant les niveaux de complexité, où les espaces se mêlent et se croisent, la frontière les séparant semble de plus en plus difficile à saisir. C'est dans ce cadre que la mobilisation de l'interactionnisme développé par Erving Goffman (1973a, 1973b, 1974, 1991) prend toute son ampleur. En effet, nous avons fait le choix de ne pas mobiliser l'appareillage conceptuel de cet auteur comme une grille de lecture mais comme une grille de questionnement. En déconstruisant l'œuvre de Goffman nous parvenons à la rebâtir autour de trois figures centrales et récurrentes : *ego*, *alter* et le *lieu de leur interaction*. En prêtant attention à la manière dont l'auteur perçoit, envisage et analyse la construction et l'interaction de ces figures nous sommes en mesure de procéder à une mise en perspective des observations que nous avons réalisées dans *World of Warcraft*. En d'autres termes, l'analyse de la vie quotidienne réalisée par Erving Goffman nous permet d'interroger les ressorts et les dynamiques de la vie quotidienne des *avatars* peuplant *World of Warcraft*. Ainsi que du rapport qu'ils entretiennent avec l'*espace physique* et les *utilisateurs* ou, en d'autres termes, la nature de la frontière entre les espaces.

La conjugaison de la complexité initialement perçue et la substitution de la grille d'analyse ludique par la grille de questionnement proposée par l'interactionnisme nous amène à orienter nos interrogations autour de trois thématiques principales : la frontière entre l'*espace physique* et l'*espace numérique*, la relation entre l'*avatar* et l'*utilisateur* et la puissance rituelle pouvant émerger d'un espace comme *World of Warcraft*. L'ensemble de ces éléments nous amènent à formuler la problématique suivante :

¹ Nous devons signaler que nous utilisons le terme « *utilisateur* » de manière inclusive, il s'agit réellement de considérer le sujet physique ; ce qui inclut les non-utilisateurs effectifs, dans la mesure où, ils sont potentiellement des *utilisateurs*. Bien que pouvant prêter à confusion, nous préférons le terme d'*utilisateur* car il marque un rapport d'usage avec l'environnement et ne suppose pas une distinction ontologique quant au sujet (numérique ou physique). Nous utilisons donc le terme « *utilisateur* » pour désigner tout habitant (qu'il soit émetteur ou récepteur) de l'*espace physique* alors que l'*avatar* désigne un habitant de l'*espace numérique*.

Dans quelle mesure une communication médiatée par des *avatars* est-elle suffisante pour favoriser la pérennité d'un groupe d'individus ?

Cette problématique est complétée par trois questions de recherche principales :

1. Quelle forme de ritualisation est à l'œuvre dans World of Warcraft ?
2. L'*avatar* dispose-t-il de capacités communicationnelles suffisantes pour atteindre une forme d'autonomie et d'indépendance par rapport à l'*utilisateur* et l'*espace physique* ?
3. Quelle forme de spatialisation est à l'œuvre dans World of Warcraft ?

Il s'agit alors d'interroger la force que peuvent avoir les *avatars* pour communiquer entre eux (leur capacité communicationnelle) : est-elle assez forte pour qu'ils puissent fonder des groupes *ex nihilo*, sans se fonder sur un ancrage au sein de l'*espace physique* ? Si les *avatars* parviennent à fonder et pérenniser des groupes sans avoir recours à l'*espace physique* nous devons interroger la dimension rituelle qu'ils sont susceptibles de développer, dans la mesure où, c'est la fonction rituelle de l'interaction qui en fait une unité essentielle au bon déroulement de la vie sociale. Finalement, la grille goffmanienne nous amène à considérer que le lieu, l'espace, tient une place prépondérante dans le déroulement des interactions. Il semble donc pertinent de se demander quelle spatialisation se met en place dans un *espace* caractérisé par sa dématérialisation ? Cela nous conduira à réinterroger la notion de frontière séparant l'*espace physique* et l'*espace numérique*.

Méthodologie de recherche

Pour mener à bien cette recherche nous avons mis en place une triangulation méthodologique dont le socle est l'ethnographie de deux *guildes*² de *World of Warcraft*. Cette observation participante nous a mené, pendant plus de deux ans, à passer plusieurs heures par jour à arpenter *Azeroth* aux côtés de centaines d'*avatars* différents. Cumulant plus de quatre mille heures de présence au sein de cet *espace numérique*, nous avons eu l'occasion d'observer un large éventail de situations dans lesquelles ces sujets numériques peuvent se trouver. Cependant, plutôt que de nous intéresser aux faits extraordinaires, c'est bel et bien l'observation de la vie quotidienne de ces organisations qui a retenu notre attention. Le passage du temps nous a permis de dépasser notre statut d'étranger à ce terrain et d'accéder non seulement à l'expérience vécue des acteurs mais aussi, et surtout, à une compréhension des éléments indexicaux de leurs échanges. En procédant à une ethnographie centrée sur la communication entre les acteurs (*avatars* et

² Précisons, par souci éthique, que l'intégralité des membres des *guildes*, que nous avons fréquentées, étaient informés de notre statut de chercheur et que ce n'est qu'avec leur accord que nous avons procédé au déroulement de notre méthodologie de recherche.

utilisateurs) nous souhaitons également insister sur le fait qu'il s'agit d'une méthode de recherche pouvant être appliquée à d'autres disciplines que l'ethnologie ou l'anthropologie.

Deux autres outils méthodologiques supplémentaires complètent ce socle : l'analyse thématique d'entretiens et l'analyse descriptive de captations audiovisuelles des *raids*. En ce qui concerne les premières, nous avons réalisé – avec de membres de nos *guildes* – différents entretiens poursuivant un double objectif : formaliser des éléments que nous avons observé et recueillir plus d'informations sur l'*utilisateur* ; car, en suivant notre postulat, nous échangeons principalement avec des *avatars*. Après avoir mené et retranscrit intégralement ces entretiens nous avons procédé à une analyse thématique de ces derniers nous permettant de procéder à une lecture verticale (le développement des propos d'un acteur au cours de son entretien) et horizontale (les recoupements pouvant être réalisés entre les acteurs autour d'une thématique). Finalement, nous avons identifié que les *raids* étaient des moments intenses et cruciaux pour la vie quotidienne des *guildes*, leur fonctionnement et leur pérennité. Souhaitant avoir la possibilité d'analyser ces événements sans compromettre la stabilité de notre observation-participante nous nous sommes mis en quête d'un moyen nous offrant la possibilité d'observer, en détail, le déroulement de ces moments. A travers un processus de « *bricolage* » (Levi Strauss, 1990) nous sommes parvenus à mettre en place un dispositif de captation nous permettant d'enregistrer les *raids* auxquels nous participions afin d'avoir le loisir de les visionner et de les analyser par la suite. Pour les analyser nous avons fragmenté ces vidéos en « *unités d'interactions* » à l'aide du logiciel Atlas T.I. ce qui nous a permis de réaliser une analyse descriptive capable de mettre en exergue l'ensemble des interactions s'y déroulant en détail mais aussi d'avoir une vue d'ensemble grâce à l'établissement de statistiques descriptives.

Nous avons également procédé à une veille des différents sites spécialisés sur *World of Warcraft* ainsi que des forums et autres canaux de communications utilisés par les *guildes* que nous suivions. De manière exploratoire nous avons également réalisé un questionnaire. Nous nous appuyons donc sur un « *pluralisme méthodologique* » (Ibekwe-Sanjuan & Durampart, 2018) pour cerner et tenter d'épuiser notre sujet.

Plan de thèse

Pour répondre à la problématique soulevée dans cette thèse et aux questions de recherche qui lui sont liées, nous avons organisé ce manuscrit en neuf chapitres se regroupant au sein de trois parties principales.

La première partie (formée des trois premiers chapitres) est dédiée à la contextualisation de cette recherche. Contextualisation à deux niveaux : en ce qui concerne le terrain et l'état des recherches portant sur la thématique que nous allons traiter. Nous commencerons ainsi par présenter les éléments de *World of Warcraft* s'avérant nécessaires pour saisir l'intégralité des

données présentes dans la suite de ce document. Bien qu'une ouverture par le terrain ne soit pas la manière de procéder la plus courante, cela nous permettra de développer la suite de notre propos sans avoir à le ponctuer d'explications portant sur cet espace (comme la différence entre un *groupe* et une *gilde*, un *raid* et un *donjon* ou la *Horde* et l'*Alliance*). Les deuxième et troisième chapitres porteront sur l'état actuel des recherches portant sur les *espaces numériques* et les *jeux de rôle en ligne* (chapitre 2), ainsi que sur les études s'intéressant à la figure de l'*avatar* et aux changements de comportement qu'elle peut induire (chapitre 3).

La seconde partie présente les soubassements conceptuels et méthodologiques de cette thèse. En commençant par réaliser une déconstruction pour reconstruire une importante partie de l'œuvre d'Erving Goffman, nous serons amenés à constituer une grille d'interrogation capable de nous orienter dans le cheminement de notre réflexion (chapitre 4). À partir de l'état de l'art que nous avons réalisé dans la première partie et de l'appui conceptuel que nous offre l'interactionnisme nous serons en mesure, dans un premier temps, de détailler la construction de notre problématique ainsi que les questionnements qu'elle soulève. Dans un second temps, nous aborderons la question de l'insertion de l'ethnographie dans les Sciences de l'Information et de la Communication ainsi que des mutations auxquelles cette méthode doit faire face lorsqu'elle s'applique à des *espaces numériques* (chapitre 5). À partir de ces éléments nous pourrions détailler la manière dont nous avons abordé notre terrain, les *guildes* que nous avons suivies, les typologies de données que cela nous a permis de récolter et les méthodes d'analyse que nous avons mis en place (chapitre 6).

Tout cela nous amènera, dans la troisième partie, à aborder les résultats et discussions émanant de nos données. Dans un premier temps, nous verrons que, dans la majorité de leurs interactions, les *avatars* n'ont pas besoin de mobiliser l'*utilisateur* et/ou l'*espace physique* ; acquérant alors une certaine indépendance et autonomie (chapitre 7). Cependant, nous verrons qu'une part marginale, statistiquement, mais non-négligeable dans le cours de l'expérience vécue des individus, des interactions, doit mobiliser l'*espace physique* pour se dérouler. Les croisements entre les *espaces* apparaissent alors comme si réguliers qu'il devient impossible de distinguer l'*avatar*, de l'*utilisateur*. Principalement, parce que l'interaction se déroule alors dans un « cadre communicationnel » pour lequel la fonction communicationnelle prime sur la fonction sociale (chapitre 8). Finalement, nous concluons cette thèse en abordant les limites que nous avons pu identifier tout au long de son déroulement ainsi que les perspectives de recherches futures nous semblant émerger de cette étude (chapitre 9).

Mais il convient de commencer par nous intéresser aux recherches déjà existantes et à la manière dont elles peuvent contribuer et participer à la réflexion que nous proposons.

Partie **1** | Présentation du terrain et état de
l'Art

La première partie de cette thèse, divisée en trois chapitres, se donne pour objectif de présenter la situation générale, telle que nous l'avons perçue, lors du démarrage de cette recherche. Etudiant un terrain particulier, méconnu de certains, nous commencerons par présenter les éléments nécessaires à la compréhension de cet environnement. Cette base de connaissances servira, non seulement pour la suite de cette partie, mais aussi, et surtout, pour les parties suivantes. Bien que cette manière de démarrer la restitution d'un travail de recherche ne soit pas la plus courante, nous verrons que cette façon de procéder nous permet d'évoquer en une fois tous les éléments particuliers au terrain plutôt que de saccader notre argumentation d'incises expliquant ces particularités.

Disposant de l'ensemble des clés de lecture nécessaires pour appréhender ce type de terrains, nous pourrions, dans le deuxième et troisième chapitre, aborder l'état de l'Art. Il s'agira alors de commencer par faire le point sur l'état des recherches sur les *espaces numériques* en portant une attention particulière aux mondes persistants³, qu'ils soient (ou non) le produit d'une conception ludique (ce qui inclut les « simulateurs de vie », type *Second Life*). Partant de cette appréhension très large des *espaces numériques*, nous resserrerons progressivement la focale pour nous intéresser plus particulièrement aux *MMORPG* puis à *World of Warcraft*. Cela nous conduira à observer que la majorité des études existantes font état des limitations induites par le cadre d'analyse ludique mais, en même temps, elles ne parviennent pas à en proposer un autre capable de s'y substituer.

Poursuivant la recherche d'une autre manière de percevoir ces espaces, nous allons consacrer le troisième chapitre à la figure de l'*avatar*. Élément central de ces espaces, nous verrons qu'il est traditionnellement marqué par une asymétrie, dans la mesure où, l'*avatar* est l'incarnation d'un être interagissant avec un monde dont les habitants se trouvent dans l'incapacité d'agir en retour avec le monde d'origine de l'*avatar*. Toutefois, cette perception historique d'une communication à sens unique tend à se modifier radicalement lorsque le concept d'*avatar* est repris par la fiction (littéraire ou cinématographique) ce qui conduit à rompre avec ce principe d'asymétrie. Ce faisant, la question de la délimitation entre les *espaces*, se fait de plus en plus présente, c'est pourquoi nous verrons les différentes pistes approchées par les chercheurs pour tenter de situer cette frontière. Nous terminerons ce chapitre – et cette première partie – en identifiant les complexités inhérentes à la définition de cette frontière.

³ L'expression « monde persistant » est utilisée pour faire référence aux *espaces numériques* persistant après la déconnexion des *avatars*. C'est-à-dire, qu'il s'agit d'espaces évoluant continuellement, contrairement aux jeux vidéo « classiques » dont la trame narrative ne se développe et n'évolue que lorsque l'utilisateur est connecté.

Introduction

L'objet de ce chapitre est de faire connaître aux lecteurs, et tout particulièrement aux non-connaisseurs, le monde de *Warcraft*, ses particularités, son langage et les pratiques qui lui sont liées. Tout chapitre ayant une volonté résolument ethnographique impose au chercheur d'effectuer un tri parmi ses observations, notes et retranscriptions dans la mesure où cette phase, loin d'être purement descriptive, induit déjà un travail d'analyse du chercheur qui ne doit rendre compte que des éléments permettant de faciliter la compréhension des parties suivantes de la recherche. Confronté à sa nature, trouvant de l'intérêt dans chaque détail de son terrain et au risque de perdre le lecteur sous une avalanche d'informations, l'ethnographe doit trouver une situation d'équilibre lui permettant de décrire tout en restant dans le cadre fixé par sa recherche, en somme, il s'agit pour lui de raconter son terrain sans s'y perdre (à nouveau).

Mais, au risque de paraître anecdotique, ce chapitre de présentation et description du terrain nous semble tout à fait nécessaire. Car tout en introduisant le cadre au sein duquel s'est déroulée la recherche dont le présent écrit est le résultat, il permet de définir d'emblée, un ensemble de termes et de notions propres au terrain, fluidifiant ainsi la lecture des chapitres suivants. Les lecteurs les plus réticents pourront donc voir ce chapitre comme une jonction élémentaire entre eux et le terrain.

Parallèlement, nous demandons aux *utilisateurs*, connaisseurs et autres amoureux de l'univers de *World of Warcraft* de pardonner les quelques raccourcis présents dans ce document. Ce dernier s'adressant avant tout à un public scientifique et non-expert du *lore*⁴ de ce très vaste univers, nous avons fait le choix d'opérer un nombre conséquent de simplifications pour faciliter la lecture de ce texte. Par exemple, il y est fait référence à *Azeroth*⁵ comme à l'ensemble du monde de *Warcraft* alors que ce n'est qu'un des mondes pouvant être parcourus par les *avatars* (auquel s'ajoutent les deux *Dreanors*, etc.). De plus et malgré le travail de documentation, il est probable que nous soyons passés à côté de certains éléments relatifs à l'Histoire de ce *MMORPG*, dans la mesure où, ce n'est pas la thématique centrale de cette recherche.

La première section de ce chapitre en traitera des aspects historiques de ce *MMORPG*, ce qui inclut ce qui l'a précédé ainsi que les grands traits narratifs dans lesquels les *avatars* vont être amenés à s'immerger. Cela nous amènera à aborder le processus de création d'un *avatar* et l'ensemble de choix face auxquels se trouve un nouvel *utilisateur*. La seconde section sera dédiée à un tour d'horizon des différentes activités auxquelles un *avatar* peut prendre part. Nous

⁴ Le « *lore* » (tradition, coutume ou savoir, en anglais) est le terme utilisé par les utilisateurs pour faire référence à l'histoire de *World of Warcraft*.

⁵ « *Azeroth* » est le nom donné au monde dans lequel se déroulent les événements ayant lieu dans *World of Warcraft*. De manière générale, les termes spécifiques aux MMORPG et à *World of Warcraft* (comme *lore* ou *Azeroth*) seront expliqués dans les pages suivantes et ils peuvent également être retrouvés dans le lexique, en annexe, de ce document.

prêterons donc une certaine attention aux mutations que ces activités ont subies ainsi qu'aux formes d'organisations mises en place par les *avatars* pour veiller à leur bon déroulement. La troisième, et dernière, section de ce chapitre aura la *gilde* pour point d'ancrage. Il s'agira alors d'aborder la fonction de ces groupes d'*avatars*, la manière dont les *guildes* se forment et la typologie de celles-ci.

1.1. Aperçu historique

1.1.1. *Blizzard Entertainment, créateur de mondes*

World of Warcraft a été créé et mis à jour par le studio de production californien *Blizzard Entertainment*. Ce dernier est fondé en 1991 sous le nom de *Sillicon & Synpase* par Michael « Mike » Morhaim (actuel président), Frank Pearce (actuel vice-président) et Allen Adham (ayant quitté la société en 2004). Au cours de ses premières années d'activité le studio profite du nouvel essor du jeu vidéo, après le krach de 1984, en effectuant principalement des portages de jeux⁶. Si entre 1992 et 1994 le studio produit tout de même deux titres à part entière, *Rock'n'Roll Racing* et *The Lost Viking*, ce n'est qu'à partir de 1994 que le studio arrête définitivement le portage pour ne se consacrer qu'à la production. En retraçant l'histoire de cette compagnie, il apparaît que 1994 est une année centrale, dans la mesure où, *Davidson & Associates*, rachète le studio pour la somme de 6,7 millions de dollars et le renomme *Blizzard Entertainment*. Mais c'est aussi et surtout, l'année de sortie du titre qui marquera le début de l'ascension du studio : *Warcraft : Orcs & Humans*. Deux autres dates sont particulièrement importantes pour le studio aujourd'hui installé à Irvine : la production de *World of Warcraft* en 2004 et la fusion en 2008 de la compagnie avec l'un des trois plus importants « *third party*⁷ » du marché du jeu vidéo : *Activision*. C'est de cette fusion que naît le nom actuel du studio : *Activision Blizzard*.

Les trois fondateurs du studio investirent dix mille dollars chacun et c'est une équipe de 25 personnes qui produisit le premier volet de la série *Warcraft*. Aujourd'hui la compagnie emploie près de 4700 personnes sur tous les continents et atteint les 2, 4 milliards de dollars de chiffre d'affaires en 2016. Nous pouvons émettre l'hypothèse que cette rapide évolution en moins de 30 ans est due à la politique du studio qui consiste depuis ses débuts, à ne pas produire plusieurs titres par an, comme le voudrait la règle du « *nobody knows* » (Guibert, Rebillard, & Rochelandet, 2016) des industries culturelles mais mise sur la mise sur le marché de titres finement achevés selon des contraintes qualitatives plutôt que calendaires, suivant leur règle du « *done when it's done* »⁸. Les efforts focalisés sur la qualité ont valu au studio de se forger une réputation solide auprès d'un public fidèle ainsi qu'auprès de la presse spécialisée. C'est en se

⁶ Le « portage » consiste en l'adaptation d'un logiciel conçu pour une plateforme vers une ou plusieurs autres plateformes. Au début des années 1990, le marché du jeu vidéo reste encore fragmenté et la succession des générations de consoles entraîne l'entrée et la sortie constante de nouveaux acteurs. Le portage de jeux est donc une activité centrale de cette industrie.

⁷ Terme issu de l'industrie vidéoludique désignant les éditeurs ne produisant que des jeux (*software*) qui pourront être adaptés sur les plateformes produites par les « *first party* » qui sont donc également en charge de la conception du matériel (*hardware*). Les « *second party* » désignent les studios d'édition (ne produisant que du *software*) issus ou se trouvant sous l'égide d'un *first party*.

⁸ Phrase attribuée aux responsables du studio lorsque les *utilisateurs* demandaient quand un titre sortirait (lors des conventions, par exemple) ; depuis, cet énoncé est utilisé par ces derniers pour désigner le temps d'attente entre les titres. Dans le même registre, il est également possible de lire sur les forums « *Soon™* » car des titres annoncés par le studio et référencés sur leur site peuvent se voir apposer cette mention pendant des années.

reposant sur cette renommée qu'*Activision Blizzard* s'autorise à garder longtemps des projets en développement, voire de les annuler après des années d'attente si le résultat ne leur semble pas être à la hauteur. Ce mélange entre frustration et attente du prochain titre semble se ressentir lors des annonces organisées avec faste par le studio devant un parterre de joueurs en pleine effervescence.

Ainsi, *Warcraft III*, était loin d'être le seul jeu de stratégie en temps réel disponible sur le marché au début des années 2000, mais il introduisait et se développait autour de trois particularités :

- Une histoire médiévale-fantastique dense et développée au cours de plusieurs opus (cf. section 2.2).
- L'ajout de « héros », des unités uniques, ayant un rôle prépondérant dans le déroulement du récit et jouables par l'*utilisateur*.
- L'ajout d'un client, nommé « *Battle Net* », permettant de jouer en ligne. Bien que cette fonctionnalité ne soit pas exceptionnelle au début des années 2000, *Warcraft III* offre une autre dimension aux parties en ligne en mettant à disposition des *utilisateurs* un éditeur de cartes leur permettant d'imaginer et de créer les parties qu'ils désirent.

En contribuant au succès commercial de *Warcraft III* ces éléments facilitèrent aussi celui de *World of Warcraft* en consolidant l'image de la série. Notons que deux autres éléments permettent de saisir la réussite du *MMORPG* de *Blizzard*.

- L'implémentation d'équipes sur chaque continent afin de pouvoir proposer des mises à jour de manière quasi simultanée dans tous les pays où leur production est disponible. Actuellement, le délai entre le déploiement d'une mise à jour aux Etats Unis d'Amérique et en Europe est d'une journée, le *patch*⁹ est disponible le mardi aux USA et le mercredi en Europe.
- La création et l'entretien de ces équipes locales est possible grâce au modèle économique adopté pour *World of Warcraft* : l'abonnement. Car, si le logiciel permettant d'accéder au monde persistant reste dans la moyenne basse des prix du marché du jeu vidéo (44,99€ pour la dernière extension en date auxquels il faut ajouter 14,99€ supplémentaires pour un « pack » comprenant le jeu de base ainsi que toutes les extensions précédentes)¹⁰ il n'est pas suffisant pour pouvoir s'y connecter. Pour pouvoir arpenter le monde d'*Azeroth* (cf. paragraphe suivant) l'*utilisateur* doit s'acquitter d'un abonnement mensuel dont le prix varie entre 11€ et 15€ en fonction de la durée de l'abonnement.

⁹ Terme anglais désignant une mise à jour.

¹⁰ Source : boutique en ligne officielle de *Blizzard*. URL : <https://eu.shop.battle.net/fr-fr/family/world-of-warcraft>

1.1.2. Une Histoire multi-située entre récit interne, externe et références hors-jeu.

World of Warcraft est un « MMORPG¹¹ » (édité en 2004) plongeant l'utilisateur dans un monde d'inspiration médiéval-fantastique proche de l'univers créé par les œuvres de J.R.R. Tolkien. Si les références dépassent l'unique univers du romancier et professeur de littérature britannique, elles ont en commun de faire appel à « une culture geek » (Peyron, 2013) ou à un « habitus ludique » (Berry, 2012). Ainsi, des représentations de divinités et créatures issues de la mythologie nordique (parmi lesquels Odyn, Heyla, Fenrir, Hati ou Tyr) côtoient des créatures fantastiques celtiques (elfes, lutins, etc.) dans des forêts empreintes de pouvoirs magiques.

La première trame scénaristique est relativement simple : dans un monde, appelé *Azeroth*, habité par la magie, plusieurs races (principalement les humains, elfes et nains) vivent dans une relative harmonie. Mais cet équilibre est rompu par l'arrivée de créatures *a priori* sanguinaires et sauvages, les *orcs*¹². En réalité ces derniers sont menés par un puissant magicien, *Gul'dan*, dont les pouvoirs proviennent d'un pacte scellé secrètement avec des démons. Etant donné que la puissance de cette magie provient de la vie qu'elle consume, le monde d'origine des orcs – *Dreanor* – finit par n'abriter plus que des fragments de vie. Gul'dan convainc alors les orcs de construire un portail magique pour envahir un nouveau monde. Mais au cours de cette invasion une partie des orcs se rend compte que les intentions de leur chef sont plus obscures et égoïstes qu'il ne le laisse paraître et décide donc de le renverser. Cette dissension au sein des orcs permet aux premiers habitants d'*Azeroth*, menés par les humains, de reprendre la main lors du conflit, de vaincre les orcs et de les asservir comme esclaves ou combattants pour leur loisir dans des arènes. S'ensuit un mouvement de révolte et de libération des orcs qui tentent de se défaire à la fois du joug des hommes et du pacte démoniaque scellé par leur ancien chef. La narration rompt donc avec la dualité simpliste opposant les « gentils » (ici incarnés par les humains et leurs alliés elfes et nains) aux « méchants » (les orcs) qui guide souvent les récits des jeux vidéo.

Cette complexité va crescendo, au fur et à mesure, que l'utilisateur découvre davantage de pans de l'histoire puisque de nouveaux personnages et de nouvelles forces s'ajoutent, d'anciens Dieux, voire des continents, sont découverts et des couches temporelles se superposent.

Ces éléments du récit, se retrouvant et convergeant dans *World of Warcraft*, proviennent à la fois d'une narration interne au jeu et d'une narration externe.

¹¹ Acronyme de « *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* » désigne un type de jeux vidéo plongeant l'utilisateur dans un monde persistant (souvent issu du médiéval fantastique ou de la science-fiction) où il pourra prendre part aux actions depuis le point de vue de son *avatar*. Réunissant plusieurs centaines d'utilisateurs en même temps ; la dimension sociale, coopérative et « *co-opérative* » (Nalebuff & Brandenburger, 1996) prend une place préminente.

¹² Les termes propres à l'univers de *World of Warcraft* et dont une traduction en français existe et est usitée ne seront proposés en italique que la première fois qu'ils sont rencontrés de manière à ne pas alourdir la lecture.

Narration interne

Du point de vue interne, *World of Warcraft* se place dans la continuité directe de la série du jeu de stratégie en temps réel (RTS¹³) *Warcraft* (édité également par Blizzard Entertainment). Cette trilogie démarre en 1994 avec le titre *Warcraft : Orcs and Humans*, rapidement suivi par le second opus (en 1995), *Warcraft II : Tides of Darkness* qui sera suivi de trois extensions entre 1995 et 1997. Et, c'est en 2002 que paraîtra le dernier opus de la trilogie, *Warcraft III : Reign of Chaos* suivi de son extension *Warcraft III : The Frozen Throne*, en 2003. Notons, qu'une extension consiste en l'ajout de contenu additionnel à un jeu de base, ces contenus peuvent être, par exemple, de nouveaux lieux, bâtiments ou personnages. Cette manière d'enrichir un jeu au fil du temps et de continuer ainsi à le faire vivre est un processus utilisé par le studio californien pour l'intégralité des jeux qu'il a produits à partir de *Warcraft II*¹⁴. Nous pouvons noter que *World of Warcraft* avec ses sept extensions reste la production de *Blizzard* ayant fait l'objet du plus grand nombre d'extensions.

Tout en changeant radicalement de genre, *World of Warcraft* reprend l'univers de la trilogie puisque l'histoire du MMORPG débute quelques années après la fin de *Warcraft III : The Frozen Throne*. En 2004, le joueur avait donc l'occasion de prolonger l'expérience qu'il avait vécue dans *Warcraft III*, en rencontrant cette fois-ci des héros ou en visitant des lieux emblématiques du RTS. Cependant, le joueur de 2018 n'aura pas la même expérience qu'un joueur de 2004, et cela ne résume pas au fait que quinze années se soient écoulées depuis la sortie du dernier volet de la trilogie du RTS brisant ainsi la continuité directe entre les deux jeux mais la différence dans l'expérience provient surtout de la succession des extensions au sein du MMORPG *World of Warcraft* et des profondes modifications du monde qu'elles ont entraînées. Dans la mesure où, *World of Warcraft* fonctionne selon le principe d'un monde persistant, tout joueur rejoignant ce monde, prend le fil de la narration indépendamment de son expérience ou du niveau de performance de son personnage. Outre les modifications narratives et historiques (les rois, les royaumes et les alliances qui ne sont plus les mêmes) la topographie du monde s'est vue modifiée, des régions désertiques en 2004, sont aujourd'hui luxuriantes et des zones autrefois paisibles, sont devenues le théâtre de conflits.

¹³ Acronyme de « *Real Time Strategy* » désigne un type de jeu vidéo où l'utilisateur doit mettre en place une stratégie afin de vaincre ses adversaires (humains ou ordinateurs) puis livrer des batailles en temps réel, c'est-à-dire en coordonnant l'action de ses troupes manuellement, seconde après seconde.

¹⁴ Il existe des extensions à la série de RTS « *Starcraft* » I et II et au *hack'n'slash* « *Diablo* » I, II et III. Il est intéressant de noter que les dernières productions du studio tout en étant des jeux exclusivement en ligne (le TGC « *HearthStone* », le MOBA « *Heroes of the Storm* » et le FPS « *Overwatch* ») fonctionnent aussi selon ce principe d'importantes mises à jour (trois à quatre fois par an).

Narration externe

En plus de l'ensemble d'éléments narratifs que l'*utilisateur* pourra découvrir en jouant, il pourra enrichir cette expérience en dehors du cadre du monde persistant. En effet, l'histoire de *World of Warcraft* est aussi déclinée sur deux autres supports que le jeu vidéo.

Nous recensons 52 livres portant sur l'histoire de *Warcraft*. Tantôt sous forme de romans, tantôt de bandes-dessinées (de style *manga* ou *comics*), ces adaptations prennent généralement pour appui, un point de la narration soulevé dans le jeu, comme l'évocation du passé d'un personnage ou d'un événement précis, par exemple. C'est à partir de cet élément, que les différents auteurs tissent leurs récits. D'ailleurs, ces ouvrages ont été écrits par un total de treize auteurs sans liens directs avec le studio californien mais il leur a été nécessaire d'obtenir l'approbation de ce dernier pour utiliser les éléments de la licence *Warcraft*. Notons aussi que, parallèlement aux romans et aux bandes dessinées, des productions pour les plus jeunes voient aussi le jour, avec une série de romans illustrés pour les 8 à 12 ans (Melody, 2016) ou d'un conte pour les 3 à 6 ans. De plus, une série d'ouvrages retraçant le *lore* d'une manière quasi encyclopédique et historique est en train de paraître (le premier tome, par exemple, retrace la création du monde par les Dieux).

Le premier film basé sur l'univers du jeu sort au cinéma en 2016. Intitulé *Warcraft* et réalisé par Duncan Jones, il prend comme trame narrative l'invasion d'*Azeroth* par les orcs, le conflit que cette invasion engendre avec les humains et les prémises des dissensions au sein des orcs. Bien que bénéficiant d'un retour plutôt positif de la part du public et des critiques, cette production n'enregistre des bénéfices que grâce aux entrées vendues à l'international ce qui, selon les diverses rumeurs, remet en cause la production d'une éventuelle suite (Crété, 2019).

Continuité de l'univers, jeux et hors-jeux

Précisons également que l'univers de *Warcraft* dépasse les cadres des *RTS*, des nombreuses extensions du *MMORPG* et des autres supports narratifs. *Blizzard* a développé d'autres jeux reprenant tout ou une partie de cet univers, créant ainsi des ponts entre leurs différentes productions. Nous pensons notamment à trois exemples. Premièrement, les divers jeux de table inspirés de *Warcraft* comme le jeu de cartes à collectionner homonyme (dans le même genre que *Magic The Gathering*) ou le *Monopoly Warcraft*. Deuxièmement, le *Trading Card Game*, ou « *TGC* » intitulé « *HearthStone : Heroes of Warcraft* », dont la trame narrative place le joueur comme un héros de *World of Warcraft* se reposant dans l'une des nombreuses tavernes du jeu et commençant une partie de cartes pour se distraire après ses nombreux combats. S'ajoute donc à la reprise des éléments de l'univers de la série, un jeu dans le jeu. Et

troisièmement, dans le *MOBA*¹⁵ « *Heroes of the Storm* » le « *Nexus* » ou le lieu où se déroule l'action, appelle tous les personnages emblématiques des jeux produits par *Blizzard* (ce qui inclut de nombreux personnages de *Warcraft*) à combattre au sein d'arènes. Bien que ces jeux ne participent pas à la trame narrative de l'univers de *Warcraft*, dans la mesure où ils n'ajoutent aucun contenu historique et n'aident pas au déroulement des récits en cours, ils contribuent, tout de même, à faire vivre et à promouvoir cet univers en dehors de ses frontières.

1.1.3. Premiers pas dans le monde de Warcraft

Pour rendre compte de l'expérience vécue par un *utilisateur* de *World of Warcraft* et ainsi donner à voir certains aspects de ce monde, nous nous proposons de retracer le cheminement effectué par un *utilisateur* qui se connecte pour la première fois. Cette méthode de présentation d'un monde persistant, déjà utilisée par d'autres auteurs (Castronova, 2005), tout en pouvant sembler anecdotique par moments, donne au lecteur non-connaissseur de ces environnements les clés de lecture permettant de saisir les subtilités présentes dans le reste de ce document.

L'ensemble des étapes de ce cheminement peuvent être synthétisées dans un arbre décisionnel (ci-dessous). L'objet des pages suivantes est donc d'expliquer et de détailler les différents choix qui s'imposent à l'*utilisateur* lorsqu'il crée son *avatar*.

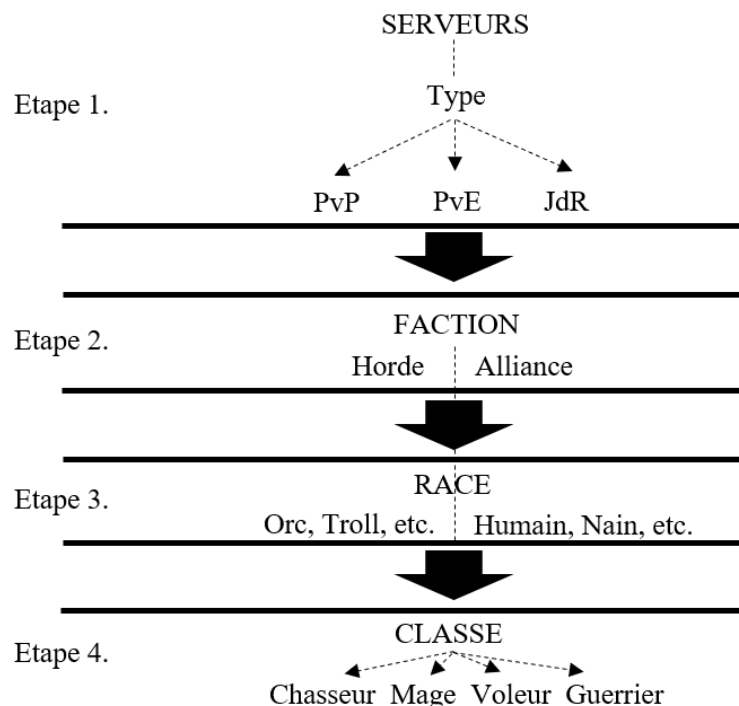


Schéma 1. Arbre décisionnel de la création d'un avatar

¹⁵ Un *MOBA* ou *Multiplayer Online Battle Arena*, est un genre de jeu dans lequel, deux équipes de cinq joueurs s'opposent pour tenter de détruire le camp adverse. La particularité de ce genre est que les joueurs n'incarnent qu'un seul personnage et que la carte de jeu est construite autour de 3 lignes sur lesquels s'affrontent, en plus des joueurs, des unités contrôlées par l'ordinateur. Toute la dimension stratégique se joue donc autour de cette capacité à occuper, désoccuper, suroccuper ces 3 lignes tout en étant cinq.

Un serveur avant tout

Avant de pouvoir arpenter les forêts et les villes d'*Azeroth*, l'*utilisateur* en devenir doit accomplir certaines étapes préalables. La première étant de choisir un *serveur* car, pour éviter certains problèmes techniques potentiels, *Blizzard* a fait le choix de dupliquer le monde de *World of Warcraft* sur différents serveurs pouvant accueillir une certaine quantité d'*avatars* (le nombre exact n'a jamais été communiqué par le studio). Ces serveurs sont catégorisés selon plusieurs critères :

- **La situation géographique**, ce critère est imposé à l'*utilisateur*. Il existe quatre groupes de serveurs selon le continent sur lequel vit l'*utilisateur* (Amériques, Europe, Asie et Océanie), ainsi une personne se connectant depuis une adresse IP en France devra choisir parmi les serveurs européens. Toutefois, dans certains cas, l'*utilisateur* peut modifier ce choix, c'est par exemple le cas des québécois qui peuvent choisir entre les serveurs américains et européens.
- **La langue**, à l'intérieur des groupes de serveurs ce critère est laissé au choix de l'*utilisateur*. Ainsi, il pourra opter pour des serveurs dédiés à l'anglais (on en dénombre 110), allemand (87), français (37), russe (20), espagnol (11), italien (2) et portugais (1). Notons qu'un certain nombre de langues européennes restent manquantes (grec, albanais, ukrainien, etc.) et que la langue du serveur est prédéfinie par *Blizzard* c'est-à-dire, que chaque serveur est affilié à une langue alors que d'autres jeux organisés aussi autour de serveurs laissent les *utilisateurs* se regrouper librement par affinité linguistique.
- **Le mode de jeu**, il existe trois modes de jeu distincts qui contribuent à la catégorisation des serveurs. Premièrement, se trouvent les serveurs *Player versus Player (PvP ou Joueur contre Joueur, JcJ)* qui permettent aux *avatars* de factions ennemies de s'affronter partout (il y a 16 serveurs *PvP* français). Deuxièmement, les serveurs *Player versus Environment (PvE ou Joueur contre l'Environnement, JcE)* au sein desquels les *avatars* ne peuvent s'affronter que dans des espaces dédiés aux combats (15 serveurs). Et finalement, les serveurs *Role Play (RP ou Jeu de Rôle, JdR)* qui imposent aux *utilisateurs* de respecter un certain nombre de règles relatives au *rôlisme*¹⁶ sous peine d'être *bannis*¹⁷. Notons que ces derniers peuvent être *PvP* (4 serveurs) ou *PvE* (3 serveurs).

¹⁶ Le *rôlisme* est la pratique d'un Jeu de Rôle, les *rôlistes* (pratiquants de cette forme de jeu) ont donc pour habitude de concéder une personnalité à leur personnage puis de lui faire prendre toutes ses décisions en adéquation avec celle-ci. Les traits de caractère adoptés sont souvent caricaturaux et doivent coïncider avec le *lore* de leur personnage, ainsi un guerrier orc aura tendance à être intrépide et à agir avant de réfléchir alors qu'un voleur elfe sera perfide, calculateur et égoïste.

¹⁷ Le non-respect de la charte d'utilisation établie par *Blizzard* est susceptible d'entraîner un *bannissement* du serveur ou du jeu dans son intégralité de façon temporaire ou permanente. Le respect de la charte est assuré par

Il est peu probable que les *utilisateurs* en devenir prêtent une grande attention aux deux premiers critères, dans la mesure où, lors de leur première connexion la liste de serveurs proposés est déjà triée selon la région et la langue. Le choix du serveur précis peut donc se faire selon : a) le mode de jeu si l'*utilisateur* en connaît les différences, b) le nom du serveur puisqu'ils font référence à des lieux ou des personnages emblématiques de l'histoire de *Warcraft*, c) au hasard ou d) en suivant la suggestion faite par le jeu. Il est important de noter que le choix du serveur lors de la première connexion peut sembler trivial étant donné que ce ne sont, a priori, que des duplicatas du même monde, mais en réalité il s'agit là d'un élément non-négligeable de l'expérience vécue au sein du monde persistant. Ce choix se révèle déterminant sous trois aspects :

- Les serveurs sont indépendants les uns des autres, si une créature est tuée sur un serveur, elle ne le sera pas sur tous les autres. Ainsi, selon le choix du serveur l'*avatar* ne pourra pas, par exemple, rencontrer certaines créatures qui apparaissent de façon sporadique dans le jeu si un autre *avatar*, avant lui, les a tuées. Par conséquent, plus la population d'un serveur est importante, plus certaines créatures peuvent se faire rares, car traquées par plus d'*avatars*.
- Le fait que le choix du serveur soit laissé à la libre volonté de l'*utilisateur* a deux conséquences. D'une part, ils n'hébergent pas tous une quantité égale d'*avatars* et, d'autre part, la répartition de ces derniers n'est pas forcément équitable. Notons que la seule donnée officielle concernant la population des serveurs est un indice distinguant une population « basse », « moyenne » et « haute ». Ces indices ne sont associés à aucune donnée chiffrée spécifique et leur véracité a été mise à mal lorsqu'un bug informatique afficha, pendant plusieurs mois, que tous les serveurs français avaient une population « basse ». Cependant, des *utilisateurs* ont mis au point différentes stratégies pour tenter d'estimer ces chiffres avec plus de précision¹⁸. Bien que ne pouvant être tout à fait exacts, ces calculs permettent au moins de mettre en lumière de grandes disparités en termes de nombre d'*avatars* par serveur et des écarts de répartition entre les deux factions du jeu. Il est, en effet, très rare de trouver des serveurs où l'une des deux factions ne soit pas dominante.
- Comme les *avatars* et les *guildes* sont attachés à un serveur, en choisir un implique de fait que notre *avatar* ne pourra interagir qu'avec *avatars* présents sur ce serveur et ne pourra rejoindre que les *guildes* de ce serveur. La réciproque de cet aspect est aussi valable pour les *guildes* puisque ces dernières ne pourront recruter que des *avatars* appartenant à leur serveur. Cet aspect prend davantage d'ampleur quand il est mis en

les *Maîtres du Jeu (MJ)*, des employés du studio devant traiter les plaintes et autres requêtes formulées par les *avatars*. Le terme anglais *ban* est plus usité que le français.

¹⁸ Le site *realmpop.com* propose ainsi un croisement entre le nombre d'*avatars* ayant atteint le niveau maximum et la veille des *guildes* « actives » car leurs membres utilisent les enchères (qui permettent de vendre des biens dans *World of Warcraft*). Quelques éléments supplémentaires sur ce sujet sont présents dans la section 2.2.2.

relation avec le second puisqu'une *gilde* d'une faction minoritaire sur un serveur aura des difficultés à recruter des *avatars* ; ce qui peut impacter l'expérience de jeu des *utilisateurs* (cf. section 1.3.3).

Les *avatars* peuvent recourir à un service payant de changement de serveur (20€). De plus, *Blizzard* a mis en place des regroupements de serveurs pour contrebalancer les déséquilibres entre factions et les serveurs peu peuplés. Ainsi deux à quatre serveurs, tout en restant distincts, peuvent fonctionner comme un seul serveur, ce qui implique que les *avatars* de ces rassemblements peuvent rejoindre une *gilde* appartenant à un autre serveur du groupe. Nous dénombrons 5 serveurs français demeurant seuls, compte tenu de leur population suffisamment importante et 12 regroupements formés des 31 serveurs français restants.

Race, sexe et classe

Après avoir choisi, en quelques clics, le duplicata du monde de *Warcraft* qui l'accueillera, l'*utilisateur* peut entreprendre la création de son *avatar*¹⁹. Parmi les éléments s'étant transposés de la série de *RTS* au *MMORPG*, la rivalité entre deux factions instituées dès le premier opus de la trilogie de *Warcraft*, reste l'un des éléments clés de la structuration de l'univers de *World of Warcraft*. Dès la création de son *avatar*, ce monde apparaît à l'*utilisateur* comme irrémédiablement séparé en deux et la guerre semble être la seule interaction possible entre les deux camps. D'un côté se trouve l'Alliance, regroupant six races parmi lesquelles les Humains, les Elfes de la Nuit, les Nains, les Gnomes, les Draenei (humanoïdes à la peau bleue de grande taille) et les Worgens (lycanthropes). Et de l'autre, la Horde composée elle aussi de six races : les Orcs, les Trolls, les Gobelins, les Elfes de Sang, les Morts-vivants et les Taurens (grands humanoïdes ayant l'apparence de bovidés). A ces douze races définitivement liées à une faction s'ajoute celle des Pandarens (humanoïdes à l'apparence de pandas) dont le rattachement à une faction provient d'un choix individuel de la part de l'*utilisateur*. Si chaque race possède une habileté qui lui est propre, il faut avouer que le choix de la faction et de la race n'a pas grande incidence sur l'expérience du joueur, dans la mesure où, il ne limite pas drastiquement ses choix futurs ou le contenu auquel il pourra accéder. Ce choix relève donc plus d'une dimension esthétique (l'aspect que l'*utilisateur* souhaite donner à son *avatar*) et de *lore*. Toutes les races étant disponibles dans les deux sexes, la première étape de la création de l'*avatar* est le choix de la faction, de la race et finalement du sexe. Notons que de la même manière qu'il est possible d'avoir recours à un service payant de changement de serveur, il est possible d'utiliser un service de changement de sexe (15€), de race (20€) ou même de faction (30€) qui inclut – forcément – un changement de race et possiblement de sexe.

¹⁹ Notons que dès à présent et pour l'intégralité de cette thèse le terme « *avatar* » renvoi systématiquement aux personnages contrôlés par un utilisateur, par opposition aux créatures non-joueurs (PNJ), cf. note en bas de page 22 et lexique en annexe.

La seconde étape correspond au choix de la « classe », l'une des dimensions les plus importantes de *World of Warcraft*. Chaque classe est spécifique, c'est-à-dire, qu'elles sont définies par des capacités uniques et un *gameplay* particulier. Elle va donc déterminer une grande partie de l'expérience que vivra l'utilisateur au travers de son *avatar*. La sixième extension de *WoW* a introduit la douzième classe du *MMORPG*. Le choix de la classe doit respecter un système de restriction par rapport à la race, car les classes sont spécifiques à certaines races. Le tableau suivant propose une vision synthétique de ces combinaisons (cf. annexes 2. pour une version plus grande) :

	Classe	Chaman	Chasseur	Chasseur de Démon	Chevalier de la Mort	Démoniste	Druide	Guerrier	Mage	Moine	Paladin	Prêtre	Voleur
Horde	Elfe de Sang		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
	Gobelin	X	X		X	X		X	X			X	X
	Orc	X	X		X	X		X	X	X			X
	Tauren	X	X		X		X	X		X	X	X	
	Troll	X	X		X	X	X	X	X	X		X	X
	Mort-Vivant		X		X	X		X	X	X		X	X
Horde/Alliance	Pandaren	X	X					X	X	X		X	X
Alliance	Humain		X		X	X		X	X	X	X	X	X
	Elfe de la Nuit		X	X	X		X	X	X	X		X	X
	Nain	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X
	Gnome		X		X	X		X	X	X		X	X
	Draeneï	X	X		X			X	X	X	X	X	
	Worgen		X		X	X	X	X	X			X	X

Tableau 1. Combinaisons possibles entre races et classes dans *World of Warcraft*

L'utilisateur doit donc choisir s'il crée son *avatar* en fonction d'une race et il choisira une classe ensuite ou s'il préfère choisir une classe puis une race. Sachant que les classes disposent de plusieurs *spécialisations* (appelées *spéc'*) qui affinent les mécaniques autour desquelles le *gameplay*²⁰ de l'*avatar* se construit, les classes ont entre deux et quatre *spécialisations*. La classe de « Mage », par exemple, dispose de trois *spéc'* qui permettent à l'*avatar* d'utiliser des sorts de feu pour la première, de glace et de givre pour la seconde et de magie pure pour la troisième. Précisons encore que chaque spécialisation donne un rôle à l'*avatar*. Il est de coutume de distinguer quatre rôles :

- Le **Tank**, dont le rôle est d'attirer l'attention des créatures ennemies dans le but de diriger toutes leurs attaques vers lui. Le *tank* dispose de plus de vie et d'armures que les autres rôles, de plus, ses capacités vont lui permettre de subir plus de dégâts de la part des adversaires sans mourir.
- Le **Healer**, dont la traduction française la plus proche serait le « soigneur », et dont objectif est de maintenir en vie ses alliés et tout particulièrement le *tank* qui doit faire face à beaucoup d'attaques.

²⁰ Le *gameplay* est usité pour faire référence à l'ensemble des éléments en lien avec prise en main d'un jeu vidéo. La presse spécialisée considère ce critère comme essentiel pour évaluer un titre. Un bon « *gameplay* » est le signe d'une conception permettant à l'utilisateur de maîtriser aisément les différents éléments de l'espace numérique.

- Le **CaC**, acronyme de « *Corps à Corps* », correspond aux *avatars* dont l'objectif est d'infliger le plus de dégâts possibles aux ennemis tout en se trouvant à proximité directe de ces derniers.
- Le **Distance**, a le même rôle que le *CaC* à la différence près qu'il porte ses attaques en se trouvant en retrait, à plusieurs mètres des créatures ennemies. Précisons que les *CaC* et *distances* sont souvent des créatures regroupées sous le même rôle de **DPS** (acronyme de *Damage Per Second*).

Si à chaque spécialisation correspond un rôle, une classe peut n'avoir des spécialisations ne remplissant qu'un seul et même rôle (comme le « Mage » dont toutes les spécialisations remplissent le rôle de *distance*) ou, au contraire, avoir des spécialisations remplissant des rôles différents, c'est par exemple le cas du « Druide » dont les quatre spécialisations correspondent aux quatre rôles²¹. Précisons que si la spécialisation peut être modifiée à tout moment par l'*avatar* et qu'il est possible de jouer consécutivement toutes les spécialisations de son personnage, il est impossible de changer la classe de son *avatar*, y compris moyennant finance.

Chaque classe et chaque spécialisation possède un *gameplay* qui lui est propre. De ce point de vue, les rôles constituent le principal élément différenciateur. Les *soigneurs* doivent utiliser des techniques ayant un temps de recharge plus ou moins long au bon moment (de l'ordre de quelques secondes à plusieurs minutes), tout en veillant à garder suffisamment de ressources (appelée la « *mana* ») pour pouvoir continuer à soigner leurs alliés pendant tout le reste du combat. De leur côté, les *tanks* doivent utiliser leurs compétences leur permettant de subir moins de dégâts de la part des créatures non-joueurs au bon moment, en prenant en compte que ces techniques ont aussi des temps de recharge et tout en veillant à ce que toutes les créatures non-joueurs impliquées dans le combat les attaquent eux et non les autres membres du groupe. Finalement, les *distances* et les *CaC* doivent répéter un cycle (enchaînement précis de techniques infligeant des dégâts dans un laps de temps court) à la plus haute fréquence possible tout en se déplaçant en même temps que les créatures non-joueurs pour pouvoir continuer à les attaquer et en évitant au maximum de subir des dégâts pour alléger la tâche des soigneurs.

L'ensemble de ces éléments font de la phase de création de l'*avatar* une étape cruciale puisqu'elle va grandement déterminer les bordures du cadre à l'intérieur duquel l'expérience de ce monde persistant sera vécue.

Personnalisation de l'*avatar*

Après avoir choisi son serveur, sa race, son sexe et sa classe, l'*utilisateur* peut entreprendre la personnalisation de son *avatar*. Cette étape, purement esthétique, n'aura strictement aucune

²¹ Cf. Annexe 2 pour un tableau récapitulatif des différentes combinaisons de races, classes et spécialisations.

incidence sur le déroulement des scénarios auxquels participera l'*avatar*. Le système de personnalisation n'ayant pas beaucoup évolué depuis la création du jeu en 2004, il n'offre qu'un nombre limité de combinaisons. Ce système est construit autour de plusieurs catégories au sein desquelles il convient de choisir un élément. On retrouve, par exemple, la catégorie « Visage » qui contient plusieurs formes de visages (rarement plus d'une dizaine) avec des couleurs d'yeux et des formes de bouche différentes. Chaque race a des catégories différentes en fonction des spécificités esthétiques de ces dernières, ainsi certaines races n'ont que cinq catégories alors que d'autres en ont huit. Si cette étape est importante du point de vue de la relation qui se tisse entre l'*utilisateur* et son *avatar* (Goel, Prokopec, & Junglas, 2013; Nowak, Fox, & Ranjit, 2015; Peña, Khan, & Alexopoulos, 2016) et que tous les *utilisateurs* que nous avons interrogés expliquent créer leur *avatar* avec beaucoup de soin, cette phase est loin d'être définitive puisque tous ces éléments pourront être modifiés en se rendant dans l'un des « salons de coiffure » des différentes villes d'*Azeroth*.

Expérience et leveling

Une fois la personnalisation terminée, l'*utilisateur* n'a plus qu'à nommer son *avatar* avant de cliquer sur le bouton « Entrer dans le monde ». Après un rapide temps de chargement marquant la connexion, l'entrée dans le monde numérique persistant, l'*utilisateur* pourra admirer son *avatar* pour la première fois. Héros en puissance promis à affronter les plus grandes puissances d'*Azeroth*, pour l'heure l'*avatar* n'est qu'au début de sa progression, cela se voit à travers trois éléments :

- L'**équipement** est formé par les armes, l'armure et divers bijoux magiques, ils se récoltent sur les Personnages Non-Joueurs²² vaincus. Plus le niveau du PNJ défait est élevé plus l'équipement récolté le sera. Le niveau des objets est calculé par « l'*ilvl* » (contraction de « *item level* »), un *avatar* récemment créé aura un *ilvl* de 1 alors qu'un *avatar* de niveau maximum pourra dépasser les 975 points d'*ilvl*. C'est de l'équipement que provient l'essentiel de la puissance d'un *avatar*, ce qui en fait un élément crucial.
- Les **techniques** et **capacités** pouvant être utilisées par l'*avatar* qui les apprend au fur et à mesure de sa progression. Lors de sa création, l'*avatar* ne connaît qu'une paire de techniques et en apprendra plus d'une dizaine tout au long de son évolution. Une fois la

²² Les « *PNJ* » acronyme de *personnage non-joueur* rassemble l'ensemble des personnages simulés et contrôlés par l'ordinateur. Les données issues de nos observations permettent de mettre en lumière le fait que quand les utilisateurs parlent de *PNJ* ils font référence à des personnages contrôlés par l'ordinateur ne pouvant pas attaquer ni être attaqués. Alors qu'ils parlent de *mob* quand ils font référence à des personnages hostiles contrôlés par l'ordinateur, nous préférons parler de « *créatures non-joueurs* » pour éviter au lecteur de retenir trop de termes propres au *MMORPG*. Notons tout de même que le terme « *mob* » est l'acronyme de « *Mobile objects* » il désigne les personnages simulés par l'ordinateur depuis les Multi Users Dungeons (MUDs), où il était nécessaire que les joueurs puissent distinguer textuellement les objets immobiles (comme des éléments du décors) des objets mobiles.

progression terminée, tous les *avatars* d'une même classe auront accès aux mêmes capacités. Ce n'est donc qu'au cours de la progression qu'il y a une différence.

- Le **niveau de l'avatar** commençant au niveau 1, cette progression, appelée *leveling*, prend fin au niveau 110 et s'accompagne de l'apprentissage de nouvelles techniques et compétences. Notons que le niveau maximal à atteindre a changé au fur et à mesure que les extensions se sont succédées, chacune ayant ajouté cinq à dix niveaux supplémentaires. Ainsi, lors de la sortie de *World of Warcraft* en 2004 il n'y avait que 60 niveaux à franchir. Le lancement d'une nouvelle extension induit donc une nouvelle phase de *leveling* permettant à l'*avatar* de franchir les cinq ou dix nouveaux niveaux. Le passage de 110 niveaux actuels demande plusieurs dizaines d'heures de jeu. Cependant diverses méthodes permettent de réduire radicalement ce temps. Il est ainsi possible d'optimiser les zones à explorer en priorité, d'acheter des pièces d'équipements permettant d'augmenter l'expérience gagnée ou, de manière plus radicale, d'avoir recours à un « sésame » coûtant 60€ et permettant la progression de n'importe quel *avatar* au niveau 110 sans pré-requis de niveaux antérieurs. S'il existe des moyens permettant de réduire le temps nécessaire, c'est parce que comme dans tout *MMORPG* le jeu n'est pas terminé une fois le niveau maximum atteint, nous pourrions même plutôt affirmer qu'il commence ou, du moins, que c'est une fois ce palier franchi que toutes les possibilités s'ouvrent à l'*avatar*. Or, s'il est possible de gagner des niveaux en récoltant des matières premières et en explorant le monde, ces activités rapportent si peu de points d'expérience qu'il faudrait probablement plusieurs centaines d'heures pour atteindre le niveau maximum. La méthode traditionnelle permettant d'accumuler ces précieux points d'expérience afin de faire progresser son *avatar* est donc de réaliser des quêtes (des missions proposées par des « *PNJ* ») et de tuer des créatures non-joueurs. Notons que les deux vont souvent de pair puisqu'une grande partie des quêtes a pour objectif de tuer une quantité prédéfinie d'un type précis de créatures non-joueurs.

Dans la mesure où faire progresser son *avatar* jusqu'au niveau maximum n'est pas une fin en soi, cette information ne peut être pertinente pour comparer deux *avatars* que pendant le *leveling*. Une fois ce stade passé, un autre point de comparaison doit être trouvé. Nos observations ont permis de mettre en évidence que les *utilisateurs* mobilisent deux catégories pour jauger, prévoir et comparer les performances de leurs *avatars*. La première est le niveau de l'équipement. Élément objectivement mesurable, il a une influence directe sur la puissance de l'*avatar*. Plus un *avatar* portera des pièces d'équipement ayant un *ilvl* élevé, plus les capacités qu'il utilise seront puissantes. La seconde est le *skill*, terme provenant de l'anglais (capacité, savoir-faire, compétence) et couramment usité par les *utilisateurs* pour faire référence à la maîtrise qu'un *utilisateur* peut avoir de son *avatar*. Un *utilisateur* sachant faire preuve d'une grande dextérité pour manipuler son *avatar*, en évitant des techniques adverses ou en lançant ses capacités au moment approprié, sera considéré comme *skillé*. Cette donnée est à la

fois, partiellement subjective et contextuelle. Elle est partiellement subjective parce que, bien que le *skill* soit principalement jugé par le ressenti des autres *utilisateurs*, il n'est pas entièrement subjectif car des outils ont été mis au point, par des *utilisateurs*, pour tenter de mesurer le niveau de maîtrise d'un *avatar*. Ainsi, les *avatars* ayant pour rôle d'infliger des dégâts seront évalués à l'aune du *Damage Per Second* ou *DPS* qu'ils sont capables de fournir, il s'agit du nombre de points de vie qu'ils sont capables d'enlever à un ennemi en une seconde. De manière similaire, les *healers*, seront jugés en fonction de leur *Heal Per Second*, *HPS*, et du nombre d'*avatars* ayant survécu aux combats. Et cette donnée est partiellement contextuelle car un certain nombre de mécaniques propres au fonctionnement du jeu induit que plus un combat est court plus les *DPS* et *HPS* seront élevés (cf. section 1.2.3. de ce chapitre) par conséquent, un *avatar* dans un bon groupe aura plus de probabilités d'apparaître comme *skillé* aux yeux des autres.

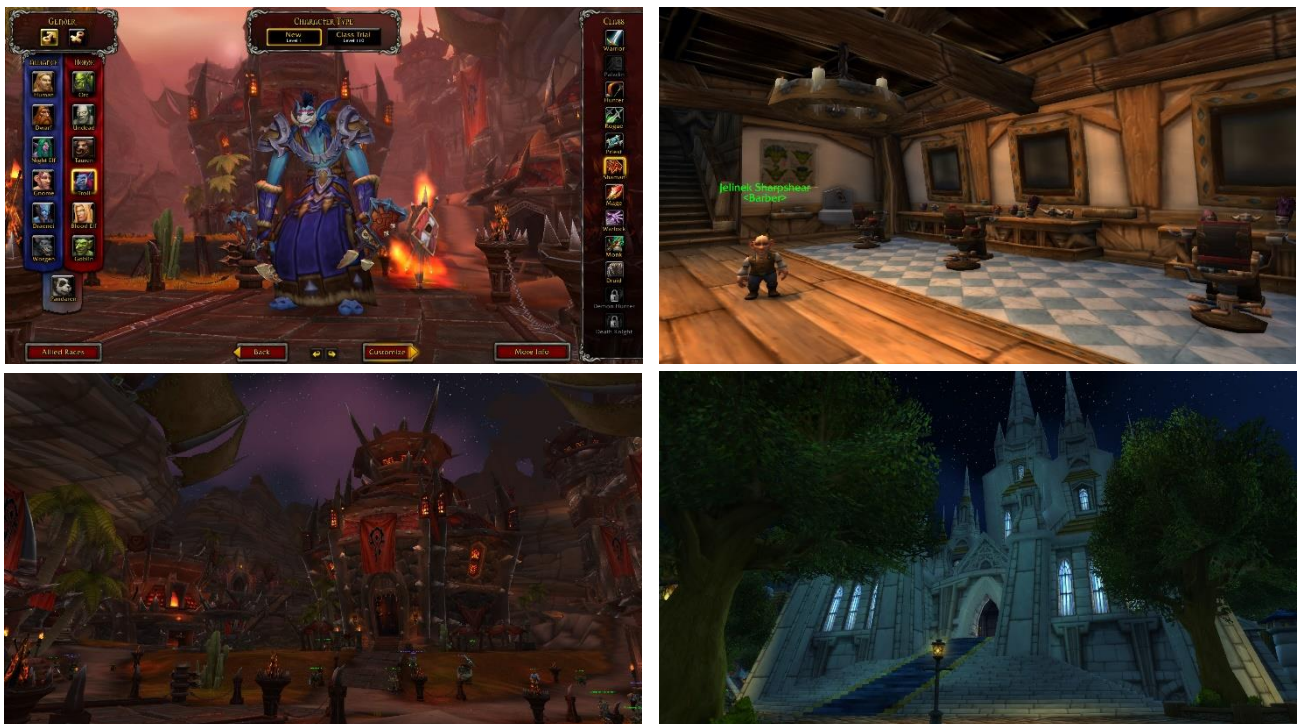


Illustration 1. Création d'avatar et vues d'Azeroth
Haut-gauche : page de création d'un avatar ; haut-droit : salon de coiffure ; bas-gauche : vue d'Orgrimmar (capitale de la Horde) ; bas-droit : Cathédrale de Hurlevent (capitale de l'Alliance)

1.2. Activités « In Game ». Exploration, richesses, combats et raids.

L'une des caractéristiques communes au genre du *MMORPG* est qu'une fois l'*avatar* connecté, il n'a pas un objectif précis à atteindre au sein d'une narration linéaire, comme c'est le cas dans la majorité des autres genres de jeux vidéo comme les jeux d'arcade (Pac-Man, Pong, etc.) ou de plateforme (Mario, Donkey-Kong). Ainsi, *World of Warcraft* offre un large éventail de possibilités (Berry, 2012; Nardi, 2010) parmi lesquelles, l'exploration et la découverte du monde, la récolte de matières premières, la confection d'objets de diverse nature, la recherche et la collection de pièces d'équipements ou de monture et, bien entendu, des combats. Ces derniers sont, sous plusieurs aspects, une composante essentielle de *World of Warcraft* qui est aussi pensé et conçu comme un jeu d'action, *a contrario* d'autres mondes persistants plus orientés sur la « simulation de vie » (type *Second Life*).

1.2.1. Les affrontements, une dynamique au cœur de *World of Warcraft*

Trois éléments permettent d'explicitier la place prépondérante occupée par les combats au sein de *World of Warcraft*.

Premièrement, le système d'évolution des *avatars* est basé, comme nous l'avons évoqué, sur l'accumulation de points d'expérience permettant de gagner des niveaux. Or, s'il est vrai qu'explorer le monde et amasser des matières premières (plantes, minerais, etc.) permet d'accumuler quelques points d'expérience, une fois les premiers niveaux dépassés, la quantité d'expérience requise pour atteindre le niveau suivant devient si importante que ces activités d'exploration et de collecte deviennent insuffisantes. La principale ressource de points d'expérience dans *World of Warcraft* reste la réalisation de quêtes. Ces quêtes sont des missions proposées par des *Personnages Non-Joueurs (PNJ)*, c'est-à-dire, des personnages simulés par l'ordinateur. Bien qu'insérées dans une narration souvent en rapport avec la zone dans laquelle se trouve l'*avatar*, les quêtes tournent en réalité autour d'objectifs simples : rechercher telle personne, sauver telle autre, ramasser tant de plantes ou, plus communément, tuer tant de loups, d'orcs ou d'autres créatures. Ainsi, si l'accomplissement de ces quêtes apporte un montant d'expérience conséquent, vaincre des créatures non-joueurs en apporte presque autant, ce qui place, de fait, les combats au cœur de *World of Warcraft*.

Deuxièmement, l'interface du jeu est construite autour de ces combats dans la mesure où la plupart des informations affichées à l'écran permettent d'appréhender ces derniers que ce soit

à travers les points de vie de son *avatar*, de son adversaire ou des différentes techniques pouvant être utilisées pour le vaincre. De plus, l’affichage dans l’interface du jeu de la plupart des autres aspects de cet univers (l’exploration, l’artisanat, etc.) n’est pas automatique et demande un certain nombre de manipulations de la part de l’*utilisateur*.

Troisièmement, il existe quantité d’outils permettant de mesurer, de comparer, de simuler et d’optimiser les performances de son *avatar* en combat. Ces outils, bien qu’étant constitués à partir de données récoltées dans le monde numérique, sont le produit du travail d’*utilisateurs* extérieurs aux employés de Blizzard Entertainment. Nous pouvons classer ces outils en deux groupes. D’une part, les *addons*, des sortes de petits logiciels qui s’intègrent directement dans le jeu. Ils permettent la plupart du temps d’avoir des informations complémentaires sur le combat qui est en train de se dérouler, comme le montant de dégâts infligés par seconde (*DPS*²³), les soins prodigués par seconde, les techniques lancées par une créature non-joueur qui ont mené à la mort d’un *avatar* ou le nombre de points de dégâts subis par les *tank*. Certains *addons* permettent aussi une lecture simplifiée du combat en train de se dérouler, notamment en indiquant avec précision l’ensemble et l’ordre dans lequel les *boss* vont utiliser leurs différentes compétences. Précisons que tous les *addons* ne concernent pas la visualisation et l’analyse de données issues des combats de son *avatar*. Il en existe aussi dont l’objectif est de modifier l’apparence de l’interface de jeu, d’afficher des informations complémentaires ou d’optimiser la vente de ses objets en suivant le cours de vente sur son serveur.

D’autre part, un certain nombre de ces outils se trouve en dehors des strictes frontières du monde numérique de *World of Warcraft* puisqu’il s’agit de sites ou de logiciels externes au jeu. Si les guides et autres conseils et astuces présents sur ces sites restent un contenu classique pour des sites spécialisés autour d’un jeu ils sont aussi le fer de lance du *theorycrafting* qui est « *the discovery of the rules that can not be determined through play. WoW came with almost no documentation, and while Blizzard employees sometimes answered questions on official forums, in general the absence of documentation left many juicy problems for theorycrafters to solve* »²⁴ (Nardi, 2010, p.137). En d’autres termes, le *theorycraft* est la recherche de l’optimisation de son *avatar* par le biais de la simulation et du calcul mathématique. Concrètement, il s’agit d’importer (via certains *addon*) sur ces sites spécialisés les caractéristiques de son *avatar*, caractéristiques provenant de son équipement, pour ensuite simuler des combats (généralement entre 10 000 et 20 000). Ces simulations permettent de

²³ DPS est l’acronyme de *Damage Per Second*, soit le nombre de points de vie ôtés en une seconde par un personnage (*avatar* ou créature non-joueur) à un autre personnage. Cette donnée est calculée par des *addon* appelés des *DPSMeter*. L’objectif d’un *avatar* ayant un rôle de *distance* ou de *CaC* est donc d’avoir le *DPS* le plus élevé possible, d’ailleurs les utilisateurs désignent ces deux rôles par le terme de *DPS* ; un *avatar* peut donc être *tank*, *soigneur* (*healer*) ou *DPS*.

²⁴ « *Le theorycrafting est la découverte des règles qui ne peuvent pas être déterminées par le jeu. WoW est livré avec presque aucune documentation, et alors que les employés de Blizzard répondaient parfois aux questions sur les forums officiels, en général, l’absence de documentation laissait beaucoup de problèmes juteux aux theorycrafters* » (notre trad.).

définir les caractéristiques les plus bénéfiques pour l'*avatar* et donc l'aider à choisir parmi toutes les pièces d'équipement qu'il possède et l'orienter vers celles qu'il devrait chercher à obtenir pour devenir plus puissant. Notons que si la *theorycraft* s'applique à tous les rôles, c'est pour les *distances* et les *CaC* que cet aspect est le plus développé, car il est plus facile de simuler les cycles qu'ils doivent suivre que les nombreux paramètres auxquels font face les *tanks* et les *soigneurs* (comme la taille du groupe, le nombre d'ennemis, les dégâts subis par le groupe, etc.).

Rappelons néanmoins, comme d'autres chercheurs ayant travaillé sur les MMORPG (Castronova, 2005; Nardi, 2010; Taylor, 2003), qu'il serait erroné de déduire à partir de la place prépondérante occupée par les combats que *World of Warcraft* est un univers violent, comme peuvent l'être des jeux de tir ou des *survival horror*. Si violence il y a, elle se situe davantage sur un plan symbolique que réaliste. Car les graphismes de type « cartoon » de l'univers rendent les créatures grotesques et l'absence totale de sang ou viscères, ainsi que le fait que la seule pénalité à la mort d'un *avatar* soit d'avoir à parcourir le chemin depuis le cimetière le plus proche jusqu'à son corps, ont pour effet de d'aseptiser ce monde fantastique. En fait, le seul élément visuel indiquant qu'un personnage ait subi une attaque est l'apparition d'un chiffre rouge indiquant le montant de points de vie qu'il a perdu et, si le chiffre est vert, cela indique qu'un soigneur lui a rendu des points de vie. *World of Warcraft* est donc un univers héroïque où les guerres font rage et les actes valeureux au combat sont nombreux mais où la mort n'est jamais salissante et toujours fugace, signe d'un échec passager ne demandant qu'à être dépassé.

Le PvP et le PvE, deux orientations distinctes.

L'ensemble des combats menés par l'*utilisateur* au travers de son *avatar* peuvent être classifiés au sein de deux catégories. Les combats ayant lieu contre d'autres *avatars* manipulés par des *utilisateurs*, le Joueur contre Joueur (JcJ ou PvP) et ceux opposant l'*utilisateur* à des personnages simulés par l'ordinateur, appelés *PvE* (*Players versus Environment*) par les *utilisateurs*.

Les situations de type « PvP » peuvent se décliner sous trois modalités. Premièrement les *Champs de bataille* (Battleground, ou BG) permettent à deux équipes de dix *avatars* de s'affronter tout en cherchant à accomplir un objectif commun comme capturer le drapeau de l'équipe adverse et le ramener dans son camp ou contrôler le plus longtemps possible des lieux précis de la carte. Ces *Champs de bataille* sont des espaces instanciés, les *avatars* y sont téléportés et il est impossible de s'y rendre sans y avoir été invité par le jeu, aucun *avatar* supplémentaire ne peut donc venir perturber un affrontement déjà en cours. De plus, plusieurs *champs de bataille* similaires peuvent avoir lieu parallèlement sans que les *avatars* impliqués dans un champ de bataille n'aient connaissance des autres champs de bataille se jouant au même moment. La deuxième modalité est l'*Arène*, où deux équipes de deux ou trois *avatars*

s'affrontent, jusqu'à ce qu'une des deux équipes ne compte plus aucun *avatar* vivant. Notons que, tout comme les *champs de bataille*, les *arènes* sont également instanciées et que c'est au sein de ces dernières que la compétition atteint son paroxysme, dans la mesure où, Blizzard organise tous les ans le *Arena World Championship* qui réunit les meilleures équipes dans un tournoi dont la finale a lieu lors de BlizzCon avec une dotation totale de 280 000 \$ en 2018²⁵. Finalement, la troisième et dernière modalité permettant d'affronter d'autres *avatars* est le « PvP sauvage » terme usité par les *utilisateurs*, qui renvoie à la possibilité, sur les serveurs PvP, d'attaquer et de tuer librement, et à tout moment, des *avatars* de la faction adverse. La principale différence entre le *PvP sauvage* et les autres modalités réside dans le fait que terminer un *Champ de bataille* ou une *arène*, donne droit à des récompenses comme des pièces d'équipement ou de l'or, alors que tuer des *avatars* en dehors de ces contextes ne donne droit à aucune récompense particulière.

De leur côté, les situations de type « PvE » peuvent se décliner en deux grandes catégories. Dans l'une se trouvent les *donjons*, des zones instanciées abritant des créatures non-joueurs hostiles, dont certaines s'avèrent très puissantes, les *boss*. Ces créatures sont si résistantes qu'il est nécessaire de réunir un groupe de cinq *avatars* pour les vaincre. Généralement, les *donjons* comptent entre trois et cinq *boss* qui ont aussi la particularité d'octroyer des pièces d'équipement après avoir été vaincus. Le terme « *looter* » est usité pour désigner le fait d'obtenir une pièce d'équipement sur un *boss*. Il est à la fois utilisé comme verbe et comme nom, on peut ainsi « *looter* sur un *boss* » (c'est-à-dire, récupérer une pièce d'équipement après avoir vaincu un *boss*) et « *équiper* un *loot* » (soit, équiper ladite pièce récupérée sur le *boss* défait). Chaque donjon existant est proposé en quatre niveaux de difficulté en ordre croissant : *normal*, *héroïque*, *mythique* et *mythique plus*. Si un donjon en mode *normal* peut être réalisé pendant la phase de *leveling* d'un *avatar*, il est nécessaire d'avoir atteint le niveau maximal pour pouvoir prétendre aux modes supérieurs. Sachant qu'un mode de difficulté supérieur implique aussi que les pièces d'équipement obtenues auprès des *boss* soient plus puissantes. Dans la seconde catégorie, se trouvent les *raids* qui demandent l'alliance de 10 à 30 *avatars* pour être terminés et qui comptent une dizaine de *boss*. Ainsi, si tous les *boss* d'un donjon peuvent être vaincus en une demi-heure par un groupe d'*avatars* expérimentés, il faut plusieurs heures et (souvent plus d'une dizaine) pour défaire tous les *boss* d'un raid. C'est la raison pour laquelle, les *raids* sont avant tout organisés par des *guildes* (cf. sections suivantes) et ont lieu, dans la majorité des cas, au cours de plusieurs soirées dans la semaine. Tout comme les donjons, les *raids* sont, actuellement, proposés en quatre niveaux de difficulté en ordre croissant : *LFR*²⁶,

²⁵ Source, site officiel du *Arena World Championship* : <https://worldofwarcraft.com/fr-fr/esports/arena>

²⁶ Acronyme de « *Looking For Raid* » pouvant se traduire par « à la recherche d'un raid ». Est usité dans deux acceptions : 1) pour désigner la posture d'un *avatar* cherchant un groupe pour réaliser un *raid*, 2) pour désigner un niveau de difficulté où les groupes de *raids* sont automatiquement générés par l'ordinateur. Cf. section 1.3. pour plus d'informations.

normal, héroïque et mythique. Les raids revêtant une position centrale dans cette recherche nous détaillerons leur fonctionnement dans la section suivante de ce chapitre.

Il est important de préciser qu'un donjon ou raid peut être accompli plusieurs fois par un même *avatar* car les raids, toutes difficultés confondues, et les donjons, en mode mythique, sont remis à zéro tous les mercredis. C'est-à-dire, que si un *avatar* a tué tous les *boss* de tous les donjons et raids en une semaine, il pourra recommencer la semaine suivante. L'intérêt de cette démarche répétitive réside dans le fait que chaque *boss* est rattaché à une « table de loot », c'est-à-dire, qu'il dispose de plusieurs pièces d'équipement (une dizaine) mais qu'elles ne seront pas toutes accessibles après l'avoir vaincu. Chaque pièce a une probabilité d'être potentiellement récupérable par les *avatars*. Généralement un *boss* de donjon ne *loot* qu'un objet lorsqu'il est vaincu et les *boss* de raid permettent d'obtenir deux à quatre pièces d'équipement. Pour obtenir une pièce en particulier, un *avatar* peut donc avoir à tuer le même *boss* plusieurs semaines d'affilée.

Il est également important de noter que si, en théorie, un *avatar* peut aussi bien affronter d'autres *avatars* (*PvP*) que des *boss* à l'intérieur de donjons ou raids (*PvE*), en pratique on observe une tendance à la spécialisation pour l'une de ces deux activités. Et, s'il est fréquent qu'au cours de sa carrière, un *utilisateur* alterne entre des phases de *PvE* et de *PvP*, il est rare de mener les deux de fronts.

« *Quand j'avais ralenti le PvE, je me suis remis au PvP, arène* »²⁷
Doudi, Membre, DPS, *Le Peuple des Barrens*

Cela s'explique probablement par le fait que ces deux activités demandent des compétences et connaissances différentes. En effet, alors que le *PvP* demande réflexes et adresse, le *PvE* requiert un important travail de *theorycrafting* et de connaissances des stratégies. Car dans un combat contre un *boss*. Rien, ou presque, n'est laissé au hasard.

1.2.2. Les raids, une histoire en mouvement.

Au fil des extensions

Comme nous l'avons vu à propos de son Histoire, le monde d'*Azeroth* a bien changé depuis le lancement du jeu en 2004, cela ne fait pas quatorze ans que les *avatars* arpentent les mêmes raids et donjons, semaine après semaine. *World of Warcraft* fonctionne selon un double système de mises à jour. D'une part, l'univers est modifié en profondeur tous les deux à trois ans via des extensions. Ces dernières permettent non-seulement de faire progresser la narration interne de *World of Warcraft* mais aussi d'ajouter de nouvelles zones (comme des îles, des continents ou

²⁷ Les retranscriptions intégrales des entretiens sont consultables dans les annexes.

des mondes parallèles), des niveaux supplémentaires, de nouvelles races voire des nouvelles classes et des nouveaux donjons et raids. D'autre part, chaque extension fait l'objet de plusieurs *patches* qui font avancer la narration et débloquent les raids et donjons. Ainsi, lorsqu'une extension est prévue ou vient d'être mise sur le marché, les joueurs ont une idée globale de la trame scénaristique que leurs *avatars* vont vivre mais ils ne connaissent ni le nombre de raids qu'il y aura, ni à quel moment ils seront disponibles. Nous allons nous pencher plus précisément sur *World of Warcraft : Légion*, la sixième extension, car notre ethnographie a débuté quelques mois avant sa sortie et s'est terminée au moment de la sortie de la septième extension (intitulée *Battle for Azeroth*).

Légion, ses dix niveaux supplémentaires, son nouveau continent et sa nouvelle classe ont été disponibles le 30 août 2016. Le premier raid de cette extension, le *Cauchemar d'Emeraude* a été ajouté en mode normal et héroïque dans le *patch* du 20 septembre 2016. Ce n'est qu'une semaine plus tard qu'il a été disponible en mode mythique et les premiers *boss* en mode *LFR* (acronyme de *Looking for Group*, en recherche de groupe). Le *LFR* a trois particularités : premièrement, il s'agit du niveau de difficulté le plus simple c'est-à-dire, que les *boss* ont moins de points de vie, qu'ils infligent moins de dégâts et qu'ils n'utilisent qu'une partie de leurs compétences. Deuxièmement, les groupes qui participent à des raids *LFR* sont les seuls à être automatiquement formés par l'ordinateur. C'est-à-dire, qu'il existe dans l'interface une option « Recherche de groupe », qui permet de créer ou de rejoindre des groupes en formation ; un onglet de cette option permet de rejoindre des raids *LFR*. Pour cela, il suffit d'indiquer, en cochant des cases, le rôle que l'on souhaite ou que l'on peut occuper (*tank*, *healer* ou *DPS*) et de valider la recherche, ce qui place l'*avatar* en file d'attente. Une quatrième icône permet d'indiquer si l'*avatar* estime suffisamment connaître le raid pour aider ses compagnons d'armes. Une fois que l'ordinateur a réussi à constituer un groupe de trente *avatars* en suivant une répartition fixe de 2 *tanks*, 5 *healers* et 23 *DPS*, il invite ces *avatars* à rejoindre le raid. Ceux qui acceptent seront immédiatement téléportés dans le raid. Si un *tank* ou un *healer* refusent l'invitation l'ensemble du groupe est replacé en file d'attente, mais le groupe sera tout de même formé si c'est un *DPS* qui refuse l'invitation car c'est un rôle plébiscité et donc plus aisé à trouver. La troisième, et dernière, particularité du mode *LFR* est que le groupe constitué ne pourra pas affronter la totalité des *boss* du *raid*, car dans ce mode de difficulté le *raid* est segmenté en plusieurs parties indépendantes. Ainsi, le *Cauchemar d'Emeraude*, composé de sept *boss*, a été découpé en trois parties en mode *LFR*. Si les trois premiers *boss* ont été disponibles dès le 27 septembre 2016, les trois suivants ne l'ont été que le 11 octobre et le *boss* final le 25 octobre. L'objectif de cette segmentation et simplification des raids est de permettre à tous les types d'*utilisateurs* d'y participer ; c'est donc un mode de difficulté pensé pour les « *casu* », contraction de *casual*, terme pouvant être péjoratif et renvoyant aux *utilisateurs* ayant peu d'expérience.



Illustration 2. Les icônes de choix du rôle de son avatar (de gauche à droite : tank, healer, DPS et connaissant le raid)

Le second raid de *Légion*, *Le Jugement des Valeureux*, a été disponible en mode normal et héroïque le 9 novembre 2016. Le troisième, *Le Palais Sacrenuit*, le 18 janvier 2017, le quatrième, *La Tombe de Sargeras*, le 21 juin 2017 et le cinquième et dernier, *Antorus, le Trône Ardent*, le 29 novembre 2017. Tout au long de cette extension le mode mythique et la première partie du LFR ont été débloqués une semaine après les dates de sorties que nous venons d'indiquer. Il est important de noter que chaque nouveau raid (appelé « palier » par les *utilisateurs*) permet d'obtenir des pièces d'équipement plus puissantes (avec un *iLvl* supérieur) que celles pouvant être récupérées dans un palier précédent et, que la mise à disposition d'un nouveau raid ne supprime pas les précédents. Ainsi avec un *avatar* de niveau 110, il est possible d'affronter les *boss* des raids de *World of Warcraft* original (niveau 60). Défaire ces *boss* n'apporte aucune puissance à l'*avatar*, puisque n'importe quelle pièce d'équipement trouvée au niveau 110 sera plus puissante qu'une pièce trouvée dans un raid de niveau 60. Cependant, les apparences des pièces d'équipement des anciens raids peuvent être collectionnées pour personnaliser l'apparence de son *avatar*.

Quarante, vingt-cinq, dix, « flex » !

Comme nous l'avons dit, actuellement ce sont des groupes de 10 à 30 *avatars* qui peuvent s'atteler à défaire tous les *boss* d'un raid. Cependant, cette liberté quant à la taille du groupe est plutôt récente et n'a pas toujours été la norme. En effet, lors de la sortie de *World of Warcraft* les raids étaient prévus pour 40 *avatars*. Au fil des *patches*, trois raids limités à 20 *avatars* ont été introduits mais les quatre raids principaux étaient construits pour un format de 40 *avatars*. Cependant, ce format s'est avéré doublement problématique, d'une part, parce que cela supposait et imposait des *guildes* capables de réunir 40 personnes pour réaliser un raid et donc d'avoir plus de 40 *avatars* actifs pour combler les éventuelles absences. D'autre part, un combat impliquant 40 *avatars* pouvait mettre à rude épreuve le matériel et les débits internet de l'époque.

« De temps en temps je remplaçais mon frangin, en drood, en drood heal...
Notamment sur, bah sur Tranchetrippe, hein. On va l'appeler comme ça, vu
qu'il s'appelle comme ça maintenant [rire]. Parce que, en fait, mon PC, je
ne sais pas pourquoi, sur ce combat-là ramait à mort quand j'étais en tank.
Si je connectais le perso' de mon frangin il ramait pas. »

Eboshie, Membre, DPS, *UpRise*

« Alors, en fait quand j'avais mon Mage j'étais dans un logement, un espèce de logement où j'avais une connexion 56k, donc en raid c'était une boule de feu toutes les 30 secondes, mais je rigole pas, hein. [...] [rire] Donc là, l'optimisation... bon après c'était plus jouable dehors, hein, c'est parce qu'en situation de raid la connexion tenait vraiment pas, quoi. Tu vois, j'avais le modem qui faisait *tudutu*, si tu te souviens à l'époque. »

Oupah, Officier, Healer, *Le Peuple des Barrens*

N'ayant pas d'informations officielles de la part de Blizzard, nous ne pouvons pas affirmer que ces éléments ont été pris en compte mais, toujours est-il que, dès la première extension le format des *raids* changea passant de 40 à 25 *avatars*. Sur les huit raids ayant été introduits lors de cette extension, sept étaient prévus pour être accomplis par des groupes de 25 *avatars* et un seul avait été pensé pour des groupes de 10 *avatars*. Cette polarité entre groupes de 25 et 10 *avatars* fut conservée de la deuxième à la quatrième extension dans la mesure où, les raids pouvaient être accomplis à la fois par des groupes de 10 ou de 25 *avatars*. C'est aussi lors de la seconde extension qu'un deuxième niveau de difficulté (*héroïque*) a été introduit, un même raid pouvait donc être réalisé en groupe de 10 et/ou 25 *avatars* en mode *normal* et/ou *héroïque*.

Toutefois, il s'avéra que cette polarité, tout en donnant plus de souplesse aux *avatars*, car il pouvait être plus aisé de constituer un groupe de dix sans pour autant pénaliser les *guildes* ayant des effectifs importants, introduisit un biais puisque certains *boss* étaient plus simples à vaincre à 10 ou à 25. Ainsi, dans l'optique de terminer le raid (c'est-à-dire, de vaincre le *boss* final) plus rapidement, certaines *guildes* changeaient la taille de leur groupe en fonction du *boss* qu'elles affrontaient pour se faciliter la tâche. Cela mena, lors de la sortie du dernier raid de la quatrième extension à créer un nouveau format : le « *flex* », contraction de *flexible*, et une nouvelle difficulté : le *mythique*. Le format *flex* correspond au format actuel, c'est-à-dire, que les raids peuvent être réalisés par des groupes de 10 à 30 *avatars*, et que les points de vie et dégâts infligés par les *boss* s'adaptent automatiquement en fonction du nombre d'*avatars* dans le groupe qui leur fait face. Avec ce nouveau format, et pour éviter que les *guildes* tentent de trouver pour chaque *boss* une taille de groupe qui leur permettrait de rendre le combat plus aisé, la difficulté *mythique* a été introduite. En plus de rendre les combats bien plus ardues, le mode *mythique* impose aussi un format de 20 *avatars*. Ce sont donc les modes *normal* et *héroïque* qui sont au format *flex* alors que le mode *LFR* se fait à 30 *avatars* et le *mythique* à 20. Les cinquième et sixième extensions ont gardé ces formats et niveaux de difficulté.

1.2.3. Les raids, entre normalisation et orchestration

Composition d'un groupe de raid et déroulement d'un affrontement

Mis à part en mode *LFR*, la répartition des rôles dans les groupes de raid reste à la discrétion de ces derniers. Théoriquement il est donc possible pour un groupe d'être composé de 30 *tanks* ou 30 *healer* pour s'assurer qu'aucun allié ne subisse de dégâts mortels. Cependant, un certain nombre d'éléments propres au fonctionnement des combats induisent des « normes » de composition si le groupe souhaite vaincre les *boss*.

Le premier élément à prendre en compte est que la majorité des *boss* sont programmés pour gagner en puissance et décimer le groupe ou « enrager », dans le jargon, quand un combat dépasse une durée prédéterminée. Ce palier peut prendre différentes formes (augmentation drastique des dégâts infligés, déclenchement d'une technique particulière, destruction de l'endroit dans lequel le combat a lieu) mais une fois qu'il est franchi, il signe l'arrêt de mort des *avatars* du groupe s'ils n'arrivent pas à vaincre le *boss* en quelques secondes.

Le deuxième élément est que les combats contre les *boss* ont lieu dans des espaces clos, appelés des « salles ». Cet aspect peut paraître anecdotique, pourtant il conditionne grandement les affrontements contre les *boss*, dans la mesure où, il empêche toutes les stratégies consistant à produire un déplacement continu du *boss* tout en s'assurant qu'une partie du groupe puisse lui infliger des dégâts à distance. Nous pouvons noter la filiation existante entre cet élément et les jeux de rôles classiques - sur table - qui fonctionnent aussi en suivant une narration selon laquelle les personnages partent à l'assaut d'une forteresse au sein de laquelle ils affrontent, salle après salle, des créatures de plus en plus puissantes avant de pouvoir se confronter au maître des lieux, qui se trouve généralement dans la plus haute tour ou la cave la plus profonde.

Le troisième élément est que les combats contre les *boss* sont « scriptés » c'est-à-dire, que les *boss* utilisent leurs capacités dans un ordre précis et selon certaines conditions. Il est possible de distinguer deux principaux éléments menant au déclenchement des capacités d'un *boss* lors d'un affrontement. En premier lieu, le temps, car ils utilisent une partie de leurs capacités en suivant un cycle précis et régulier. Indiquer le temps restant avant que le *boss* utilise sa prochaine capacité est la fonction d'une partie des *addon*. En second lieu, le pourcentage de points de vie restant au *boss* délimite des « phases » : chaque phase est composée d'un éventail de capacités pouvant être utilisé par le *boss*. Ainsi, un affrontement peut s'opérer selon un schéma du type :

Phase	Pourcentage de Points de Vie	Capacité
Phase 1	De 100% à 70%	Capacité A toutes les 35 secondes Capacité B toutes les 50 secondes
Phase 2	De 70% à 35%	Capacité A toutes les 35 secondes Capacité C toutes les minutes
Phase 3	De 35% à 0%	Capacité D toutes les 25 secondes Capacité E toutes les 45 secondes

Tableau 2. Exemple d'enchaînement des capacités d'un boss de raid

Cette prévisibilité de l'affrontement a un impact direct sur la composition du groupe puisque l'*avatar* ciblé par le *boss* (le *tank* si tout se déroule comme prévu) doit pouvoir encaisser régulièrement l'éventail de capacités déployé par le *boss*. Or, les capacités défensives d'un *tank* ont des temps de recharge trop longs pour qu'un seul *avatar* puisse survivre au déluge de coups portés par la créature non-joueur. La stratégie adoptée par l'unanimité des groupes consiste donc à avoir deux *tanks*. De cette manière, le second *tank* « reprend l'*aggro* »²⁸ dès que le premier *tank* n'a plus de capacités défensives disponibles afin qu'elles aient le temps de se recharger. Une fois qu'elles sont à nouveau disponibles, le premier *tank* reprend l'*aggro* à son tour pour que les capacités du deuxième *tank* puissent se recharger et ainsi de suite pendant toute la durée du combat.

Le quatrième et dernier élément entrant en ligne de compte pour la composition d'un groupe est la capacité de soin des *healers*. Car il faut trouver un équilibre entre avoir assez de soigneurs pour que le groupe survive aux attaques portées par le *boss* et ne pas en avoir trop, ce qui allongerait la durée du combat et donc le risque que le *boss* passe en phase *enragée*. Il est traditionnellement reconnu qu'un soigneur doit pouvoir maintenir en vie 5 *avatars* (lui compris).

La compilation de ces éléments permet de voir se dessiner les contours d'un groupe de raid type qui sera composé de 2 *tanks*, 1 soigneur pour 5 *avatars* et complété par des *distances* et *CaC*. Ainsi un groupe de 10 *avatars* sera composé de : 2 *tanks*, 2 *healers* et 6 *DPS* (*distances* et *CaC* confondus), un groupe de 15 *avatars* aura : 2 *tanks*, 3 *healers* et 10 *DPS*, un groupe de 20 *avatars* 2 *tanks*, 4 *healers* et 14 *DPS*, etc.

Dans certains cas, il est toutefois possible de s'affranchir de ce standard de composition. Par exemple, lorsque les *avatars* d'un groupe ont un niveau d'équipement (*iLvl*) supérieur au raid qu'ils sont en train d'affronter (en le faisant en mode normal alors que le groupe a l'habitude de le faire en mode héroïque, par exemple) parce qu'en étant plus puissants, les membres du

²⁸ Le terme « *aggro* » signifie avoir l'attention d'une créature non-joueur, c'est-à-dire, que cette dernière cible un *avatar* en particulier. Un *tank* a des capacités lui permettant de « reprendre l'*aggro* », soit de faire en sorte que la créature non-joueur l'attaque lui et non un autre *avatar* de son groupe.

groupe peuvent réduire la durée du combat en infligeant plus de dégâts, les *tanks* peuvent encaisser plus de capacités du *boss* et les soigneurs sont plus efficaces. Ainsi, il est possible de n'avoir qu'un soigneur pour 8 à 10 *avatars*, ou, pour certains *boss*, un seul *tank*. Dans d'autres cas, s'affranchir de cette composition peut faire partie d'une stratégie mise en place par le groupe pour sortir vainqueur d'un affrontement en particulier. Cela a, par exemple, été le cas lors de la sortie en mode mythique du troisième raid de *Légion* (*Le Palais Sacrenuit*) pour lequel l'un des *boss* s'avéra d'une grande difficulté dans la mesure où les groupes qui l'affrontaient n'arrivaient pas à le vaincre avant qu'il ne passe en phase *enragé* et décime les *avatars* restants. Ainsi, les premiers groupes réussissant à le battre en avaient déduit que les dégâts qu'ils réussissaient à infliger étant insuffisants, ils devaient réduire le nombre de soigneurs dans leur groupe pour les remplacer par des *DPS*. Pour un groupe de 20 *avatars* ils sont donc passés de quatre *healers* à trois ou deux, ce qui tout en demandant plus d'efforts de la part des soigneurs restants leur a permis de vaincre ce *boss*.

Il est important de noter que cette répartition des rôles au sein d'un groupe de raid a une incidence essentielle sur l'ensemble de *World of Warcraft* : les *avatars* ayant un rôle de *DPS* sont bien plus nombreux que les *tanks* et soigneurs. D'ailleurs, les classes pouvant adopter un rôle de *DPS* sont aussi bien plus nombreuses que celles pouvant *soigner* ou *tanker* (cf. annexe 2.).

Brise-Monde Garothi

De manière à synthétiser tous les éléments que nous venons de voir, nous allons décrire le plus fidèlement possible le déroulement d'un combat type. Pour cet exemple nous avons choisi de détailler l'affrontement ayant lieu contre « Brise-Monde Garothi », le premier *boss* du dernier raid de *Légion* : *Antorus le Trône Ardent*. Notons que le premier *boss* est toujours assez particulier, souvent considéré comme l'affrontement le plus simple, il introduit le reste du raid tant au niveau de la difficulté des *boss* suivants que de l'ambiance générale dans laquelle évoluera le groupe d'*avatars*. *Garothi* est une machine de guerre conçue pour détruire des planètes, il est animé par une énergie démoniaque, ce qui lui donne la forme d'un colosse bipède doté, sur les épaules, de deux gigantesques canons. Le combat a lieu au bord d'un précipice duquel dépasse seulement le haut du corps de la machine qui reste immobile et utilise son armement pour tenter de terrasser les *avatars*.

L'affrontement contre *Brise Monde Garothi* se déroule en trois phases qui se déclenchent à 60% et 20% de ses points de vie en mode *LFR* et *normal*, et à 65% et 35% en mode *héroïque* et *mythique*, chaque phase est espacée par une courte période appelée *phase de transition*. Le combat a lieu dans une salle rectangulaire de taille moyenne. Les stratégies disponibles sur les différents sites spécialisés préconisent toutes de répartir les *avatars* par rôle, à des points précis de la salle. Les *tanks* et les *CaC* doivent se tenir au bord du précipice où se trouve le *boss*, tout

en restant dans l'axe central de la salle, de leur côté, les *soigneurs* et les *distances* doivent rester au milieu de la salle.

Il utilise principalement cinq capacités ; deux tout au long du combat et trois en fonction de la phase dans laquelle il se trouve. Les deux capacités qu'il utilise tout au long du combat concernent les *tanks* puisque *Garothi* utilise « *Carnage* » dès qu'aucun *avatar* ne se trouve au corps à corps avec lui. Or cette capacité lui permet d'infliger, toutes les secondes pendant 10 secondes, de très lourds dégâts à tout le groupe de raid. Il est, en fait, impossible pour un groupe de survivre à cette technique, au moins l'un des deux *tanks* doit donc constamment rester à portée. La seconde capacité, *Bombardement gangrené*, lancée toutes les 20 secondes, place un marqueur sur la cible actuelle du *Brise Monde* (donc l'un des *tanks* si tout se passe comme prévu). Au bout de quelques secondes, l'*avatar* marqué est la cible de cinq projectiles envoyés toutes les secondes à l'emplacement où il se trouvait une seconde auparavant. Chaque projectile inflige de très importants dégâts dans un rayon de sept mètres autour du point d'impact et propulse dans les airs tout *avatar* touché. Le *tank* marqué par cette capacité doit donc longer l'un des bords de la salle où se déroule le combat de manière à espacer les points d'impact des projectiles. C'est donc pour contrer cette capacité, en laissant un espace vide où le *tank* ciblé peut se déplacer en toute liberté, que les stratégies préconisent que l'ensemble des *avatars* du groupe se trouvent sur l'axe central de la salle. Ainsi, c'est au second *tank* de reprendre l'*aggro* du *boss* pendant que le premier se déplace pour mettre le groupe à l'abri du *Bombardement gangrené*. Une fois que tous les projectiles ont explosé, le premier *tank* doit revenir auprès de *Garothi* et se tenir prêt à reprendre l'*aggro* dès que le second *tank* sera, à son tour, la cible du bombardement.

Pendant la première phase du combat le *boss* utilise, en alternance, ses deux canons pour déclencher *Annihilation* et *Décimation*. D'une part, *Annihilation*, lancée toutes les 35 secondes, place des cercles de flammes vertes à des endroits de la salle, définis aléatoirement. Au bout de 6 secondes ces cercles explosent en infligeant de très lourds dégâts à tous les *avatars*, sauf s'ils « absorbent » ces dégâts en se plaçant dans les cercles. D'autre part, *Décimation*, également lancée toutes les 35 secondes, marque certains *avatars* qui seront la cible d'un projectile après 5 secondes. Ce projectile produit une explosion d'un rayon de 12 mètres là où se trouvait l'*avatar* ciblé au moment d'être lancé. Si la première de ces deux capacités ne demande, de la part des membres du groupe, que de la réactivité, la seconde précise encore le positionnement des *avatars* proposé par les stratégies disponibles en ligne puisque les stratégies disponibles en ligne préconisent unanimement que le tiers gauche de la salle soit réservé aux *tanks* avec leurs bombardements, que le tiers droit soit dédié aux *décimations* et que le tiers central soit occupé par tous les *avatars* n'étant pas ciblés par cette capacité.

Résolution apocalyptique, la cinquième capacité principale de *Garothi* n'est déclenchée que pendant sa phase de transition. Durant les trente secondes que dure cette phase le *boss* n'inflige plus de dégâts et ses canons deviennent vulnérables. Si le groupe d'*avatars* ne parvient pas à

détruire l'une des deux armes avant la fin de la phase de transition, il subit des dégâts mortels. Avant d'engager le combat il est donc nécessaire que l'ensemble des *avatars* s'accorde sur le canon qu'il souhaite détruire en premier. Sachant qu'en mode *normal* et *héroïque* la destruction d'un canon entraîne la suppression d'une des capacités qui y est rattachée (*Annihilation* ou *Décimation*), ainsi le groupe peut décider laquelle des deux capacités il souhaite voir disparaître en premier. Par contre, en mode *mythique* le choix est cornélien car, détruire un canon a pour effet de le *détraquer*, ce qui augmente sa puissance et modifie ses effets. De telle sorte qu'*Annihilation* lance deux explosions successives, les *avatars* doivent donc se mettre en binôme pour en absorber les dégâts et *Décimation* lance le projectile immédiatement, les *avatars* n'ont plus la possibilité de se déplacer pour choisir le lieu de l'explosion. En mode *mythique* le placement de chaque *avatar* est donc crucial puisque la moindre explosion non-maîtrisée a de grandes chances d'entraîner la mort de tout le groupe. La fin de la phase de transition, marquée par la destruction d'un des canons produit, tout de même, une explosion dont les dégâts sont réduits par la distance séparant les *avatars* du lieu de l'explosion, ces derniers doivent donc s'en éloigner le plus rapidement possible. L'ensemble du groupe, à l'exception des *tanks* (pour ne pas risquer de déclencher *Carnage*), doit donc se rendre à l'opposé de l'emplacement du *Brise Monde* pour ne pas subir des dégâts mortels.

Pour résumer les emplacements inhérents à ce combat, le site francophone spécialisé dans l'élaboration et la traduction de stratégie pour les raids de *World of Warcraft*, « *BlizzSpirit* » propose la représentation schématique suivante.

Dans cette représentation, à chaque rôle correspond une icône : le bouclier symbolise les placements des *tanks*, les croix vertes, les *healers* et les épées, les *DPS* (qu'ils soient à distance ou au corps à corps). Les quatre autres icônes symbolisent les capacités lancées par *Garothi* et les déplacements qu'elles supposent. Nous pouvons voir dans le coin supérieur gauche, en orange, le chemin que doit parcourir le *tank* ciblé par le *Bombardement gangrené*. A droite et en jaune, la zone dans laquelle les autres *avatars* ciblés par *Décimation* doivent se rendre, de manière à ce que, les projectiles explosent hors de portée du groupe. Les cercles verts sont des représentations hypothétiques des zones dans lesquelles les *Annihilation* pourraient apparaître et dans lesquelles des *avatars* devraient se rendre pour éviter leurs explosions. Finalement, la flèche bleue symbolise le déplacement général devant être opéré par le groupe pour survivre à l'explosion marquant la fin de la phase de transition.

Nous pouvons observer qu'alors qu'il s'agit, rappelons-le, d'un affrontement simple et considéré comme peu stratégique, la quantité d'informations à surveiller, tout au long du combat, reste importante. C'est ce qui permet de comprendre l'importance et la popularité des *addons* d'aide à la gestion des combats, dans la mesure où, ils indiquent quand les *boss* vont déclencher leurs compétences, ce qui permet aux *avatars* de déduire le positionnement qu'ils doivent adopter pour survivre.



Illustration 3. Schématisation des placements d'un groupe de raid. Source : blizzspirit.com

1.3. La *gilde*, le socle d'une expérience commune

La réussite d'un affrontement exige la cohésion des *avatars* pour que les stratégies mises en place soient respectées, ce qui implique que chaque membre du groupe aille là où il est attendu au moment prévu. Pour tendre vers cette cohésion la constitution du groupe de *raid* et les conditions dans lesquelles elle a lieu sont essentielles. Il s'avère que le principal critère distinctif retenu par les *avatars* lors de la constitution d'un groupe est l'opposition entre les groupes « PU » et les groupes « *Gilde* ».

1.3.1. « PU » et « *Gilde* », deux mondes opposés (?)

Le « *Pick Up* »

« PU » est la contraction de la locution verbale anglaise « *to pick up* » signifiant littéralement « prendre » ou « ramasser ». Ayant une fonction éminemment dichotomique, ce terme désigne du point de vue d'un *avatar* donné, tous les *avatars* ne faisant pas partie de sa *gilde*. Par conséquent, il peut être utilisé pour désigner le fait d'inviter un *avatar* extérieur à la *gilde* dans un groupe en partance pour un donjon ou un *raid*, ou, inversement, de rejoindre un groupe en préparation. Sans avoir une nette connotation péjorative, ce terme démarque tout de même une distance, une part d'inconnu et d'aléatoire, dans la mesure où, il signe une rencontre entre des *avatars* ou groupes d'*avatars* ne se connaissant pas ou peu. Cette incertitude concernant ce type de groupes est d'autant plus forte depuis que l'outil de création de groupe intégré à *World of Warcraft* permet d'inviter des *avatars* provenant non seulement d'autres serveurs français mais aussi du reste de la zone européenne. L'incertitude quant au niveau de l'*avatar* ajouté au groupe ou du groupe rejoint est donc accompagnée de potentielles difficultés de communication entre les *avatars* du groupe.

Les groupes *pick up* font donc l'objet d'un sentiment mitigé, ils offrent un vivier de groupe permanent pouvant être la promesse d'un *raid* rapide et sans encombre ou alors de multiples morts ne menant à la défaite d'aucun *boss*.

Les « *guildes* »

Nous pourrions dire qu'à l'opposé de l'incertitude inhérente à un groupe *pick up* se trouvent les groupes formés par des « *guildes* ». Les *guildes* sont des regroupements libres, pérennes et formels d'*avatars*. Ces groupes sont libres car contrairement à des éléments comme le lien entre la race et la classe ou l'appartenance d'une race à une faction, l'adhésion à une *gilde* et le choix de cette dernière est entièrement entre les mains des *avatars*. Il est essentiel de préciser que, contrairement à toutes les autres formes de groupe, une *gilde* perdure après la

déconnexion des *avatars* et perdurera jusqu'à ce que le « chef de *gilde* » décide de la dissoudre. De manière similaire, un *avatar* peut rester plusieurs années dans la même *gilde* ou la quitter très rapidement. Finalement, nous entendons par « formel » le fait, qu'en plus de faire partie intégrante de l'univers de *WoW* depuis sa création, l'appartenance d'un *avatar* à une *gilde* est indiquée sans équivoque puisque le nom de sa *gilde* apparaît juste sous le sien. De plus, les *guildes* disposent d'un éventail d'outils au sein du jeu leur permettant d'organiser la vie quotidienne de leurs membres. Les plus importants étant : un canal de discussion dédié, un calendrier pour proposer des événements (raids, donjons, etc.) auxquelles peuvent s'inscrire les membres qui le désirent, une banque commune pour stocker et mettre à disposition différents biens et un menu spécifique permettant de voir les membres, leur classe, niveau et grade au sein de la *gilde*.

Un raid organisé par une *gilde* suppose donc d'être un groupe structuré regroupant des *avatars* se connaissant potentiellement depuis plusieurs mois, voire années. Bien que l'issue d'un raid ou d'un donjon ne soit jamais assurée, les réaliser en *gilde* permet de réduire la variance potentielle des chances de succès – ici entendu comme le fait de vaincre le plus de *boss* possible – dans la mesure où, la communication est facilitée et que le niveau de chaque *avatar* est connu. Il est, par exemple, possible de « compenser » un *avatar* un peu en retrait par un autre plus performant.

En fait, les raids (hormis en niveau *LFR*) sont depuis le lancement de *World of Warcraft* principalement l'apanage des *guildes* qui proposent à leurs membres plusieurs créneaux horaires dédiés aux raids chaque semaine. Remarquons aussi qu'au cours des deux années que nous avons passées à parcourir et étudier le monde de *World of Warcraft* nous nous sommes battus contre et aux côtés de plusieurs milliers d'*avatars* différents et moins d'une cinquantaine n'étaient pas membres d'une *gilde*. La *gilde* semble donc apparaître non comme une obligation mais comme un élément central de l'expérience de la plupart des *avatars* peuplant *Azeroth*.

1.3.2. Organisation et constitution d'une guilde, entre individualité et communauté ?

Un acte fondateur

L'institution d'une *gilde*, bien qu'étant relativement simple, demande tout de même de passer par plusieurs étapes obligatoires. Premièrement, un *avatar* doit acheter une « *charte de guilde* » auprès d'un *Maître des guildes* (un type de PNJ présent dans toutes les principales

villes). En réalité le terme de *charte de guilde* est plus un élément faisant partie du *roleplay*²⁹ et de la tradition des jeux de rôle qu'une réelle charte dans la mesure où aucune forme de réglementation n'y est inscrite, le seul élément présent et modifiable de cette charte est le nom que l'*avatar* souhaite donner à la *guilde* qu'il s'apprête à fonder. Le choix du nom de la *guilde* est la deuxième étape dont l'*avatar* fondateur doit s'acquitter. Essentiel, puisqu'attaché à chaque membre, le nom d'une *guilde* ne fait pas l'objet de limite particulière si ce n'est qu'il doit être inédit sur le serveur et respecter le contrat d'utilisation de *Blizzard* et donc ne comporter aucun élément discriminant, raciste, homophobe, etc. A partir du moment où ces deux règles sont respectées, le fondateur peut laisser libre cours à son imagination et opter, par exemple, pour un nom en lien avec le *lore* de *World of Warcraft* (comme *La Croisade Ecarlate* ou *Les Agents du SI :7*) ou plus original (*Les Poneys Sanguinaires* ou *Sang pour Sang*, par exemple).

La charte indiquant le nom de sa future *guilde* dans son sac, l'*avatar* fondateur doit trouver quatre autres *avatars* disposés à la signer. Notons que la seule restriction est que les signataires ne doivent pas être membres d'une *guilde* au moment où ils signent la charte. Par conséquent, ni le niveau de l'*avatar*, ni le compte sur lequel il est créé n'ont d'importance. Ainsi, l'on pourrait imaginer qu'un seul *utilisateur* puisse créer quatre *avatars* de niveau 1 pour qu'ils signent la charte, ce qui, de fait, rend possible de créer une *guilde* à seulement deux *utilisateurs* dont un qui manipulerait successivement quatre *avatars*. Dès que la charte comporte toutes les signatures, l'*avatar* fondateur peut retourner auprès du *Maitre des guildes* pour lui rendre la charte et ainsi créer la *guilde*.

Bien qu'à ce stade la *guilde* existe déjà, l'*avatar* fondateur doit encore s'acquitter d'une tâche : la création du tabard. Ce dernier définit les couleurs et l'emblème de la *guilde*. Plus proche de la personnalisation que de la création, tous les fondateurs de *guildes* disposent de la même panoplie d'emblèmes (196 modèles sont tout de même disponibles), de couleurs et de formes de la bordure. Notons que cet emblème sera aussi présent dans le menu dédié à la *guilde*, sur la monture de *guilde*, la banque de *guilde* et les étendards. Toutefois, précisons également que *World of Warcraft* permet d'acquérir plusieurs centaines de montures et de tabards différents. Nous avons pu observer que les montures et tabards de *guilde* ne jouissent pas d'une grande popularité ; leur fonction emblématique relève donc plus du théorique et de la potentialité que de la réalité.

²⁹ Comme nous l'avons vu précédemment, le « *gameplay* » désigne la maniabilité dans un jeu, alors que le « *roleplay* » fait référence au fait de « *jouer un rôle* », c'est-à-dire, d'incarner un personnage fictif.



Illustration 4. Emblèmes des guildes « Uprise » (gauche) et « Le Peuple des Barrens » (droite)

Il est aussi important de noter qu'après que la charte de *gilde* signée ait été rendue au *Maître des guildes*, il est possible que tous les signataires quittent la *gilde*, ne laissant comme seul membre que l'*avatar* fondateur, sans pour autant que cela ne remette en cause l'existence de cette dernière.

Il nous semble que l'élément le plus remarquable ayant lieu lors du processus de création d'une *gilde* est la tension entre, d'une part, la figure fortement individuelle du fondateur qui apparaît comme l'initiateur et l'unique décideur *in fine* et, d'autre part, la nature collective et communautaire de la *gilde*. Cette tension est essentiellement induite par les contraintes fixées par le monde numérique puisque d'autres processus de création auraient pu être mis en place pour donner plus de poids au collectif. Nous allons voir que cette tension perdure après la phase de fondation de la *gilde* et tout particulièrement dans la hiérarchisation imposée des membres d'une *gilde*.

Recrutement

Si nous admettons que les membres fondateurs (les quatre signataires) de la *gilde* ne la quittent pas immédiatement après sa création, leur premier objectif sera, dans la majorité des cas, de tenter d'agrandir leur groupe. Pour cela ils peuvent avoir recours à plusieurs méthodes internes ou externes aux frontières de *World of Warcraft*. En ce qui concerne le recrutement interne à *WoW* la nouvelle *gilde* peut avoir recours à l'outil de recherche de *gilde* intégré au jeu. Cet outil n'est visible que pour les dirigeants de *gilde* et les *avatars* n'appartenant à aucun de ces regroupements. Il permet aux *guildes* souhaitant recruter de nouveaux membres de se décrire, de présenter leurs objectifs, de préciser leurs critères de recrutements (âge requis, temps de présence, par exemple) et leurs besoins (classe ou rôle particulier). De leur côté, les *avatars* sans *guildes* ont accès à l'ensemble des *guildes* à la recherche de nouveaux membres, à leur description, emblème et le nombre d'*avatars* qui la composent déjà. A partir de cette liste ils peuvent entrer en contact avec les officiers de ces *guildes*. Avec cet outil se sont donc les

avatars qui vont vers les *guildes* et non les *guildes* qui choisissent parmi un panel d'*avatars* disponibles. Outre cet outil, ces derniers peuvent aussi être attentifs aux canaux de discussion (« *chat* ») des différentes capitales car il est courant que les membres de *guildes* à la recherche de recrues postent des courts messages de recrutement. Notons qu'il est d'usage, depuis le lancement du jeu, que ces messages de recrutement soient postés sur le canal « /2 commerce » car il reste le seul à être commun à toutes les capitales d'une même faction. C'est-à-dire, que si un message est posté sur le canal « /1 général » à Hurlevent (capitale des Humains) il ne sera visible que par les *avatars* en train de parcourir les rues de cette ville. Alors que le même message posté depuis le même endroit par le même *avatar*, mais sur le canal normalement dédié au commerce deviendra visible pour tous les *avatars* présents dans l'une des cinq capitales de l'Alliance. Finalement, certaines *guildes* souhaitant agrandir leurs rangs rapidement peuvent avoir recours à une forme de recrutement à la volée, il s'agit alors d'inviter tout *avatar* n'ayant pas de *gilde* – souvent sans lui demander son avis au préalable – sans prendre en compte son niveau, son temps de connexion ou son rôle.

Les méthodes de recrutement externes aux frontières de *World of Warcraft*, bien qu'étant plus homogènes, se disséminent sur un plus large panel de supports qui peuvent être classifiés au sein de quatre grandes catégories. Le forum officiel hébergé et modéré par *Blizzard* est la première de ces catégories, il est organisé en plusieurs sous-forums selon des thématiques spécifiques : nous trouvons ainsi un groupe dédié à chaque classe, type de jeu (PvE, PvP et RP) ou à des problèmes techniques. Les messages d'*avatars* présentant leur *gilde* et les profils de recrues qu'ils recherchent se trouvent surtout dans le sous-forum « Recherche de joueurs » et dans ceux dédiés aux regroupements de serveurs. L'avantage de passer par le forum officiel est qu'un lien est automatiquement créé entre l'auteur d'un post et le profil de son *avatar*. Par conséquent, l'*avatar* à la recherche d'une *gilde* dispose d'un moyen « d'inspecter » l'*avatar* représentant sa *gilde*, lui permettant de vérifier, entre autres, l'avancement de cette dernière ou le nombre d'*avatars* qui la composent.

La deuxième catégorie est constituée par la multitude de groupes Facebook souhaitant rassembler les *utilisateurs* francophones de *World of Warcraft*. Bien que la majorité de ces groupes n'aient pas pour fonction première de proposer une mise en relation entre les *guildes* et les *avatars* n'en ayant pas, des messages ayant pour thématique le recrutement – que ce soit une *gilde* cherchant de nouveaux membres ou un *avatar* à la recherche d'une *gilde* – sont postés de manière très régulière.

Troisièmement, parmi la myriade de sites spécialisés sur l'univers de *World of Warcraft* il est possible de trouver une frange dont la spécificité est de s'intéresser tout particulièrement aux *guildes*³⁰. Ils recensent et offrent une page spécifique à l'intégralité des *guildes* de chaque

³⁰ Au moment de notre ethnographie deux sites sont tout particulièrement mis en avant par les *avatars* que nous avons côtoyés : wowprogress et raider.io. Cf. section suivante de ce chapitre pour plus d'informations concernant ces sites.

serveur ainsi que leurs progressions respectives. Ces sites offrent donc, à la fois une vue globale pour les *avatars* cherchant une *gilde* et une manière de se faire connaître pour les *guildes* à la recherche de nouvelles recrues. Il n'est donc pas étonnant qu'une partie de la page de chaque *gilde* soit destinée à une présentation générale du groupe (objectifs, effectifs, organisation, etc.) et des *avatars* à contacter afin d'intégrer la *gilde*.

Il arrive aussi que ces fiches renvoient directement vers le site de la *gilde*. C'est pourquoi ces sites forment la quatrième, et dernière, catégorie de supports par lesquels les *guildes* peuvent recruter de nouveaux membres. Créés à l'initiative des *guildes* elles-mêmes, ils sont souvent accompagnés d'un forum dont l'accès est réservé aux *avatars* membres. Ces sites servent principalement à présenter la *gilde* aux éventuels postulants et à faciliter la communication entre les *avatars* en dehors de la frontière de *World of Warcraft*, notamment pour la planification des *raids*.

Notons qu'il est courant que tous ces outils de recrutement s'imbriquent et qu'un message posté dans le canal « /2 commerce » d'une capitale ou sur un groupe Facebook invite les intéressés à visiter le site de la *gilde* en question ou à vérifier l'état de leur progression sur un site spécialisé.

Organisation et hiérarchie

Que le recrutement d'une *gilde* soit prolifique ou non, la conception de ces groupes par le dispositif impose qu'une hiérarchie et une organisation soient mises en place. Nous aurions pu imaginer qu'après avoir rendu leur charte de *gilde*, les membres fondateurs puissent choisir le régime sous lequel ils souhaitent que leur groupe évolue. Mais, en réalité, la mise en place d'une hiérarchie stricte est encouragée puisque toute *gilde* doit avoir, au minimum, deux grades : celui de chef de *gilde* et de membre. Sachant qu'à chaque grade est rattaché un certain nombre de droits comme celui d'inviter de nouveaux membres, de prendre ou de déposer des objets dans la banque de *gilde* ou, encore, d'organiser des événements sur le calendrier de *gilde*. Or, le chef de *gilde* peut octroyer tous les droits aux membres de son groupe hormis deux d'entre eux : dissoudre la *gilde* et modifier les droits d'un membre ayant un grade supérieur. Ainsi, même si le groupe opte pour une organisation la plus égalitaire possible, un *avatar* aura toujours plus de droits que les autres et ces derniers n'auront aucun moyen de modifier cet état de fait puisqu'aucune procédure ne permet de destituer un chef de *gilde*. Le seul recours dont disposent les membres d'une *gilde*, si leur chef se montre soudainement trop autoritaire ou qu'ils sont en désaccord avec lui, est donc de quitter la *gilde*. Cette décision les amènerait aussi à faire une croix sur toutes les richesses dont ils avaient doté la banque de *gilde* puisque le chef de *gilde* peut, à tout moment, leur retirer le droit d'en disposer.

Poussés par le *design* du dispositif, nos observations et la revue de la littérature nous indiquent que les *guildes* adoptent souvent une organisation hiérarchisée par plusieurs grades

attribuant de plus en plus de droits. L'arrangement des grades est totalement personnalisable par les responsables de la *gilde*. Il est possible d'en ajouter ou d'en supprimer, de les ordonner, de les renommer et de leur donner les droits souhaités. Généralement, les *guildes* sont organisées autour de quatre grandes catégories de grades en plus de celui de chef de *gilde*. A un premier niveau se trouvent les *Officiers* qui épaulent le chef de *gilde* dans la gestion générale de la structure, il arrive que les officiers soient divisés en plusieurs sous-catégories (officiers et sous-officiers) en fonction de leurs rôles. La deuxième catégorie est formée par les *Membres* qui représentent la majorité des effectifs de la *gilde*. En fonction de leur implication, de leur participation régulière aux raids ou de leur effort pour la banque de *gilde*, les membres peuvent aussi être divisés en plusieurs sous-catégories. Les *guildes* recrutant régulièrement ont recours à une troisième catégorie : les *Recrues*, en fonction des règles établies par le groupe les nouveaux membres restent au grade de recrues pendant une période déterminée (souvent quelques semaines) avant d'atteindre le rang de *membre*. La quatrième, et dernière, grande catégorie que nous pouvons observer rassemble l'ensemble des *Rerolls*, c'est-à-dire, les *avatars* secondaires des membres de la *gilde*.

La *gilde*, tout en étant la structure et le socle permettant le rassemblement pérenne d'un groupe d'*avatars*, apparaît aussi comme naissant sous l'initiative principale d'une individualité gardant inévitablement une main mise sur ce qui reste, en définitive, sa *gilde*. Si ces choix de *design* peuvent faire l'objet de contournements (notamment en mettant en place des chartes de *guildes* stipulant les droits et devoirs de tous les membres et officiers de la *gilde* ainsi que des sanctions en cas de non-respect de ladite charte) ces mesures ne restent qu'un compromis social visant à atténuer la prépotence du chef de *gilde*.

1.3.3. Une *gilde*, pour faire quoi ? Typologie des *guildes*

PvE ou PvP, une distinction encore présente

Ayant une image assez précise de la manière dont une *gilde* se crée, des outils qu'elle a à sa disposition pour s'agrandir et des choix et non-choix qu'elle a pour s'organiser, nous pouvons aborder la fonction de ces groupes et leur typologie.

Le premier élément à prendre en compte, est que la distinction entre *PvE* et *PvP* s'applique aussi pour les *guildes*. Bien qu'à aucun moment une *gilde* n'ait à choisir formellement une orientation de jeu, elles le font explicitement. Dans la mesure où, ces deux activités demandent des organisations différentes et que les joueurs s'orientent assez nettement vers l'un de ces aspects du jeu au détriment de l'autre, nous observons que les *guildes* ont tendance à se spécialiser et à proposer à leurs membres soit du contenu *PvE*, soit *PvP*.

Si nous avons déjà évoqué la tendance des joueurs à se concentrer principalement sur le *PvE* ou le *PvP*, il est aussi important de préciser, en quoi ces deux activités demandent des organisations différentes pour les *guildes*. Deux éléments nous semblent principalement motiver cette spécialisation. D'une part, le temps, car la conception des *raids* (plusieurs *boss* espacés les uns des autres et demandant d'appliquer des stratégies spécifiques) permet à un groupe expérimenté de venir à bout de tous les *boss* en trois à quatre heures. Les *guildes* proposent donc à leurs membres des créneaux hebdomadaires, de trois ou quatre heures, dédiés aux *raids*. Généralement, ces créneaux sont proposés en soirée (de 20h ou 21h à minuit) pour s'adapter aux activités diurnes des joueurs (travail, études, etc.). Par contre, les activités *PvP* adoptent un format beaucoup plus court, une *arène* dure rarement plus d'une dizaine de minutes et un *champ de bataille* ne dépasse guère la demi-heure. S'il est possible, et fréquent, de faire plusieurs *arènes/champs de bataille* d'affilé, il n'en reste pas moins que ces activités demandent une organisation moins rigoureuse, dans la mesure où, il ne s'agit pas de réunir deux dizaines de personnes pendant au moins trois heures. Et, d'autre part, ce premier élément de distinction est renforcé quand nous prenons en compte la différence de taille des groupes nécessaires pour ces activités. En effet, rappelons que les *raids* nécessitent 10 à 30 *avatars* alors que les *champs de bataille* opposent deux équipes de 10 *avatars* et que ces derniers sont bien moins plébiscités que les *arènes* qui opposent deux équipes de 2 ou 3 *avatars*. Une équipe d'*arène* n'a donc pas besoin de créer une structure aussi importante qu'une *gilde* pour organiser leur temps de connexion en commun. C'est pour ces deux principales raisons que les *guildes* sont, avant tout, l'apanage des *avatars* orientés vers le *PvE* et c'est donc à ce type de *gilde* que nous ferons référence dans le reste de ce document.

Cependant, précisons que les *guildes* que nous avons observées, bien que se déclarant comme des *guildes PvE*, organisaient aussi de temps à autre des moments dédiés au *PvP* mais cela se produisait en marge des temps dédiés au *PvE* et ne rassemblaient qu'une frange du groupe.

De « VHL » à « casu »

Pour classer la multitude de *guildes* existantes nous pouvons reprendre et ordonner la distinction effectuée par les joueurs tant elle est codifiée et renvoie à des normes comprises par l'ensemble des joueurs évoluant dans *World of Warcraft* depuis quelques temps. Cette distinction est construite autour de trois éléments : les objectifs que se fixe le groupe, l'effectif de la *gilde* et le temps de connexion des membres. A partir de cette triade, objectif-effectif-temps, nous pouvons observer trois principales catégories de *gilde*.

Les *guildes* « familiales » ou « *casu* » forment la première grande catégorie de *gilde*. Le terme *casu* est la contraction de *casual* évoquant, en anglais, un faible engagement ou un caractère occasionnel. L'effectif de ces *guildes* n'apparaît pas comme un élément distinctif fort,

dans la mesure où, il peut être très variable, d'une poignée à plusieurs dizaines de joueurs (ce qui peut représenter plus d'une centaine d'*avatars*). En revanche, les joueurs de ces *guildes* disposent généralement d'un temps de connexion réduit (c'est ce qu'exprime la contraction *casu*) et ont donc des objectifs peu ambitieux. Ces *guildes* ont souvent besoin de l'apport d'*avatars* externes à leur groupe pour entamer des *raids* et elles se cantonnent souvent au mode de difficulté normale.

La deuxième catégorie regroupe les *guildes* s'autoproclamant comme « *semi-HL* », diminutif de « *semi-High Level* ». L'élément distinctif de ces *guildes* est leur objectif : elles veulent terminer les *raids* en mode héroïque et, si possible, commencer le mode mythique. Tout en ayant cet objectif, elles demandent un investissement certain mais modéré à leurs membres en leur proposant, généralement, trois soirs de *raid* par semaine (il arrive qu'au moins deux soirs soient obligatoires). Si ces *guildes* peuvent rarement vaincre plus d'un ou deux *boss* en mode mythique c'est parce qu'elles font face à un problème d'effectif récurrent : elles ont moins de 20 joueurs réguliers ce qui leur ferme, de fait, les portes des *raids* en mode mythique.

Les *guildes* dites « *VHL* », ou « *Very High Level* » correspondent à la troisième et dernière catégorie de *guildes*. Elles représentent, en quelque sorte, l'élite des joueurs *PvE* de *World of Warcraft*. En demandant un investissement constant avec un temps de connexion très élevé (jusqu'à 10h de *raid* par jour pendant une à deux semaines), leur objectif est clairement de vaincre tous les *boss* du mode mythique. Pour cela, en plus de demander une forte présence, ces *guildes* ont recours à des effectifs assez restreints (une trentaine de joueurs) où les officiers choisissent les 20 *avatars* qui leur semblent les plus à même d'accomplir une stratégie précise, les *avatars* restants sont priés de rester connectés, au cas où, ils devraient prendre part au combat à la place d'un de leur allié.

Le *progress*, une course à la performance suivie et alimentée par des plateformes externes à *WoW*.

La progression – le terme anglais *progress* est plus usité – de ces *guildes* est enregistrée sur des sites indépendants de Blizzard. Tout en permettant à tous les amateurs de *World of Warcraft* de suivre l'avancée des meilleures *guildes*, ces sites créent une course mondiale où l'objectif est unique : vaincre en premier le dernier *boss* de chaque nouveau *raid* en mode mythique.

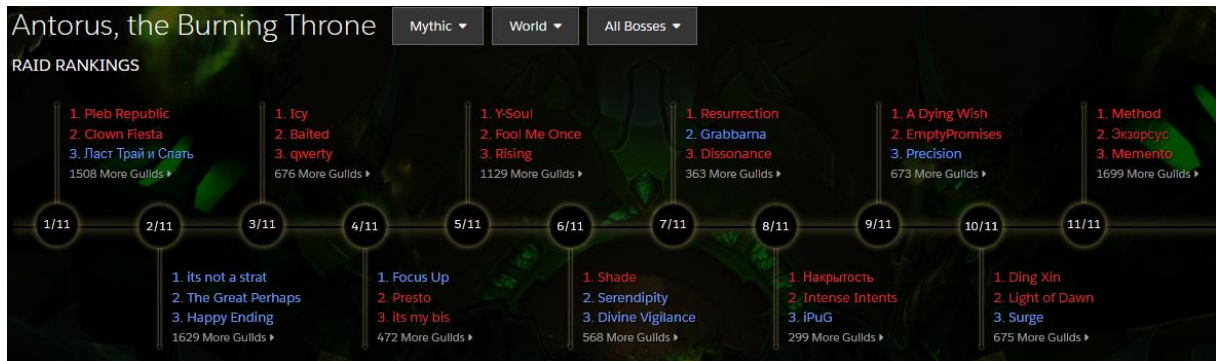


Illustration 5. Récapitulatif du progress du raid "Antorus, le Trône Ardent". Source : raider.io

La durée de ces courses dépend de la difficulté du *raid*, certains *progress* ont pris fin après deux jours, alors que d'autres *boss* ont mis en difficulté les *guildes* pendant une dizaine de jours. Si cette course ne concerne qu'une poignée de *guildes* s'affrontant à l'occasion de chaque nouveau *raid* pour décrocher la première place, qui d'ailleurs n'a d'autre récompense que la gloire, les sites permettant le suivi du *progress* des *guildes* proposent aussi un classement des *guildes* par serveur en fonction de leur progression. Pour les *guildes* « semi-HL » l'objectif n'est donc pas de prétendre à un classement mondial mais d'apparaître comme une *gilde* solide au sein de son serveur pour attirer de nouvelles recrues et, ainsi, tendre vers le seuil des 20 *avatars* fréquents leur permettant de s'essayer au mode mythique.

	Guild	World	Progress
1	Method	1	<u>11/11 (M)</u>
2	NollTvåTre (r)	24	<u>11/11 (M)</u>
3	Security (r)	59	<u>11/11 (M)</u>
4	PMA (r)	81	<u>11/11 (M)</u>
5	eXsto (r)	117	<u>11/11 (M)</u>
6	Perceptive	123	<u>11/11 (M)</u>
7	Benched (r)	195	<u>11/11 (M)</u>
8	Perfection (r)	198	<u>11/11 (M)</u>
9	Relax (r)	235	<u>11/11 (M)</u>
10	Epiphanny	275	<u>11/11 (M)</u>
11	Bad Luck (r)	280	<u>11/11 (M)</u>
12	Feint (r)	381	<u>11/11 (M)</u>
13	Aluren	383	<u>11/11 (M)</u>
14	Prydaz (r)	392	<u>11/11 (M)</u>
15	Turtles (r)	467	<u>11/11 (M)</u>
16	Catalyst (r)	485	<u>11/11 (M)</u>
17	Boogiemen (r)	505	<u>11/11 (M)</u>
18	Vivid (r)	517	<u>11/11 (M)</u>
19	For Science (r)	577	<u>11/11 (M)</u>
20	Casual Raidérs (r)	578	<u>11/11 (M)</u>

Illustration 6. Classement des guildes du serveur Tarren Mill. Source : wowprogress

Le classement, ci-dessus, présente les 20 meilleures *guildes* du serveur anglophone *Tarren Mill*. S'il est évident que le classement mondial de la première *gilde* de ce serveur, *Method*, et de toutes les autres ne sont pas comparables, dans la mesure où, *Method* fait partie des

meilleures *guildes* mondiales depuis la première extension. Les fiches détaillées des autres *guildes* nous apprennent aussi qu'elles sont moins exigeantes en termes de temps de connexion et de ce fait, plus accessibles. Par conséquent, apparaître, sur ce serveur, comme les *guildes* venant juste après *Method* est un véritable argument leur permettant d'attirer de potentielles recrues et ainsi permettre à leurs membres de continuer à *raider* ensemble.

Conclusion

Ce chapitre descriptif de notre terrain de recherche nous aura permis de brosser un tableau général de l'univers dans lequel se trouve un nouvel arrivant dans *World of Warcraft*. De sa première connexion, à travers l'ensemble des choix qu'implique la création de son *avatar* ou après avoir appris à connaître ce nouveau monde avec les différentes activités auxquelles il peut se consacrer. Ce chapitre tente de présenter l'importance des *raids* et la place qu'occupent les *guildes* dans leur organisation et déroulement. Notons que la richesse de cet univers nous empêche d'en relater tous les éléments bien que nous ayons adopté une méthode de recherche compréhensive et attentive aux détails. Cependant, et pour retranscrire au plus juste ce que nous avons rapporté, nous avons porté une attention particulière à utiliser le jargon spécifiquement utilisé par les *utilisateurs* tout en le traduisant et en expliquant les origines – quand cela s'avère possible – et le sens. Le tableau que nous venons de dresser est donc le résultat d'un choix : perdre en exhaustivité pour n'apporter à un lecteur non-connaisseur que les éléments lui permettant de saisir la suite de ce document sans pour autant le dénaturer, ce qui risquerait de lui faire perdre de sa richesse.

Cette description générale aura donc eu pour objectif de fournir une base de connaissances communes à tous les lecteurs leur permettant de se représenter un monde étranger. Il nous semble ressortir de cet état des lieux que *World of Warcraft* est un environnement complexe où les *avatars* font face à de nombreux choix qui dicteront leur expérience de cet *espace numérique*. Devant affronter de puissants ennemis, les individus sont capables de mettre en place des stratégies et des organisations complexes leur permettant de répondre à ces situations.

Disposant de cette base commune nous allons, à présent, pouvoir aborder le second chapitre de cette thèse et plonger dans l'état de l'Art des recherches réalisées sur les *espaces numériques*. Cela nous permettra d'appréhender les origines de *World of Warcraft* et, ainsi, d'en apprécier les particularités. Nous aurons également l'occasion d'interroger les différentes définitions et appellations des *espaces numériques* et de préciser les raisons nous ayant poussé à retenir cette dernière.

Chapitre 2. Des mondes virtuels aux *espaces numériques*

Introduction	78
2.1. Jeux vidéo, entre réel et virtuel ?.....	79
2.1.1. Les jeux vidéo	79
2.1.2. Réel et virtuel, une dichotomie avec ses limites	84
2.1.3. Communauté	89
2.2. Mondes massivement multijoueurs	93
2.2.1. MUD, MMOG et MMOW	93
2.2.2. Ethnographie	96
2.2.3. MMORPG	101
2.3. <i>World of Warcraft</i>	104
2.3.1. Entre expérience esthétique, appropriation et réception	104
2.3.2. Des <i>utilisateurs</i> hétérogènes.....	108
2.3.3. <i>Gilde</i> et leadership.....	111
Conclusion.....	115

Introduction

Nous apprêtant à aborder les recherches portant sur les *espaces numériques*, il nous semble important de rappeler que cette thèse n'est pas une thèse sur les jeux vidéo, pas plus qu'elle n'est une thèse sur un jeu vidéo. Il s'agit d'une recherche ayant mobilisé un jeu comme terrain de recherche, le considérant alors comme un « *laboratoire social* » pour paraphraser Robert E. Park (Joseph & Grafmeyer, 2009). Dès lors, il ne sera pas étonnant de constater qu'aucun chapitre de cet état de l'Art n'est dédiée à l'Histoire des jeux ou des jeux vidéo.

Le plan général de ce chapitre consiste à suivre une progression en « entonnoir » nous menant, peu à peu, vers l'état des recherches effectuées spécifiquement sur et au sein de *World of Warcraft*. Ainsi, la première section de ce chapitre se contentera de proposer un bref rappel des mutations auxquelles fait face l'industrie (et la pratique) du jeu vidéo, avant de nous intéresser aux différentes dichotomies produites entre le « *réel* » et le « *virtuel* ». Nous concluons cette première section sur une réflexion autour de la notion de « *communauté* » qui, popularisée notamment par les écrits de Rheingold (2000), s'avère susceptible de dresser un portrait édulcoré et idéalisé des *espaces numériques*. Nous verrons donc qu'adopter une autre nomenclature peut permettre de conserver la fonction identificatrice de la notion de « *communauté* » tout en laissant une marge de manœuvre permettant de différencier les différentes *communautés* peuplant un espace comme *World of Warcraft*.

La seconde section se penchera sur les travaux portant sur les « *mondes massivement multijoueur* ». Nous verrons qu'il existe une myriade d'espaces de ce type qui disposent chacun de leurs particularités et histoires. Toutefois, il s'avère que le manque de transparence et d'informations objectives (population, types d'*utilisateurs*, etc.) est un élément récurrent de ces *espaces* ce qui permet d'expliquer, en partie, le recours régulier aux méthodes de recherche ethnographique et aux focus sur l'expérience vécue des individus. Nous terminerons cette section en réalisant un point sur les différentes recherches concernant les *MMORPG* en général.

Finalement, la troisième section de ce chapitre abordera les recherches et études portant exclusivement sur *World of Warcraft*. Ce titre faisant preuve d'une certaine longévité et popularité (en termes d'abonnés) au sein de l'industrie vidéoludique, il a fait l'objet de multiples recherches et approches. Dès lors, il s'agira de montrer – parmi quelques exemples de recherches précédentes – dans quelle mesure notre approche se place dans la continuité et le prolongement de l'existant tout en proposant une approche radicalement différente.

2.1. Jeux vidéo, entre réel et virtuel ?

La démarche de ce chapitre consistant à s'approcher de plus en plus de notre objet en abordant la revue la littérature et certaines notions essentielles à la compréhension générale de nos propositions va nous amener à traiter trois thématiques principales. Dans un premier temps nous aborderons le thème des jeux vidéo, à travers leur histoire et les théories classiques du jeu. Dans un second temps, nous étudierons la question de la définition de la notion de « *virtuel* » dans les environnements ludiques. Et, dans un troisième temps, nous aborderons la notion de *communauté* et ses présupposés, ce qui nous conduira à mobiliser une partie de la terminologie wébérienne pour désigner les groupes que nous serons amenées à rencontrer tout au long de notre étude.

2.1.1. Les jeux vidéo

Prémices et pluralité

Une thèse ayant pour terrain de recherche un jeu vidéo peut-elle se passer de présenter une Histoire de ce média ? Les premières recherches portant sur les jeux vidéo ont dû faire face à la nécessité de légitimer leur approche et leur objet comme étant dignes d'intérêt scientifique. Néanmoins, depuis les années 1990, si nous considérons que les jeux vidéo ne sont qu'une partie de ce que Howard Rheingold nomma les « *virtual community* » (Rheingold, 2000), force est de constater que ces études, dont la légitimité ne fait aucun doute, se multiplient et se diversifient de façon exponentielle à l'instar de l'objet en lui-même. La démocratisation (du moins, en occident) de l'Internet haut-débit et le développement du web 2.0 ont favorisé l'émergence et l'essor de ces *communautés virtuelles* après le tournant des années 2000. Les chercheurs ont alors constaté qu'elles pouvaient prendre de multiples formes et toucher des publics très variés, que ce soit en termes d'âge, de catégories socio-professionnelles ou de genre. Face à la croissance, économique et sociale, de cette industrie, un certain nombre de chercheurs (Belli & Raventos, 2008; Ichbiah, 2012; Kent, 2001; Zeid, 2017) se sont attelés à proposer une Histoire des jeux vidéo ; retraçant les hauts et les bas, listant les titres ayant eu une influence notable (positive ou négative), énumérant les acteurs s'étant lancés à la conquête de cet *Eldorado* et de ceux ayant réussi à s'imposer comme *leaders* de ce marché (en tant qu'éditeurs ou concepteurs). *A priori*, tout pourrait nous porter à croire qu'il est possible de se passer d'une Histoire du jeu vidéo, puisqu'il a déjà obtenu sa légitimité par des travaux précédents et que son histoire a fait l'objet de recherches plus élaborées que nous ne serions pas en mesure de reproduire ici.

Cependant, en se multipliant, les recherches portant sur les jeux vidéo se sont aussi diversifiées, touchant de plus en plus de disciplines, comme les sciences de l'information et de la communication (Amato, 2008; Di Filippo, 2016), la sociologie (Zabban, 2011), la

philosophie (Triclot, 2011), l'anthropologie (Boellstorff, 2008; Nardi, 2010; Taylor, 2006) ou encore les sciences de l'éducation (Berry, 2012). Par conséquent, s'il ne nous semble pas nécessaire de nous étendre sur une histoire de ce média, il nous paraît pertinent d'apporter quelques éléments de précision concernant : la définition de ce qu'est un jeu vidéo, la pluralité de productions que cela englobe et la place des activités subsidiaires qui lui sont liées depuis ses débuts.

Premièrement, concernant la définition du terme « jeu vidéo », de nombreux auteurs insistent sur la difficulté de sa constitution. Le prologue de l'ouvrage de Mathieu Triclot *Philosophie des jeux vidéo* (2011, p. 7-12) mettant en scène un dialogue entre Mario et Socrate parvient à mettre en lumière, avec une touche d'humour, l'ambiguïté de ce terme tout en mettant en exergue, à quel point sa compréhension relève du sens commun. En effet, en « *francisant [de] l'appellation anglo-américaine 'video game' [en italique dans le texte]* » (Amato, 2012, p. 21) nous observons le rassemblement de plusieurs formes de productions pouvant avoir des objectifs radicalement différents (comme entre les *serious games* à but pédagogique et les jeux à vocation divertissante). Dans le cadre de cette thèse et, dans la mesure où, nous n'avons observé qu'une seule production (*World of Warcraft*), nous pourrions nous contenter de cette acception commune, selon laquelle un jeu vidéo est un dispositif numérique conçu pour divertir les *utilisateurs* et permettant un certain degré d'interactivité avec d'autres *utilisateurs* et une intelligence artificielle (Vial, 2014; Vilnat, 1985). Deuxièmement, il nous semble important de rappeler, qu'outre les différentes utilisations possibles – certains parleraient de détournements – du format des jeux vidéo³¹, de multiples formes et variations ont été et sont produites par des studios. Nous pensons, par exemple, à *That Dragon, Cancer* et *Fragments of him*, ces titres, réalisés en 2016, plongent le joueur dans le contexte du deuil ou du décès inévitable³². Ici, pourtant, il s'agit bel et bien de jeux vidéo : il n'y a ni contenu pédagogique, ni volonté artistique plus importante qu'à l'accoutumé comme cela peut être le cas dans les *serious game*, jeux thérapeutiques ou encore éducatifs (Brzustowski-Vaïsse, Marczak, & Marie-Montagnac, 2018; Guardiola et al., 2012). Ainsi, la frontière nette tracée par les théories classiques (Caillois, 1992; Huizinga, 1988) entre ce qui appartient au jeu et ce qui n'en fait pas partie peut, dès l'étape de conception, être fortement écornée. Troisièmement, et finalement, le jeu vidéo a fait l'objet de pratiques annexes dès ses débuts. Par exemple, le 19 octobre 1972, à « *l'université de Stanford en Californie, dix ordinateurs PDP-1 sont alignés pour ce que certains considèrent comme le premier tournoi de jeu vidéo de l'histoire* » (Zeid, 2017, p. 15).

³¹ Mis à part les *serious games* déjà évoqués, nous pensons également aux « *art games* » (Stalker, 2005). Concernant le cas de « détournement » de jeux nous pouvons citer l'utilisation, dans le cadre de cours d'Histoire, de la série de jeux d'action à la première personne *Assasin's Creed* (Tellez Alarcia & Iturriaga Barco, 2014).

³² Dans *That Dragon, Cancer*, le joueur s'occupe et accompagne, jusqu'à ses derniers instants, un enfant atteint d'un cancer. Il s'agit d'un titre autobiographique réalisé par les parents d'un enfant atteint de cancer en phase terminale. *Fragments of him* propose au joueur d'incarner l'entourage du protagoniste venant de décéder à la suite d'un accident. Pour plus de références, l'ouvrage de Jean Zeid (2017) regorge de jeux « atypiques ».

Jeu et travail, entre rapport exclusif et inclusif

Si la frontière définie par les théories classiques du jeu entre une activité ludique et les autres activités peut être, dans une certaine mesure, remise en cause par les concepteurs, les *utilisateurs* peuvent également mettre à mal la netteté de cette distinction.

A un premier niveau, la revue de la littérature fait état de plusieurs d'*utilisateurs* ayant trouvé une manière de rendre leur activité lucrative. Les jeux massivement multijoueurs prenant place dans des mondes ouverts sont particulièrement touchés par ces activités. Nous reviendrons dans la section suivante de ce chapitre (2.2.) sur les formes que peut prendre ce type particulier de jeu, ainsi que sur les éléments qui les distinguent les uns des autres. Précisions néanmoins que les « mondes ouverts massivement multijoueurs » (*MMO* en anglais³³) renvoient à cette forme particulière de jeu ne pouvant être utilisé qu'en ligne, avec (et contre) de nombreux autres joueurs et n'ayant pas de trame narrative finie. C'est-à-dire, que contrairement aux jeux où l'*utilisateur* peut atteindre un niveau ultime dans la résolution d'une certaine trame ou dans l'obtention de certains objectifs fixes, comme élucider toutes les énigmes, sauver la princesse *Peach* ou vaincre un puissant ennemi, les *MMO* laissent une plus grande liberté d'action aux *utilisateurs*. Ils ont également la particularité d'être persistants ; quand un *utilisateur* se déconnecte, les autres continuent leurs activités, ainsi, un bâtiment en construction lors de la déconnexion du joueur pourra apparaître achevé lors de la reconnexion. Certains *MMO* n'ont aucune trame narrative particulière, en somme, ils mettent simplement à la disposition des *utilisateurs* un monde dont ils peuvent disposer collectivement comme bon leur semble, d'autres *MMO* proposent une trame générale qui se déroule progressivement, parfois grâce aux efforts de certains *utilisateurs* qui veulent continuer à progresser.

Dans tous les cas, la liberté induite par ce type d'environnements a permis à certains *utilisateurs* de gagner de l'argent *réel* à partir de leur activité *numérique*. La revue de la littérature fait état de plusieurs moyens de parvenir à cette fin. Certains *utilisateurs* produisent des biens dans le *MMO* qu'ils revendent à d'autres *utilisateurs* (ces biens peuvent être de différentes natures, comme des vêtements, des objets décoratifs, des immeubles, des véhicules, etc.), il est également possible de vendre des services (des danses ou même des services d'*escort* virtuel) (Boellstorff, 2008; Castronova, 2005, 2007). Dans le cas de *World of Warcraft* (mais aussi de *EverQuest* ou *Ultima Online*) il est possible d'observer deux principales sources de revenus : le *powerleveling* et le *gold farming*. Le *powerleveling* consiste à confier son *avatar* (l'entité représentant l'*utilisateur* dans le monde numérique) à d'autres *utilisateurs* qui garantissent de lui faire atteindre le niveau maximum en un temps record. Le *gold farming* est

³³ L'acronyme « *MMO* » signifiant *Massively Multiplayer Online*, littéralement « massivement multijoueur en ligne » permet de désigner l'ensemble des mondes ouverts massivement multijoueurs sans spécifier s'il s'agit ou non d'un jeu. Nous verrons dans la partie 2.1., que les *MMO* se divisent en deux branches : les *MMOW* et les *MMOG*.

une pratique dont l'objectif est d'amasser d'importantes quantités de *pièces d'or* (*gold* en anglais), la monnaie virtuelle de *World of Warcraft*, puis de les revendre contre de l'argent *réel*. Bien qu'étant en déclin, des entreprises se sont bâties autour de ces pratiques et ont employé plusieurs dizaines de personnes, des *farmers*, dont la mission consistait à trouver les manières les plus efficaces pour accumuler ces richesses (Nardi, 2010).

Ces cas mettent en exergue la fragilité de la frontière du jeu. Il semble difficile de qualifier les *gold farmers* de joueurs ; pour eux, le monde virtuel n'est pas un espace ludique mais un espace de travail. Dès lors, et si nous reprenons la terminologie de Huizinga, le « *cercle magique* » s'effondre (Huizinga, 1988), le jeu n'est plus tenu à l'écart des activités sérieuses. Il s'agit alors de saisir que les *MMO* proposent un rapport complexe au ludisme car, bien qu'étant conçus comme des environnements de divertissement, les degrés d'investissement et le rapport que les *utilisateurs* ont avec eux nous amènent à devoir les approcher en étant prêts à remettre en question un certain nombre de postulats que nous pourrions avoir concernant les jeux.

Professionnalisation du jeu, sport et *entertainment*

Comme nous l'avons dit, et nous aurons l'occasion de revenir sur ce point (cf. chapitre 1 de ce document), les pratiques permettant de vivre de la vente de ses propres productions ou de services ont tendance à disparaître dans les *MMO*, et tout particulièrement dans *World of Warcraft*. Résultat d'une volonté de l'éditeur, qui propose depuis quelques années les mêmes services à des prix bien plus avantageux, les *utilisateurs* ont toutefois trouvé d'autres méthodes leur permettant de vivre de leur pratique. Nous pouvons en distinguer deux grandes catégories : l'*esport* et le *streaming*. Le sport électronique, abrégé « *esport* » (pour *electronic sport*) est l'évolution de la première compétition de *Spacewar!* de 1972. Si le principe reste le même : une compétition autour d'un jeu précis visant à déterminer quel est le meilleur joueur, les enjeux se sont démultipliés : le vainqueur de 1972 gagnait un abonnement d'un an au magazine *Rolling Stone*, alors que l'équipe ayant gagné le *The International* de 2018 (le championnat du monde de *DotA*³⁴) a remporté plus de 11 millions de dollars. Il est donc possible de devenir un joueur professionnel de jeux vidéo et de vivre de ses victoires dans les différents tournois. Depuis quelques années, nous observons également le développement de structures qui recherchent, démarchent, entraînent et rémunèrent les meilleurs joueurs de différents jeux. De plus en plus de sponsors cherchent aussi, à se rapprocher de ces structures, qui touchent un public de plus en plus important. Et, certaines structures sportives « classiques » commencent également à avoir des équipes *esportives*, ainsi la seconde place (avec plus de 4 millions de dollars de gains) du *The International* 2018 a été remportée par une équipe de joueurs chinois portant les couleurs du *Paris Saint-Germain Esports*.

³⁴ *DotA* est un « *moba* » (*multiplayer online battle arena*) où deux équipes de cinq joueurs s'affrontent pour détruire la base principale de l'équipe adverse. Disponible sur PC et Mac, produit en 2013 par *Valve Corporation*.

En ce qui concerne *World of Warcraft*, les gains potentiels n'ont pas la même ampleur (même si nous parlons de quelques centaines de milliers de dollars), et la professionnalisation ne se joue donc, pas tout à fait sur le même secteur. C'est grâce au *streaming* qu'un certain nombre d'*utilisateurs* peut vivre de sa pratique. Passant principalement par la plateforme *Twitch*, le *streaming* consiste à partager (en direct) la captation du flux vidéo de son jeu vidéo. Le spectateur (*vieweur* est le terme usité par les *utilisateurs* de cette plateforme) peut alors voir l'écran du joueur comme s'il était à sa place. Il est également courant qu'une partie de l'écran soit dédiée au retour de la webcam du *streameur*. Le *vieweur* voit alors le jeu et le joueur. Le tout étant accompagné d'un *chat* écrit permettant aux *vieweurs* et au *streameur* d'échanger. Racheté en 2014 par *Amazon* pour 970 millions de dollars, *Twitch* offre aux *streameurs* trois voies de rémunérations :

- a) Un partenariat leur permettant d'afficher des coupures publicitaires
- b) Les *vieweurs* peuvent également s'abonner à un *streameur* pour le soutenir. D'une durée d'un mois, il existe trois niveaux d'abonnements (5€, 10€ ou 25€). Généralement ils n'offrent que quelques avantages (comme des émoticônes) mais les *streameurs* plus importants (étant suivis par plusieurs dizaines de milliers de personnes) peuvent limiter l'accès au *chat* uniquement aux abonnés. Pour échanger il faut alors soutenir.
- c) Finalement, les *vieweurs* peuvent faire directement des dons au *streameur* de leur choix pour les soutenir ou pour obtenir des services (les dons s'affichent généralement au centre de l'écran du *streameur* de telle sorte qu'il s'agit d'une manière privilégiée de communiquer avec ce dernier).

Tenant une position à mi-chemin entre le joueur professionnel et l'animateur, le *streameur* doit – souvent – démontrer un niveau de jeu supérieur à la moyenne, tout en sachant proposer un contenu divertissant pour attirer les *vieweurs*. Depuis son lancement en 2011, *Twitch*, a métamorphosé le jeu vidéo en offrant une nouvelle de professionnalisation et manière, pour les *utilisateurs*, de vivre des jeux qui n'étaient pas adaptés au *esport* (Taylor, 2018).



Illustration 7. La Rogers Arena (Vancouver) où eût lieu « *The International 2018* »

Bien qu'étant parfois liées, à savoir que des compétiteurs professionnels peuvent également *streamer*, certaines de leurs sessions de jeux, ces deux professions restent distinctes, dans la mesure où, certains ne font que des compétitions, d'autres que du *streaming* et qu'il s'agit de mettre en avant un éventail de compétences différentes.

2.1.2. Réel et virtuel, une dichotomie avec ses limites

Qu'est-ce que le réel ?

Lorsque nous évoquons les premières méthodes usitées par les *utilisateurs* pour rendre leur pratique vidéoludique lucrative (le *powerleveling* et le *gold farming*), pour désigner les *pièces d'or* si convoitées, nous les avons qualifiées de « *monnaie virtuelle* » par opposition à « *l'argent réel* ». A un premier niveau, ces termes – *réel* et *virtuel* – semblent pertinents puisqu'ils nous ont permis de saisir la distinction que nous faisons entre les deux formes de monnaies. Partant d'une construction issue du sens commun, il est aisé de saisir que « *virtuel* » renvoie à tout ce qui a lieu au sein des frontières du jeu et qu'il s'oppose, ou du moins se distingue radicalement, du « *réel* », qui fait référence à tout le reste. Cependant, si nous nous penchons sur ces termes et que nous essayons de les définir et de les délimiter, la distinction devient bien plus ardue à trouver. Si nous essayons d'opposer le *réel* au *virtuel* nous nous entendons que le second ne fait pas partie du premier, c'est-à-dire, que le *virtuel* est – littéralement – irréel, c'est-à-dire, qui n'a pas de substance, qui n'existe pas.

Dès lors, nous devons nous demander : en nous situant depuis la perspective des interactions, pouvons-nous affirmer que le monde formé par un dispositif comme *World of Warcraft* n'existe pas ? Cette position n'est pas tenable, au moins, sur deux niveaux. Au premier plan et bien cela puisse sembler être une tautologie, l'ensemble des *utilisateurs* de ce dispositif non seulement prouvent son existence (puisque'ils sont bien des *utilisateurs* de quelque chose, même si nous prenons la précaution de ne pas préciser la nature de cette chose), mais ils sont en mesure d'affirmer que, ce à quoi ils participent, existe. De ce point de vue, nier la réalité des interactions menées dans *World of Warcraft* revient à nier l'existence de ses millions d'*utilisateurs*. A un second plan, bien que la conception des *MMO* d'inspiration médiévale-fantastique n'ait pas eu pour conséquence de créer des êtres fantastiques en chair et en os (ou de quelque autre composition), ces jeux n'en ont pas moins une certaine matérialité³⁵. Cet ancrage dans le physique se fait à deux niveaux : chez les *utilisateurs* (à travers le matériel qu'ils utilisent pour manipuler leurs *avatars* et évoluer au sein de ces mondes, cela rassemble les ordinateurs, les souris et claviers mais aussi l'ensemble des infrastructures permettant une connexion Internet

³⁵ Précisons que la réalité ne se cantonne pas à la matérialité, néanmoins cette dernière en reste une dimension, liée à la tangibilité de la matière, signe, s'il en est, de ce qui est.

suffisamment rapide et stable pour que les *utilisateurs* puissent vivre des expériences plaisantes) et dans les studios (ce qui inclut les équipes de conception, mais aussi leur matériel et, surtout, les serveurs qui hébergent l'ensemble des données de ces jeux).

La dichotomie commune opposant le *virtuel* au *réel*, si elle s'avère efficace pour la transmission d'un message quant à la nature différente des environnements produits numériquement par les jeux vidéo et les autres environnements, ne peut pas être utilisée d'un point de vue scientifique, car elle induit un présupposé essentiellement erroné. Cette remise en cause du sens commun a été produite par de nombreux auteurs ayant exploré ces environnements (Berry, 2012; Boellstorff, 2008; Bonfils, 2007; Nannipieri, 2013; Nardi, 2010; Taylor, 2006). Ainsi en reprenant la catégorisation de l'espace d'Henri Lefebvre (2000), Mathieu Triclot nous propose :

« *L'espace est non seulement vécu (espace des pratiques), mais aussi perçu (espace de représentations) et conçu (représentations de l'espace) et ces différents aspects s'entremêlent dans l'espace réel. Le terme d'« espace réel » pour désigner notre espace physique ordinaire apparaît de ce point de vue bien mal choisi car il semble renvoyer le virtuel à l'irréalité, alors qu'il s'agit précisément réellement d'un espace, avec ses pratiques, ses concepts, ses monuments et ses signes. L'espace des jeux vidéo fonctionne réellement comme un espace. On ne peut pas en dire autant de l'espace du tableau, d'une collection de photographies ou d'un film.* » (Minassian, Rufat, & Coavoux, 2012, p. 222).

Outre cette critique commune de l'opposition *réel/virtuel*, ces auteurs ont également en commun la recherche d'une autre manière de définir les environnements produits numériquement par rapport aux autres environnements, au reste. Car, nous ne prétendons pas que ces deux espaces soient similaires. Nous pouvons perdre toutes nos vies dans *Mario* ou mourir des centaines de fois dans *World of Warcraft*, par contre, il semble que nous n'ayons pas la même liberté dans l'environnement physique, non-virtuel, non-numérique. Il s'agit donc de proposer une autre terminologie permettant la distinction de ces deux types d'environnements.

Virtuel vs actuel ?

Dans cet effort pour nommer ces environnements la revue de la littérature permet de faire émerger une voie se dégageant autour des travaux de Pierre Lévy (1998). Le philosophe fait remarquer que traditionnellement, et particulièrement chez Aristote, le *virtuel* n'est pas opposé au *réel* mais à l'*actuel*. Par conséquent, en suivant cette ligne de pensée, le *virtuel* est bel et bien une forme de *réel* et ce qui le définit ce n'est donc pas d'être irréel mais d'être une potentialité.

Thèse phare de Pierre Levy, Olivier Nannipieri parvient à la résumer de manière pédagogique en ces termes : « *la statue est virtuellement présente dans le marbre, elle ne le sera en acte que lorsqu'elle sera achevée (« réalisée » dirait le sens commun) [Par conséquent] le réel et le virtuel ne se situent pas sur le même plan ontologique : tous les deux existent, mais le premier est actualisé alors que le deuxième est une puissance d'actualisation. En ce sens, le réel et le virtuel ne s'opposent pas car le virtuel existe, mais en puissance, non en acte* » (Nannipieri, 2017, p. 17-22).

Ce transfert de la notion de *réalité* vers celle de *potentialité* est riche car tout en respectant la réalité des environnements numériques elle permet de signifier leur différence. Nous saisissons que la maison bâtie dans un environnement virtuel comme *Second Life* est réelle sans pour autant avoir la même nature, ni le même statut ontologique, que celle bâtie dans le monde actuel. Ces deux immeubles renvoient à la fois à des éléments communs tout en étant radicalement – et essentiellement – distincts.

Cependant, et comme le fait remarquer Tom Boellstorff, : « *"Actual" is also imperfect, but I find it the best provisional term and additionally one used fairly often by those is Second Life* »³⁶ (Boellstorff, 2008, p. 21). Or, si l'imperfection de ce terme peut rester acceptable en fonction de la nature de la recherche entreprise et de ses objectifs, il nous semble que dans le cas de cette recherche, pour laquelle nous portons une grande attention aux interactions, cette imperfection devient trop importante pour pouvoir être utilisée. Car, s'il est aisé de saisir la différence de nature entre la « *statue virtuellement présente dans le marbre* » et la statue façonnée en pierre, nous distinguons de la même manière la cathédrale de *Hurlevent* (capitale des Humains dans *World of Warcraft*) et Notre Dame de Paris ; en quoi une interaction menée au sein d'un environnement virtuel n'est-elle qu'en puissance ? En quoi une communication menée par deux *avatars* manipulés par deux *utilisateurs* est-elle moins actuelle qu'un échange direct entre ces deux mêmes personnes ? Car non seulement leur interaction a bel et bien eu lieu mais, encore, les conséquences de cette interaction sont actuelles. Si deux collègues se disputent alors qu'ils sont en train de jouer à *World of Warcraft* le soir chez eux, le lendemain matin, en se retrouvant sur leur lieu de travail, l'interaction de la veille n'aura pas été virtuelle, qu'une potentialité pouvant (ou non) se réaliser. Selon la thèse défendue par Nannipieri (2017), il s'agit alors de considérer que la dispute s'est réalisée et, par conséquent, cette interaction se trouve exactement sur la même strate ontologique que si elle s'était tenue dans un lieu non-« virtuel », ou plutôt non-numérique.

En traitant des interactions, nous déplaçons la focale et, par conséquent, nous ne pouvons pas nous permettre de considérer que ce soit la *potentialité* qui différencie un *MMO* comme *World of Warcraft* des autres environnements. Toutefois, nous devons également prendre en

³⁶ « *« Actuel » est aussi imparfait, mais je trouve que c'est le meilleur terme provisoire, de plus, il était relativement souvent utilisé par les utilisateurs de Second Life.* » (notre trad.).

compte le fait que cette affirmation prend aussi la forme d'un présupposé fort de notre recherche et qu'il nous faudra donc, la mettre à l'épreuve.

Une approche communicationnelle et pragmatique

Pour répondre aux besoins de cette recherche, nous proposons une terminologie reprenant, en partie, celle développée par Philippe Bonfils (2014) au cours de son HDR. En prenant en compte les dimensions contraignantes des environnements numériques et en s'appuyant sur la sémio-pragmatique de Roger Odin (2011) – qui propose de sortir de la notion de contexte pour utiliser celle d'« *espace de communication* » qui suggère une distinction radicale entre *l'espace de l'émission* et *l'espace de la réception* – Philippe Bonfils amène une conception de l'espace divisé, à un premier niveau, en deux couples d'*espaces communicationnels*. Premièrement, se trouvent *l'espace physique* et *l'espace numérique* qui renvoient au *virtuel* et à *l'actuel* et, secondement, *l'espace des possibles* et *l'espace de l'action* qui dans la perspective d'Odin seraient l'équivalent de *l'espace de l'émission* pour le premier et de *l'espace de la réception* pour le deuxième (Bonfils, 2014, p. 93-115).

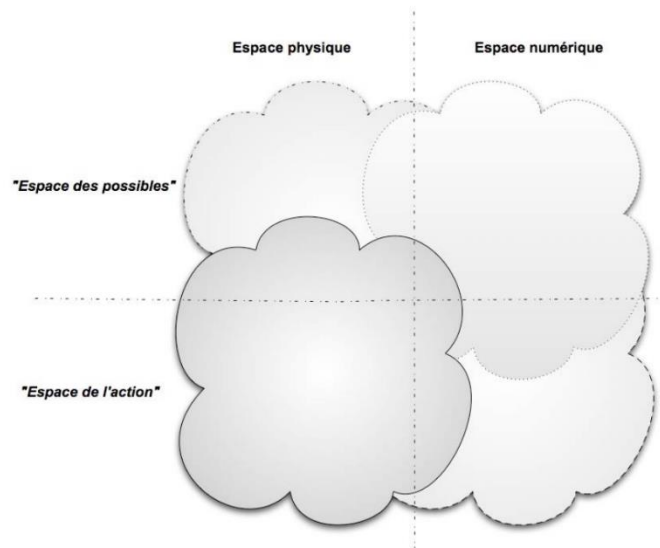


Schéma 2. Les espaces de communication (Bonfils, 2014).

Dans le cadre de cette recherche nous retenons, tout particulièrement de cette approche, le décalage qui est opéré en mettant sur le même plan *espace physique* et *espace numérique*, il ne s'agit plus de considérer l'un comme irréel ou potentiel (puisque c'est le second couple d'espaces qui intègre cette dimension) mais plus pragmatiquement comme des espaces différents mais de statut semblable. Nous sommes alors en mesure de considérer et de nommer un jeu vidéo, et tout particulièrement un *MMO* du type de *World of Warcraft* comme un *espace numérique* et de désigner l'espace habité par nos corps en chair et en os, d'*espace physique*.

Dans ce cadre, le vecteur distinguant ces deux *espaces* est, et cela demandera à être vérifié, que dans un *espace numérique* les émetteurs et les récepteurs des messages sont des *avatars*

utilisant différents canaux de communication ; alors que les émetteurs et les récepteurs de l'*espace physique* sont les individus (les *utilisateurs* ou joueurs).

Pour paraphraser Tom Boellstorff, nous pouvons dire que cette terminologie n'est pas non plus parfaite. Ainsi, l'on pourrait nous opposer que les *espaces numériques* ont également une part de physicalité non seulement puisque tout environnement numérisé repose sur une infrastructure physique (serveur, etc.), mais aussi parce que ces espaces simulent une physicalité (gravité, attraction, etc.). Mais elle nous semble, au moins, permettre d'éviter deux biais majeurs : considérer que les *espaces numériques* ne sont pas *réels* et que ce qui y a lieu n'est que *potentiel*. Par conséquent, il est probable qu'en déplaçant à nouveau la focale et en ne s'intéressant plus aux interactions, notre proposition devienne à nouveau caduque et doive faire l'objet d'une restructuration. Mais dans le cadre de cette recherche, et d'un point de vue pragmatique, elle nous semble suffisamment efficace pour nous permettre de différencier ce qui a lieu dans les différents espaces que nous allons côtoyer.

Dans cette perspective, il est encore nécessaire de préciser la manière dont nous différencions les *espaces*. Pour cela nous considérons deux éléments : les interactants (émetteur et récepteur) et le canal permettant la médiation de leur échange. Il devient ainsi aisé de considérer que l'interaction a lieu dans un *espace numérique*, lorsque les interactants sont des *avatars* échangeant par le biais d'un dispositif numérique. Cependant, comme nous l'avons vu dans l'introduction et comme nous le verrons (chapitre 7 et 8), les espaces ne cessent de se croiser, ce qui produit des situations hybrides où l'enjeu n'est plus de définir « à qui parle-t-on » (Raichvarg, 2010) mais « qui parle » et d'où s'expriment ces individus (la compréhension de ces situations complexes est tout l'enjeu de cette thèse). Dans ce cas, et dans la mesure où, notre focale est située sur les interactions, nous accorderons la priorité aux interactants, ainsi si deux individus échangent au sein de *World of Warcraft* en s'interpellant par leur identité d'*utilisateur* et en échangeant à propos de l'*espace physique* nous considérerons que ce sont les *utilisateurs* qui s'expriment, y compris s'ils le font à travers leur corps numérique.

Interactants	Médiation à travers un corps numérique ?	Nous considérons que l'interaction a lieu dans...
<i>Utilisateur</i>	Non	<i>Espace physique</i>
<i>Avatar</i>	Oui	<i>Espace numérique</i>
<i>Utilisateur</i>	Oui	<i>Espace physique</i>
<i>Avatar</i>	Non	<i>Espace numérique</i> ³⁷

Tableau 3. Définition de l'espace dans lequel a lieu l'interaction en fonction des interactants et de la médiation à travers un corps numérique.

³⁷ Dans ce cas, tout dépend de la définition donnée au *corps numérique*. Nous verrons qu'il est possible que les *avatars* s'expriment à travers les comptes *Facebook* des *utilisateurs*, dans ce cas, pouvons considérer qu'il y a absence de médiation par le *corps numérique*. A moins que nous nous appropriions la perspective de Fanny Georges (2013) nous invitant à considérer ce type de profils comme une forme de corporéité numérique...

2.1.3. Communauté

Communauté et déclinaison wébérienne

Le terme de « communauté » a rapidement été relié aux environnements émergeant de l'Internet, sa généralisation rend ce « *concept difficile à analyser et à mobiliser* » (Benghozi, Bitouzet, Soulier, & Zacklad, 2001). Bien qu'il soit toujours délicat d'établir un lien de paternité intellectuelle entre une notion et un auteur, lorsque nous abordons celle de « *communauté virtuelle* », il est difficile de ne pas évoquer les travaux de Howard Rheingold et son ouvrage (que nous avons déjà évoqué) *Virtual community* (2000). L'utilisation de ce terme n'est pas anodine et se rapporte à une longue tradition en sciences humaines et sociales. Inaugurée par des penseurs comme Ferdinand Tönnies (Tönnies, 2010; Walter, 2016) la notion de « *communauté* » prend son sens quand elle est opposée à celle de « *société* ». A ce propos, Pierre Bonte et Michel Izard nous rappellent que :

« Le terme de communauté se caractérise par la variété de ses usages (Hillery, 1968). Cependant, cette dispersion sémantique s'organise autour de deux pôles d'élaboration conceptuelle, suivant que les définitions proposées procèdent d'une approche culturaliste ou bien qu'elles traduisent le choix fait pour son étude d'une démarche historique [...]. L'opposition entre le communautaire et le non-communautaire se retrouve chez F. Tönnies (Gemeinschaft/Gesellschaft : communauté/société) [...] s'accompagne [...] d'une représentation nostalgique de l'évolution du lien social en général. »
(Bonte & Izard, 2010, p. 165).

L'évocation de cette nostalgie pour des liens sociaux perçus comme s'étant étioles depuis le 19^{ème} siècle (soit parallèlement à l'industrialisation) nous évoque avec force la vision de l'Internet comme producteur d'un « *village global* » (Wellman, 1999). Appréhendé comme un outil permettant de rapprocher les individus, de dépasser les frontières (tant politiques que géographiques), cette perception de l'Internet a été remise en cause par certains chercheurs tout en s'étant imprégnée dans certaines pratiques quotidiennes. Nous pensons, par exemple, pour ce qui est des usages communs, à la dénomination en tant que « communauté » pour désigner les individus suivant des influenceurs présents sur les divers réseaux sociaux ; ou pour ce qui concerne des choix de conception, à l'onglet « communauté » d'un profil YouTube qui nous semble dénoter cette volonté de « rassembler » les individus.

Or, cet implicite de rassemblement, de nostalgie, nous semble inopportun dans un contexte scientifique, dans la mesure où, il peut risquer d'édulcorer un objet. Ne risquons-nous pas, sous prétexte d'étudier une « communauté », de sous-estimer les tensions et les conflits qui habitent ces rassemblements d'individus, voire de ne pas les penser ? Pour ne pas risquer ce biais ainsi qu'avec l'objectif de nous défaire de la nostalgie implicitement inhérente à la notion de communauté, nous nous proposons, dans le cadre de cette recherche, d'utiliser une autre

terminologie pour désigner les différents regroupements que nous pourrions observer dans *World of Warcraft*.

Notre proposition repose sur une partie de la terminologie développée par Max Weber dans le premier tome de *Economie et société* (2003). Comme nous avons eu l'occasion de l'évoquer lors d'une publication précédente, « *la puissance et l'intemporalité du modèle wébérien réside dans sa pensée par idéal-type qui en étant éminemment conceptuelle et pouvant paraître « étrangère au réel » (2003, p. 27) et aussi décontextualisée donc applicable à de multiples terrains* » (Ghoul Samson, Nannipieri, & Bonfils, 2017). La pensée de Weber est à la fois arborescente et antagoniste c'est-à-dire, que tout en ramifiant ses modèles en fonctions des différentes possibilités, elle tente également de mettre en avant les éléments contraires. C'est ce qui nous a amenés à reprendre trois couples de ses descriptions des groupes sociaux afin d'identifier la forme du groupe que nous étudions.

1. *Communalisation/Sociation* : couple de base, la *communalisation* fait référence aux groupes fondés « *sur le sentiment subjectif (traditionnel ou affectif) des participants d'appartenir à une même communauté* », de son côté, la *sociation* est un groupe qui se fonde sur « *sur un compromis d'intérêts motivé rationnellement (en valeur ou en finalité) ou sur une coordination d'intérêts motivés de la même manière* » (Weber, 2003, p. 73).
2. *Autonomie/Hétéronomie* : permet d'identifier la provenance du chef d'un groupe. Nous dirons que le groupe est *autonome* s'il est en mesure de désigner son propre chef, au contraire, nous parlerons d'un groupe *hétéronome* si son *leader* lui est imposé depuis une instance extérieure.
3. *Autocéphalie/Hétérocéphalie* : détermine la provenance des règles du groupe, nous parlerons d'*autocéphalie* si le groupe émet ses propres règles, et d'*hétérocéphalie* si elles proviennent d'une entité extérieure.

L'imbrication de ces trois couples nous permet de nommer un groupe tout en donnant des indications sur sa structure. Il est indéniable que cette terminologie n'est pas parfaite et que les couples que nous avons retenus sont loin de pouvoir exprimer de manière exhaustive l'ensemble des éléments pouvant permettre de définir la structure d'un groupe.

Toutefois, cette terminologie nous permet, déjà d'un point de vue général, d'effectuer une distinction nette entre le groupe que forme l'intégralité des *utilisateurs* d'un *MMO*, comme *World of Warcraft* et les groupes qui se forment au sein de cet *espace numérique*. Ainsi, nous pouvons définir ce dispositif (dans son intégralité) comme une *sociation*, *hétéronome* et *hétérocéphale* puisqu'il s'agit d'un regroupement d'individus ayant un intérêt commun (animer suffisamment *World of Warcraft* pour que chacun continue à trouver des partenaires d'aventures) et n'ayant – quasiment – aucun contrôle sur les grandes orientations prises par le studio qui reste l'entité qui, *in fine* et *ab ovo*, définit les règles et veille à leur application.

Cependant, et c'est un point qui sera revu dans la partie « discussions » de ce document, il nous semble cohérent de penser que les rassemblements d'*avatars* (les *guildes*) développent une structure différente et prennent la forme de *sociations*, *autonomes* et *autocéphales* ; dans la mesure où ces groupes choisissent leurs membres, noms, règlement intérieur (souvent via une charte à laquelle tout nouveau membre doit souscrire) et dirigeants.

La « méta-communalisation d'*avatars* »

Nous disions que les *utilisateurs* d'un *MMO* n'avaient « quasiment aucun contrôle » sur les décisions importantes concernant l'évolution de leur *espace numérique*. Nous devons préciser que, cette affirmation peut faire l'objet de discussion, dans la mesure où, les *utilisateurs* peuvent faire remonter des demandes (notamment via les forums officiels) qui peuvent être prises en compte par *Blizzard*, nous noterons d'ailleurs que le discours officiel de la firme consiste à « prendre en compte les remarques de la communauté ». Or, la revue de la littérature fait apparaître que ces forums n'occupent qu'une fonction de canal de communication entre les *utilisateurs* et les concepteurs. Ils font également l'objet d'une mobilisation intensive de la part des *utilisateurs*, leur permettant de prolonger leur expérience en dehors des strictes limites de l'*espace numérique*. A ce propos, Molnyeux, Vasudevan et Zúñiga nous rapportent que :

« *But the gaming experience consists of more than social interaction in game. [...] Also, because these games are played online, it is common for players to participate in online forums, wikis, and other fan websites related to the games they play* »³⁸
(Molnyeux, Vasudevan, & Zúñiga, 2015, p. 382)

De son côté, Maxence Layet (Beau, 2008, p. 109-115) insiste sur la fonction d'entre-aide et de partage de ces espaces. Au cours de publications précédents (Ghoul Samson & Bonfils, 2016; Ghoul Samson et al., 2017) nous parlions de « *méta-communautés d'*avatars** » pour désigner ces espaces mais dans un effort d'uniformisation de notre terminologie nous préférons remplacer, dès à présent, le terme de communauté par celui de *communalisation*.

Il convient alors de se poser deux questions principales. Premièrement, pourquoi parler de *communalisation* ? Si nous avons préféré ce terme plutôt que celui de *sociation* c'est avant tout parce que la revue de la littérature laisse supposer que ces espaces de communication reposent sur un engagement volontaire et relativement important de la part des *utilisateurs* : ce ne sont pas tous les *utilisateurs* qui se rendent sur des forums et le faire semblerait induire un certain sentiment d'appartenance au groupe. Cependant, ce point devra faire l'objet de discussion lors des derniers chapitres de ce document.

³⁸ « *L'expérience ludique va au-delà des interactions en jeu. [...] C'est aussi, parce que ces jeux sont joués en ligne qu'il est commun pour les joueurs de participer à des forums en ligne, des wikis, et autres sites web de fan en relation avec le jeu auquel ils jouent.* » (Notre trad.).

Deuxièmement, nous devons nous demander quelles sont les limites de cette *méta-communalisation d'avatars* ? Car si nous avons principalement fait référence aux forums nous avons également mentionné les sites de fans (ou sites spécialisés) et les *wikis* (Martine, Cooren, Bénel, & Zacklad, 2015). Mais, si nous considérons que la définition de ces espaces est d'étendre la capacité communicationnelle des *utilisateurs* en leur permettant de continuer à échanger sur, et à propos de, leur *espace numérique* sans y être connectés, alors ne devrions-nous pas également ajouter à cette liste les logiciels de discussion vocale (type *Discord*, *Mumble* ou *TeamSpeak*) puisqu'il n'est pas nécessaire d'être connecté à l'*espace numérique* pour y communiquer ? De plus, ne devrions-nous pas inclure aussi à cette liste des réseaux sociaux s'ils permettent également aux *utilisateurs* de continuer à communiquer en dehors des limites de leur *espace numérique* ?

2.2. Mondes massivement multijoueurs

2.2.1. MUD, MMOG et MMOW

Multi-User Dungeon

Les « *multi-user dungeon* » ou « *MUD* » sont les premières adaptations numériques des jeux de rôle sur table. « *Dungeon & Dragon* » (l'acronyme « *D&D* » est aussi utilisé) et probablement la série de jeux de rôle la plus populaire. Edité pour la première fois en 1974, les joueurs sont invités à créer un personnage (en choisissant des éléments comme la race, le sexe, la classe, la taille, etc.) puis à parcourir une aventure, qu'un « *Maitre du Jeu* » (*MJ*), aura préalablement construite (ce qui inclut l'intrigue, l'ambiance et les ennemis à affronter, pour cela il pourra s'aider du guide officiel du jeu, mais il devra également, compter sur son imagination). Si le *Maitre du Jeu* peut représenter l'espace dans lequel évoluent les joueurs à l'aide d'une carte, il est aussi possible de s'en passer, pour jouer il ne faut alors rien d'autre que des dés et des crayons pour garder une trace de l'évolution de l'aventure (comme les objets trouvés ou les points de vie perdus au cours d'un combat). Il est important de préciser qu'un personnage de *D&D* peut être joué pendant des années (accumulant de plus en plus d'expériences et d'objets magiques) à condition que les joueurs continuent à jouer ensemble.

La première de ces transpositions est l'œuvre de Richard Bartle et Roy Trubshaw, dont la programmation débuta en 1978 et qui ne fut en mesure d'accueillir des *utilisateurs* externes qu'à partir de 1980 (Bartle, 1999). Bien que ce projet, était alors appelé « *MUD* », ce terme désigne dès lors tous les programmes ayant pour caractéristique de proposer aux *utilisateurs* d'interagir entre eux et de se plonger dans un univers (souvent d'inspiration médiéval-fantastique ou futuriste) où ils pourront réaliser des quêtes et faire progresser leurs personnages (Dieterle & Clarke, 2008; Dourish, 1998; Pearce, Boellstorff, & Nardi, 2011, p. 7-11). La continuité entre le jeu de rôle classique et le *MUD* est donc relativement forte, d'autant plus que l'une des caractéristiques des *MUD* est de ne pas avoir d'interface graphique autre qu'écrite, l'ensemble des actions font donc l'objet de commandes et de descriptions (cf. capture d'écran ci-dessous).

La principale différence entre les *MUD* et les *MMO* est donc l'ajout d'une interface graphique en 2d puis en 3d. Mais, nous verrons que la dimension sociale reste la pierre angulaire de cette pratique. Principal aspect des jeux de rôle puisqu'il semble indispensable de jouer avec le groupe d'amis afin, pour le joueur, de conserver son personnage et de le faire évoluer, et, pour le *Maitre du Jeu* d'avoir le loisir de développer une narration plus étendue, les *MUD* sont intrinsèquement créés pour être joués à plusieurs. Il est aussi possible que cette évolution technique ait aussi une conséquence sur la popularité de ces espaces en les rendant plus attractifs, cependant nous nous garderons de toute affirmation à ce sujet, dans la mesure où, cet

apport s'est fait parallèlement à la hausse du taux d'équipement informatique des ménages et à la démocratisation de l'accès à Internet.



Illustration 8. Capture d'écran de MultiMUD

Massively Multiplayer Online World

A ce stade, nous devons préciser deux éléments, premièrement le principe du *MUD* s'est développé en prenant de multiples formes et appellations (Dieterle & Clarke, 2008) comme les « *Multi-User Virtual Environments* » (*MUVE*) ou les *MMO* que nous avons déjà évoqués. Deuxièmement, l'apport de la 2d et de la 3d n'a pas uniquement été favorable aux jeux vidéo, En effet, parallèlement au développement de cette industrie florissante s'est développée celle des *Massively Multiplayer Online World* (ou *MMOW*). Les *MMOW* se distinguent radicalement des jeux vidéo, tout en reprenant certains éléments de l'univers vidéoludique comme les commandes de déplacement, les différents modes de vue (à la première ou à la troisième personne) ou la possibilité de personnaliser son *avatar* (lors de la création puis pendant son utilisation). Ce qui différencie ces *espaces numériques* des environnements ludiques c'est qu'ils ne sont pas conçus pour être des jeux mais pour constituer de nouveaux univers. Les *utilisateurs* n'ont pas alors à accomplir de quêtes, vaincre de puissantes créatures ou se battre ; souvent désignés simplement comme des « *mondes ouverts* » ou « *simulateurs de vie* » les *utilisateurs* disposent d'une grande liberté d'action dans ce type d'espaces ce qui les amène à pouvoir faire à peu près tout ce qu'ils souhaitent.

Le plus célèbre de ces *espaces numériques* est incontestablement « *Second Life* » dont la popularité l'a placé sur le devant de la scène aussi bien littéralement – nous pensons tout

particulièrement au neuvième épisode de la quatrième saison de la série *The Office*³⁹ – que symboliquement en se retrouvant sur les bancs de l'Université (Bonfils, 2007). Mais c'est aussi le laboratoire qui peut être transplanté dans un *espace numérique*, c'est ce que réalise Nick Yee avec le projet « Deadalus » dans *EverQuest* (Beau, 2008, p. 41-42). Conçu comme un bâtiment au sein de *Second Life*, l'objectif de ce dernier est de recueillir les témoignages des *utilisateurs* de cet *espace numérique* et de co-construire une connaissance plus exhaustive concernant sa population (qui sont-ils ? pourquoi utilisent-ils *Second Life* ? comment interagissent-ils ? etc.).

Massively Multiplayer Online Game

Quand nous observons l'évolution des *MUD* dans l'industrie du jeu vidéo nous notons que le jeu en ligne prend de multiples formes. Il est nous semble possible de les répartir en trois grandes catégories. La première de ces catégories regroupe les jeux pour lesquels, la connexion et la jouabilité en ligne, ne représentent qu'une modalité de jeu supplémentaire. Bien que se situant à la lisière entre les jeux « *solo* » et les jeux « *multijoueur* » nous prenons tout de même le soin de d'intégrer ces titres dans cette partie, dans la mesure où, certains d'entre eux, bien qu'ayant été conçus principalement pour leur contenu « *solo* » sont finalement davantage plébiscités par les joueurs pour la dimension « *multijoueur* ». C'est tout particulièrement le cas de jeux de stratégie en temps de réel (« *RTS* ») produit au tournant des années 2000 qui ont brillés par leurs modes multijoueur en ligne qui ont donné naissance à des circuits *esportifs*⁴⁰.

La deuxième catégorie regroupe les jeux conçus principalement autour d'un contenu multijoueur en ligne et allant, parfois, jusqu'à ne présenter aucun contenu « *solo* ». Le propre de ces titres est de mettre en scène une confrontation entre les *utilisateurs* qui peuvent être regroupés en équipes ou, au contraire, évoluer les uns contre les autres sans possibilité de coalition (suivant le modèle du *Battle Royale*⁴¹). Cet aspect de leur *gameplay* semble favoriser le lien entre ces jeux et l'*esport*.

Finalement, la troisième catégorie intègre les titres ne pouvant être joués exclusivement qu'en ligne. Entièrement conçus pour produire des expériences collectives, cette dimension peut se traduire de multiples façons. Ainsi, si nous retrouvons certaines modalités de *gameplay*

³⁹ Intitulé « *Local Ad* » au cours de cet épisode l'un des personnages principaux, Dwight Schrute, crée un *avatar* sur *Second Life* afin de s'évader de sa vie quotidienne et pour vivre une « vie parfaite ». Son *avatar* se nomme Dwight Shelford est vendeur de papier (comme le Dwight joueur) dans une entreprise portant le même nom de celle dans laquelle il travaille *IRL*, il a d'ailleurs construit la réplique du bâtiment dans l'*espace numérique*. Quel est donc l'apport pour que sa vie sur *Second Life* soit plus agréable ? ... Il peut voler.

⁴⁰ Nous pensons, par exemple, à des titres comme *Warcraft III*, produit en 2002, ou *Starcraft* datant de 1998, qui ont donné lieu à des compétitions relativement importantes.

⁴¹ Le *Battle Royale* est un mode particulier des jeux de tir à la première personne où l'objectif, menant à la fin de la partie, est qu'il ne reste plus qu'un seul joueur en vie. Nous pouvons retrouver une certaine filiation entre ce type de jeu et la série de livres « *Hunger Games* » écrit par Suzanne Collins entre 2008 et 2010 (et les films éponymes) où l'héroïne se trouve dans l'obligation de participer aux *Hunger Games*, une lutte à mort qui oppose des représentants de tous les districts d'une Amérique du Nord dystopique.

de la seconde catégorie avec des jeux organisés autour d'équipes s'affrontant pour emporter la victoire ou du *Battle Royale*, nous pouvons également trouver des *gameplay* prenant pour point d'orgue la coopération des *utilisateurs*. Ces derniers se trouvent alors dans une position où, ensemble, ils doivent affronter des ennemis contrôlés par une intelligence artificielle. Enfin, certains *MMOG* proposent les deux formes de *gameplay* en superposant à la fois des passages où les *utilisateurs* s'affrontent entre eux et des moments où ils doivent s'allier. C'est tout particulièrement le cas des « *jeux de rôle en ligne massivement multijoueur* » (ou *MMORPG* si nous utilisons l'acronyme anglais). Que ce soit à travers leur dimension *massivement multijoueur* ou leur filiation avec les jeux de rôle sur table, les *MMORPG* apparaissent comme les héritiers les plus directs des *MUD*. Ils en reprennent la majorité des codes (comme le système de classes ou la personnalisation du personnage via la possibilité d'incarner différentes races) et la dimension sociale reste inextricable de ce type jeu.

2.2.2. *Ethnographie*

Une méthode plébiscitée

La revue de la littérature concernant les recherches étudiant les *MMORPG* nous montre, toutes disciplines confondues, une représentation relativement importante des méthodes ethnographiques (Berry, 2012; Boellstorff, 2008; Nardi, 2010; Taylor, 2006). Sans aborder, pour le moment, nos choix méthodologiques, il nous semble important que nous tentions maintenant de saisir la raison de ces choix. Pour ce faire, nous allons suivre deux pistes explorant les particularités de ces *espaces numériques* et la manière dont cette méthode qualitative peut y apporter des réponses. Mais avant tout, il nous semble pertinent de réaliser un rapide tour d'horizon des réadaptations de l'ethnographie dans le cadre particulier des *espaces numériques*.

Tout d'abord, nous pouvons remarquer que la notion d'*ethnographie* peut être rattachée à de multiples termes quand elle se voit appliquée aux *espaces numériques*. Ainsi, Manuel Boutet, relève la distinction entre la « *virtual ethnography* [qui est] *l'étude de l'activité en ligne qui travaille autour du persona qui projette, dans le cyberspace, celui qui écrit derrière son écran*' (Mason, 1999) », et la *cyberanthropology* qui se définit comme l'étude des identités individuelles et collectives que les personnes engagent et recomposent dans leur pratique d'Internet et des jeux vidéo (Minassian et al., 2012, p. 188). Dominguez Figaredo, Beaulieu, Cruz, Schnettler et Read remarquent que:

« *The methodological approach of virtual ethnography has been broadened and reformulated through new proposals such as digital ethnography, ethnography on/of/through the Internet, connective ethnography, networked*

*ethnography, cyberethnography, etc. Each of these maintains its own dialogue with the established tradition of ethnography and formulates its relation to this tradition in different ways. There are those who consider that virtual ethnography involves a distinctive methodological approach and those who consider that researching the Internet ethnographically forces us to reflect on fundamental assumptions and concepts of ethnography, but that it doesn't mean a distinctive form of ethnography*⁴² » (Domingez Figaredo, Beaulieu, Cruz, Schnettler, & Read, 2007).

En somme, toutes ces conceptions de la transposition de l'ethnographie semblent avoir deux points communs : la réflexion quant aux conséquences induites par cette transposition et l'affirmation qu'il s'agit, malgré les éventuelles mutations induites par cette transposition, d'ethnographie et non d'une nouvelle forme méthodologique.

Toutefois, il nous semble important de rappeler que les méthodes ethnographiques ne sont pas les seules à être employées dans le cadre des analyses des *espaces numériques*. Bien qu'elles aient fait l'objet d'une mobilisation particulière nous pouvons aussi retrouver le déploiement d'autres méthodologies qualitatives et quantitatives. En cela, il apparaît que les *espaces numériques* ne sont guère différents des autres terrains d'investigation ; en fonction de l'objet de la recherche et de ses objectifs, mais aussi des affinités du chercheur, les choix méthodologiques peuvent prendre différentes voies.

Découvrir une nouvelle contrée

« Imagine yourself suddenly set down surrounded by all your gear, alone on a tropical beach close to a native village while the launch or dinghy which has brought you sails away out of a sight. You have nothing to do, but to start at once on your ethnographic work. Imagine further that you are a beginner, without previous experience, with nothing to guide you and no one to help you. This exactly describes my first initiation into the field work in Second Life.

⁴² « L'approche méthodologique de l'ethnographie virtuelle a été élargie et reformulée à travers de nouvelles propositions comme ethnographie digitale, ethnographie sur/de/à travers l'Internet, ethnographie connectée, ethnographie en réseau, cyber-ethnographie, etc. Chacune de ces propositions maintient son propre dialogue avec la tradition établie de l'ethnographie et formule sa relation avec cette tradition de différentes manières. Il y a ceux qui considèrent que l'ethnographie virtuelle induit une approche méthodologique distincte et ceux qui estiment que faire des recherches sur l'Internet ethnographiquement nous force à réfléchir aux suppositions et concepts fondamentaux de l'ethnographie, mais cela ne signifie pas une forme distinctive de l'ethnographie » (notre trad.).

*Many anthropologists will recognize the paragraph above as a famous passage, slightly altered, from Bronislaw Malinowski's Argonauts of the Western Pacific, published in 1922.*⁴³ » (Boellstorff, 2008, p. 3-4)

Au cours de cet extrait marquant le commencement de son ouvrage *Coming of Age in Second Life*, Tom Boellstorff ne réalise pas qu'un effet de style ou un hommage aux premières lignes des *Argonautes du Pacifique Occidental* de Bronislaw Malinowski (1989). Il marque une continuité entre les premiers pas de la démarche ethnographique « de terrain » initié par Malinowski et la délocalisation de cette méthode au sein des *espaces numériques*. En faisant cela, il tente de montrer, non seulement, la viabilité de cette démarche pour étudier ces espaces particuliers mais aussi, et surtout, la similarité de ce sentiment d'être face à une contrée nouvelle où, tout fait encore l'objet d'une découverte.

Les dix années qui nous séparent de la publication de l'étude de Boellstorff ainsi que la multitude de recherches ayant eu pour objet les *espaces numériques* nous contraignent dans la perception que nous pourrions avoir actuellement de la nouveauté de ces espaces : il semble difficile de maintenir aujourd'hui une proposition supposant que l'approche ethnographique permet la compréhension d'un espace nouveau, dans la mesure, où nous trouvons de plus en plus d'espaces de ce type et qu'ils ont fait l'objet de multiples recherches. Cependant, la perte de cet aspect nous amène également à interroger les présupposés avec lesquels ont été conduites ces ethnographies ainsi que la nature de cette approche. En commençant par ce deuxième point il nous semble primordial d'insister sur le fait que l'ethnographie est avant tout une méthode de recueil de données. Si elle est traditionnellement rattachée, en France, à une discipline : l'ethnographie, elle a aussi su s'en émanciper par exemple en rejoignant la sociologie (notamment dans le courant de l'école de Chicago). Il nous semble donc tout à fait cohérent dans une démarche compréhensive d'adopter une méthodologie ethnographique pour mener à bien une recherche en Sciences de l'Information et de la Communication. Deuxièmement, quand nous faisons l'état des ethnographies menées dans et sur les *espaces numériques* nous pouvons observer que la dimension ludique de ces espaces tient souvent une place centrale dans l'analyse. C'est probablement Edward Castronova qui propose le point de vue le plus radical dans son second ouvrage (2007) en envisageant ces espaces comme de potentiels lieux de résidence et d'activités principaux pour des individus qui ne garderaient alors qu'un lien biologique avec l'*espace physique*, il s'agirait uniquement de nourrir, vêtir et loger le corps permettant d'interagir au sein de l'*espace numérique*. Bien que radicale, cette appréhension

⁴³ « *Imaginez-vous, soudainement, à terre, entouré de votre équipement, seul sur une île tropicale, près d'un village autochtone, tandis que la chaloupe ou le canot, qui vous avait amené là, dérive au large à perte de vue. Vous n'avez d'autre choix que de commencer, sur le champ, votre travail ethnographique. Imaginez, de plus, que vous êtes un débutant, sans expérience préalable, sans aucun guide et personne pour vous aider. Ceci décrit précisément ma première initiation dans le travail de terrain sur Second Life. Beaucoup d'anthropologues reconnaîtront que le paragraphe ci-dessus est un passage célèbre, légèrement altéré, des Argonautes du Pacifique Occidental de Bronislaw Malinowski, publié en 1922* ». (Notre trad.).

ouvre la voie à la compréhension de ces espaces comme étant *réellement* des nouvelles contrées et pas seulement de nouveaux espaces de récréation. Or, il s'agit là d'un des postulats de notre recherche : mettre à l'épreuve l'idée selon laquelle, ces nouveaux espaces de récréation auraient également pu produire de nouveaux de espaces communicationnels et sociaux donnant lieu à des formes de communication et des normes propres. Et que le prisme des interactions (cf. chapitre 4) permet de les interroger tout en les mettant à l'épreuve.

Impossibilité d'en connaître certains aspects

Partant d'une dimension plus pragmatique, la démarche ethnographique permet également de répondre à un vide caractéristique des *espaces numériques* : les incertitudes démographiques. La revue de la littérature permet, en effet, de faire émerger la difficulté que représente le fait de réussir à obtenir une vision d'ensemble de la population d'un *espace numérique*.

La principale raison de cette zone d'ombre étant que, la plupart des studios ne communiquent pas de chiffres exacts concernant le niveau de population de leurs productions. S'ils ont tendance, surtout pendant les périodes de lancement, à annoncer les passages des caps importants, comme le nombre de compte créés, ou d'*utilisateurs* différents s'étant connectés depuis le lancement du titre⁴⁴. Nous pouvons observer que, bien souvent, les informations se raréfient une fois passée cette phase et il devient alors compliqué d'obtenir des données officielles concernant la démographie de l'*espace numérique*. Et cela concerne, aussi bien la répartition démographique générale (nombre d'*utilisateurs*) que la morphologie de cette population (âge, sexe, profession, temps de connexion moyen, etc.).

Si nous prenons le cas particulier du *MMORPG World of Warcraft*, il apparaît que *Blizzard Entertainment* ne diffusait régulièrement qu'un seul type de données : le nombre total d'abonnés, et cela ne fût le cas que jusqu'au début de l'année 2015. C'est notamment en profitant des mises à jour régulières du jeu, que le studio publiait ces informations, ce qui donnait alors lieu à un flux relativement constant, indiquant le nombre de personnes s'étant abonnées durant un trimestre ou du nombre de copies d'une de ces mises à jour vendues⁴⁵. Cependant, depuis le premier semestre 2015, plus aucune information de ce type n'a été publiée, de la part du studio. Dès lors, différents *utilisateurs* et sites spécialisés ont tentés de produire des chiffres susceptibles de répondre, au moins, à la question du nombre total d'*utilisateurs* actifs de cet *espace numérique*. Sur la plateforme Reddit, il est, par exemple, possible de trouver un article proposant une estimation de la population de *World of Warcraft* basée sur des données

⁴⁴ Ce fut, par exemple, le cas avec le lancement du FPS « Apex Legends » qui inonda les journaux spécialisés de nouvelles informant le passage des 10 millions de joueurs en 72 heures, puis des 25 millions en une semaine et, finalement, des 50 millions en un mois (Deraedt, 2019; Maçon, 2019; Remi, 2019).

⁴⁵ Pour en savoir plus en ce qui concerne le système de mise à jour du titre, cf. chapitre 1 de ce document.

issues de *Google Trends*, lesquelles sont ensuite comparées avec les informations anciennement diffusées par *Blizzard*, afin d'ajuster la marge d'erreur. Il est également possible de se référer aux sites spécialisés, *Realm Pop* ou *WoW Progress*, qui tentent d'évaluer la population de chaque serveur⁴⁶ hébergeant une copie de cet *espace numérique*. L'objectif étant de combler l'imprécision produite par l'information fournie par les services du jeu, puisque le niveau de population d'un serveur, n'est estimé que par une indication en trois niveaux (faible, moyen ou haut). Le principal souci de cette nomenclature étant qu'elle n'indique pas d'échelle (les *utilisateurs* ne savent pas *par rapport à quoi* un serveur peut avoir une population).

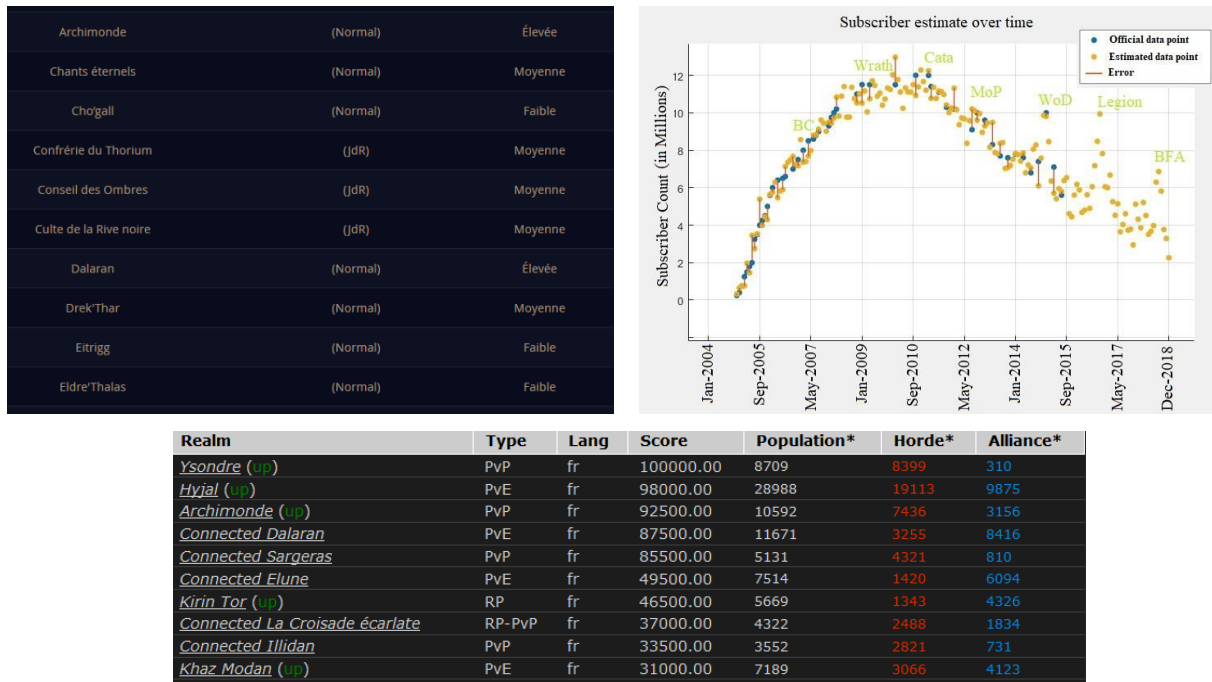


Illustration 9. Population des serveurs francophones sur le site officiel de World of Warcraft (en haut à gauche), estimation du nombre total d'abonnés (en haut à droite) et estimation de WoWProgress du nombre de comptes uniques ayant, au moins, un personnage de niveau maximum sur un serveur francophone (en bas).

Dans ces conditions, où il s'avère éminemment difficile d'obtenir une vision de la population dans son ensemble, les approches quantitatives deviennent très complexes puisque les échantillons qu'elles analyseraient seraient impossibles à mettre en relation avec une population globale, rendant alors caduque le principe de représentativité. C'est donc, aussi face à ce constat que la revue de la littérature, fait émerger une importante quantité d'études ayant développé des démarches qualitatives et, tout particulièrement, ethnographiques qui ne reposent pas sur la notion de représentativité.

⁴⁶ Ces données sont disponibles aux liens suivants : en ce qui concerne le post Reddit (https://www.reddit.com/r/wow/comments/acqhp/i_estimated_subscriber_numbers_using_google_trend/) qui a été repris par des sites spécialisés sur *World of Warcraft* comme *JudgeHype* (<https://worldofwarcraft.judgehype.com/news/estimation-de-l-evolution-du-nombre-d-abonnes-a-world-of-warcraft-de-2004-a-2019-158129/>). Pour l'estimation réalisée par l'équipe de *WoWProgress* (<https://www.wowprogress.com/realms/rank/eu/lang.fr/>).

2.2.3. MMORPG

Une simple continuité des *MUD* ?

Au cours de la section 2.1 de ce chapitre, nous avons vu que les *Multi-User Dungeon* prenaient la place de premier *espace numérique* dans l'histoire des divertissements numériques, étant eux-mêmes les retranscriptions des jeux de rôle sur table apparus dans le courant des années 1970. La représentation actuelle et directe de cette filiation est, comme son nom l'indique, le *MMORPG*. Ce style de jeu reprend l'essence même du jeu de rôle dans la mesure où il s'agit, avant tout, de proposer à l'*utilisateur* une expérience au sein de laquelle il pourra s'immerger dans un autre univers pouvant être radicalement différent de l'*espace physique* dans lequel il interagit quotidiennement. Mais, alors que le jeu de rôle sur table repose sur un ensemble de dés et l'imagination des participants (qu'ils soient joueurs ou Maître du Jeu), les *MMORPG* numérisent ces aspects en proposant des représentations – généralement – en 3D, une narration retranscrite par des Personnages Non Joueurs (PNJs) et des mécaniques (comme les points de vie, l'expérience remportée ou les dégâts infligés) calculées par le programme en charge du fonctionnement de ce monde. En somme, le *MMORPG* reste tout de même plus proche du *MUD* que du jeu de rôle traditionnel. Cependant, il en reprend tous les codes, comme la personnalisation de son personnage (qui est alors nommé *avatar*, cf. chapitre 3) à travers différentes races, classes et rôles qui vont directement avoir un impact sur la manière dont l'*utilisateur* appréhendera cet *espace numérique*.

Toutefois, les deux différences les plus notables entre, d'une part, les jeux de rôle sur table et les *MUD* et, d'autre part, les *Jeux de Rôle en Ligne Massivement Multijoueur* sont la popularité qu'ils ont pu atteindre et leurs limites. En ce qui concerne la popularité, bien que nous ne disposions pas de chiffres concernant le nombre de joueurs de jeux comme *Dungeons & Dragons* il est certain que c'est une activité bien moins connue que n'a pu l'être un jeu comme *EverQuest* ou *World of Warcraft*. Ne nous avançons pas sur les raisons de ce succès (notamment sur le pic à 13 millions d'abonnés pour *World of Warcraft* qui reste un succès inégalé) mais l'implémentation de la 3D ne doit pas y être étrangère. Pour ce qui est des limites des *MMORPG*, il est remarquable d'observer qu'ils font souvent l'objet de contenus transmédiatiques (Zacklad, 2012; Zerbib, 2014), c'est-à-dire que la trame narrative qu'ils créent dépasse les stricts cadres de l'*espace numérique* pour s'étendre à d'autres médias. Ici encore, le cas de *World of Warcraft* est relativement frappant, puisqu'il existe une série de romans, de comics, de mangas, d'autres jeux et un film exploitant différents fils de l'histoire décrite dans le jeu (cf. chapitre 1). C'est donc un univers très riche qui est proposé aux *utilisateurs*. Ce qui n'était pas le cas des *MUD* et de jeux de rôle traditionnels qui se cantonnaient souvent à leur média principal (nous excluons de ce constat les *fanfictions* (Boucherit, 2012; François, 2009) qui existent aussi pour l'univers étendue lancé par *Blizzard Entertainment*).

Des mondes sans fin aux moyens particuliers

Les *Jeux de Rôle en Ligne Massivement Multijoueur* reposent sur un système de mises à jour régulières dont l'objectif est de continuer à faire vivre un monde. De la même manière qu'un Maître du Jeu, doit proposer de nouvelles quêtes aux personnes avec lesquelles il joue, un studio en charge d'un *MMORPG* doit pouvoir proposer des nouveaux contenus aux *utilisateurs*, sans quoi, le monde qu'ils ont créé et sa trame narrative auraient l'air de ne plus avancer, de rester à l'arrêt. C'est donc, un type de jeu très différent dans la mesure où la plupart des autres jeux repose soit sur une trame narrative terminée (une fois l'ensemble des missions accomplies le jeu est considéré comme fini), soit sur un mode de jeu dont le renouvellement provient du fait que chaque partie est unique, puisqu'il existe une infinité de combinaisons possibles empêchant que deux parties soient strictement identiques. Pour illustrer cette différence, nous pourrions comparer les premiers à des romans (des jeux comme *Mario*, *Final Fantasy* ou *Tomb Raider* proposent une trame narrative que le joueur doit parcourir du début à la fin), alors que les seconds ressemblent à des parties d'échecs ou de cartes, les pièces sont toujours les mêmes, mais chaque partie est différente parce que l'ordre dans lequel les joueurs les déplacent peut subir des millions de variations (ce qui est, par exemple, le cas de jeux comme *League of Legends*, *Dota 2* ou *Fornite*). Les *MMORPG* se placent à la lisière de ces deux types de jeux, puisqu'ils placent l'*utilisateur* dans une trame narrative en perpétuelle construction et ne proposant pas de fin. C'est sûrement cette dimension qui inspira le titre de l'ouvrage de Maxime Coulombe, « *Le monde sans fin des jeux vidéo* » (2010) suite à sa rapide analyse de *World of Warcraft*.

Il est intéressant de noter que cet aspect des *MMORPG* n'a pas qu'une influence sur l'expérience des *utilisateurs* qui font face à un *espace* en constante mutation mais cela a également des répercussions sur le modèle économique que doivent adopter les studios. En effet, ce besoin de mises à jour régulières demande d'importants moyens et des équipes constamment mobilisées, pour pouvoir résoudre rapidement les *bugs*, dus aux nouvelles mises à jour ou prendre en compte les retours des *utilisateurs*⁴⁷. Les *MMORPG* sont donc les seuls jeux à avoir proposé de s'acquitter d'un abonnement pour pouvoir accéder à l'*espace numérique* qu'ils avaient créé. S'élevant généralement à une dizaine d'euros par mois, ce modèle économique permet au studio d'assurer des rentrées régulières lui permettant de maintenir en place ses équipes. Ainsi, *World of Warcraft* propose trois niveaux d'abonnement : mensuel à 12,99€, trimestriel à 35,97€ (soit 11,99€/mois) et semestriel à 65,94€ (soit 10,99€/mois).

⁴⁷ A ce propos, il est intéressant de remarquer que *Blizzard* a littéralement utilisé *WoW* comme un laboratoire de *community management*, dans la mesure où, les premiers temps du jeu étaient sous l'égide des *Maîtres du Jeu* (des employés prenant les traits d'*avatars* facilement reconnaissables) qui apparaissent devant les joueurs en ayant fait la demande. Puis, certains utilisateurs se sont vu attribuer le grade de *MVP* (pour « *most valuable player* ») sur les forums officiels. Sans être employés, ces derniers avaient des droits supplémentaires et leurs contributions étaient reconnues, à la fois par les utilisateurs et par le studio. Cette position n'est pas sans rappeler celle des juges de Wikipédia (Auray, Hurault-Plantet, Poudat, & Jacquemin, 2009).

Cependant, ce modèle reste contraignant pour les *utilisateurs*, puisqu'il est onéreux (une personne jouant depuis le lancement du jeu sans arrêt aura déboursé 1 714€ d'abonnement en 13 ans) et fait donc office de barrière à l'entrée pour toutes les catégories de joueurs ayant peu de revenus (très jeunes et personnes en situation précaire). Par conséquent, d'autres studios ont expérimenté d'autres modèles économiques comme l'unique achat du jeu (ce fut le cas de *Guild Wars*) ou les microtransactions qui permettent, pour une somme relativement modeste, d'acheter des objets supplémentaires ou de l'expérience, par exemple (comme dans *Allods Online*). Cependant, les premiers ont souvent peiné à proposer un contenu régulièrement mis à jour et les seconds, éprouvent des difficultés à trouver le juste milieu entre rendre les microtransactions attirantes pour les *utilisateurs* et les rendre trop puissantes, ce qui risque alors de transformer le jeu en *pay to win*⁴⁸.

Faisant souvent l'objet de débats sur les forums et sites spécialisés, l'abonnement (ou son potentiel abandon et les craintes que cela engendrerait pour la continuité du jeu) apparaît comme une singularité dans l'univers vidéoludique et *World of Warcraft* comme l'unique titre à se reposer sur ce modèle économique depuis si longtemps.

⁴⁸ L'expression péjorative « *pay to win* » (littéralement payer pour gagner) est utilisée pour décrire des jeux dont les microtransactions offrent un avantage trop important aux acquéreurs par rapport à ceux qui ne les ont pas. Si ce gain de puissance peut continuer à encourager les acheteurs à acheter, cela peut aussi décourager les non-acquéreurs et ainsi réduire drastiquement la population d'un *espace numérique*.

2.3. *World of Warcraft*

La troisième section de ce chapitre est dédiée aux recherches portant sur *World of Warcraft* ou ayant mobilisé cet espace en tant que terrain d'étude (comme nous le faisons). En étudiant les recherches portant sur ce terrain nous allons voir qu'elles peuvent être classées au sein de trois thématiques principales : 1) celles s'intéressant aux expériences vécues par les *utilisateurs* et la lecture qu'ils peuvent avoir de celles-ci et de *World of Warcraft* en général, 2) les études tentant de faire le lien entre des *utilisateurs a priori* hétérogènes et, finalement, 3) les recherches portant sur la dimension organisationnelle des *guildes* et les modèle de gestion (*leadership*) que les *avatars* développent pour remplir les objectifs qu'ils se sont fixés.

2.3.1. *Entre expérience esthétique, appropriation et réception*

Expérience esthétique et *flow*

Bonnie Nardi, dans son ouvrage qui fait figure de première ethnographie de *World of Warcraft* (Nardi, 2010), explore cet *espace numérique* en profondeur et pose la question fondamentale à son propos : « *why do people like it so much ?*⁴⁹ ». Pour y répondre elle propose une analyse dense prenant forme autour de trois thématiques principales : l'expérience esthétique que propose l'utilisation de ce jeu ainsi que ses répercussions sur son *cercle magique* (Huizinga, 1988), la dimension collective de cette pratique et l'ensemble cohérent qu'elle produit et les différentes réceptions qui peuvent être faites de cet *espace* en fonction des cultures (en se basant sur une comparaison entre les Etats-Unis d'Amérique et la Chine).

Ainsi, Nardi opte pour une analyse de *World of Warcraft* sous le prisme croisé de la théorie de l'activité et des travaux de John Dewey sur l'expérience esthétique qui, comme le fait remarquer Richard Shusterman en préface, « *bien que le mot pragmatisme n'y soit à aucun moment prononcé, L'art comme expérience [...] est le livre qui inscrit pour la première fois l'esthétique pragmatiste sur la carte philosophique.* » (Dewey, 2010). Selon Bonnie Nardi, « *aesthetic experience entails a temporal flow of actions that are valued in themselves, ending in a satisfying "consummation"* ».⁵⁰ (Nardi, 2010, p. 45). Cette dimension de l'expérience esthétique ouvre alors la possibilité d'un parallélisme avec la théorie du *flow* de Mihaly Csikszentmihalyi (2008) puisque les *utilisateurs* se plongent dans un ensemble d'actions satisfaisantes en elles-mêmes et pour elles-mêmes. Celles-ci peuvent amener à un état de concentration profond (« *deep focus* ») pouvant mener à ce que Csikszentmihalyi nomme, littéralement, une extase dans la mesure où le sujet a alors l'impression d'être hors de son corps et que les actions se réalisent presque mécaniquement, sans qu'il sente le besoin de les penser.

⁴⁹ « *Pourquoi les gens aiment-ils tant cela [World of Warcraft] ?* » (Notre trad.).

⁵⁰ « *L'expérience esthétique entraîne un flux temporel d'actions qui sont estimées pour elles-mêmes, terminant dans un satisfaisant 'accomplissement'* » (notre trad.).

Nardi identifie plusieurs activités que les *utilisateurs* désignent comme les raisons leur faisant apprécier *World of Warcraft* et relevant d'une expérience esthétique pouvant mener à un état de *flow*. Ces activités peuvent être classées au sein de deux grandes catégories. Premièrement, nous trouvons l'exploration des moindres recoins du monde simulé par *World of Warcraft* et le soin apporté à l'apparence de son *avatar*. Il est intéressant de noter que ce dernier aspect peut également être l'objet d'une expérience négative, notamment quand un objet particulièrement puissant (et donc très important pour l'*avatar*) est doté d'un aspect peu apprécié. Dans ce genre de situations la dimension esthétique peut troubler l'émergence potentielle du *flow* (Csikszentmihalyi, 2008). Deuxièmement, la performance apparaît comme la seconde grande catégorie d'activités. Ce que Nardi désigne par le terme de « performance » fait référence à l'ensemble des outils, appelés *addon*, implantés dans l'interface du jeu mais créés par des *utilisateurs* et non par *Blizzard* (cf. chapitre 1 pour plus d'informations à propos des *addons*). Ces derniers permettent aux *utilisateurs* de tracer et de suivre à chaque seconde les performances de leurs *avatars* (que ce soit en dégâts infligés ou en soins prodigués). Dès lors, Nardi (2010, p. 52-61) observe que se met en place, chez les *utilisateurs*, la ferme volonté de parvenir à maximiser ces données afin d'amener son *avatar* à être le plus puissant. Les *utilisateurs* nomment cette recherche de la performance « *theorycrafting* », dans la mesure où il s'agit de calculer l'ensemble des paramètres pouvant mener, par exemple, à infliger quelques points de dégâts supplémentaires. Si ces activités théoriques produisent déjà une fin en elles-mêmes, elles présentent également la particularité de se perpétuer de manière pratique lorsque les *utilisateurs* tentent de mettre en application leurs calculs mais aussi d'être une source de lien entre eux.

Il nous semble particulièrement intéressant de remarquer que l'attention portée par les *utilisateurs* à ces activités peut mener à « *l'irréversible érosion du cercle magique* », en paraphrasant le titre de l'article de Castronova, Cornell, Elefante et Ross (2008), dans la mesure où, les *utilisateurs* se retrouvent si investis dans leur pratique qu'ils la transforment en une forme de travail. Si l'évocation du *farming*⁵¹ ou les chartes strictes et les horaires imposées par les *guildes* les plus importantes⁵² ne sauraient convaincre certains de la pertinence de ce parallélisme entre certaines pratiques existantes au sein d'un *MMORPG* et le travail, nous pouvons alors observer que ce parallélisme émane des *utilisateurs* eux-mêmes. Cependant, ce qui reste le plus remarquable de cet état de fait, est sans doute que, les théories classiques du jeu dressaient une frontière imperméable entre les activités ludiques et le travail. Or, ces

⁵¹ Le *farming* renvoie au fait de récolter des ressources dans l'*espace numérique* dans l'objectif de produire de nouveaux objets (potions, armes, armures, etc.). Cette activité est très répétitive et peu attrayante puisqu'elle peut prendre plusieurs heures et demande souvent de parcourir de long en large des territoires puis de cliquer sur la ressource désirée (cf. chapitre 5 pour plus d'informations).

⁵² Une *gilde* est un rassemblement pérenne d'*avatars*. Les plus importantes peuvent imposer des règlements très stricts à leurs membres (comme l'obligation de se connecter 6 jours par semaine de 20h15 à minuit), le non-respect de ces règles pouvant entraîner le bannissement du contrevenant de la *gilde* (cf. chapitre 1 et 6 pour plus d'informations).

observations ne peuvent que nous amener à considérer qu'une porosité s'est constitué autour de cette frontière dans les *MMORPG*.

Appropriation et construction commune dans l'espace numérique

Il nous semble tout particulièrement intéressant d'observer que ces pratiques qui permettent d'expliquer les raisons menant les *utilisateurs* à apprécier cet *espace numérique* permettent, en finalité, aux *utilisateurs* d'échanger, de partager. En somme, Bonnie Nardi nous présente une acception de *World of Warcraft* comme étant un *espace* éminemment communicationnel et social. L'auteure remarque ainsi que « *Dewey's notion of participatory aesthetic activity, on which I have relied, is one of many concepts of participation in the literature on video games*⁵³ » (Nardi, 2010, p. 84). Il apparaît ainsi que la dimension participative est autant l'objet d'un *design* initial de la part des producteurs de l'*espace numérique*, que d'une appropriation de la part des *utilisateurs*. Il convient de remarquer que si l'appropriation de la part des *utilisateurs* ne peut, temporellement, apparaître que dans un second temps (puisqu'ils ne peuvent s'approprier d'un *espace* qui n'est pas encore conçu); cette appropriation peut être indépendante de la volonté des concepteurs. Ainsi, nous pouvons observer des cas où ces derniers se rendent compte après coup de la nature participative qu'ils ont insufflée (presque à leur insu) à l'*espace* qu'ils ont créé, comme ce fut le cas sur « *LambdaMoo* » (Lastowka & Hunter, 2004; Pearce et al., 2011).

Cependant, il est courant que, *in fine*, l'*espace numérique* fasse l'objet d'une co-construction entre les producteurs et concepteurs. *World of Warcraft* fait définitivement partie de cette catégorie notamment à travers l'implémentation de la part de *Blizzard* d'éléments d'interface inspirés des *addons* produits par les *utilisateurs*. En effet, une rapide rétrospective de l'interface proposée de *WoW* nous permettrait d'observer que, durant les premières années, peu d'éléments étaient mobiles (comme les barres de vie ou les portraits des *avatars*) pour les déplacer les *utilisateurs* devaient donc utiliser des *addons*. Cependant, il est aujourd'hui possible de déplacer tous ces éléments directement dans l'interface du jeu, aucun *addon* n'est donc plus nécessaire pour effectuer ces changements. Les concepteurs ont donc pris en compte les appropriations des *utilisateurs* pour les intégrer à leur processus créatif. De manière similaire, la convention annuelle de *Blizzard Entertainment*, la « *BlizzCon* », est le lieu privilégié, des rencontres entre les concepteurs et les *utilisateurs* et l'occasion de mettre en œuvre le processus de co-construction (Nardi, 2010, p. 80-81). Il nous semble important de noter que ce processus n'est pas toujours paisible, il peut être rude aussi bien pour les *utilisateurs* (qui ne voient pas leurs attentes se concrétiser) que pour les concepteurs. Ainsi, lors de la *BlizzCon* de 2018 l'un des

⁵³ « *La notion d'activité esthétique participative de Dewey, sur laquelle je me suis appuyée, est l'un des nombreux concepts de participation de la littérature sur les jeux vidéo* » (notre trad.).

membres de l'équipe de conception de *Diablo* (un *hack'n'slash*⁵⁴ du studio) présente devant une foule lourdement silencieuse la version mobile de ce titre. Ce silence tranche avec l'ambiance festive qui anime normalement cette convention et les tonnerres d'applaudissement qui succèdent généralement aux annonces. Le concepteur quitte la scène, manifestement embarrassé, et quelques minutes plus tard les sites spécialisés font l'objet de multiples commentaires et articles critiquant de manière virulente ce portage sur mobile (Raiden, 2018)⁵⁵.

Une réception culturelle et genrée ?

Il nous semble particulièrement intéressant de noter que T.L. Taylor et Bonnie Nardi (Nardi, 2010; Taylor, 2006), tout en travaillant sur des *MMORPG* différents, réalisent un constat similaire : au sein de ces *espaces numériques*, les rapports entre les genres, sont l'objet d'une certaine tension de la part des *utilisateurs*. Les deux chercheuses montrent que ces *espaces* sont traditionnellement considérés comme étant masculins. Leur explication est à la fois historique et culturelle. Historique, parce que les *MMORPG*, étant des retranscriptions numériques réalisées principalement au sein de laboratoires scientifiques universitaires (tout comme l'industrie du jeu vidéo de manière plus globale) le premier public de ces *espaces* était principalement masculin et c'est donc, autour de ces premiers destinataires, que se sont constitués les premiers éléments culturels liés à la pratique et à l'utilisation de ces espaces.

Cependant, cette forme de prédominance culturelle masculine n'est remarquable pour ces chercheuses que parce qu'elle peut placer les utilisatrices (représentant tout de même près d'un quart de la population selon les estimations disponibles) dans des postures particulières pour l'unique raison de leur genre dans l'*espace physique*. Si les chercheuses détaillent un large éventail des possibles, il nous semble uniquement nécessaire de préciser dans le cadre de ce document, deux grandes catégories de postures : le secret et la dérision. Dans le premier cas, les femmes interrogées par les chercheuses expliquent préférer ne pas révéler leur genre dans la plupart des échanges parce que cela peut introduire un malaise ou un amener un ensemble de plaisanteries plus ou moins grivoises. Au contraire, dans le second cas, les femmes « jouent » de ces potentielles réactions, souvent à l'aide de complices, et surjouent leur féminité, changent leur orientation sexuelle ou cachent leur genre jusqu'à un moment où elles peuvent produire un malaise chez leur interlocuteur (Nardi, 2010, p. 190).

Nous pouvons aussi préciser que cette distinction de genre prend une tournure plus importante quand nous changeons l'*espace physique*. Ainsi, Nardi reporte que dans la société chinoise où la place des femmes est très particulière dans le fonctionnement général de la société

⁵⁴ Le « *hack'n'slash* » est un type de jeu où le joueur affronte un très grand nombre d'ennemis qu'il peut défaire grâce à des attaques spectaculaires, les combats abandonnent alors tout réalisme pour le grotesque.

⁵⁵ Pour mesurer l'ampleur de cette grogne, peut être convient-il de préciser que lors du Q&A portant sur *Diablo* l'une des questions la plus applaudie fût celle d'un spectateur demandant si *Diablo Mobile* était un poisson d'avril en avance.

il semble y avoir une incidence directe sur leur pratique de *World of Warcraft*. D'une part, parce que d'après ses observations le taux d'utilisatrices est plus faible qu'aux Etats-Unis d'Amérique – principalement parce que les *utilisateurs* se connectent majoritairement dans des cybercafés qui restent des lieux masculins en Chine – et, d'autre part, parce que les barrières à l'entrée seront d'autant plus complexes à franchir et quand elles y parviennent les utilisatrices semblent se focaliser sur les dimensions exploratoires du jeu plutôt que de performance, ce qui pourrait indiquer une forme de répartition des rôles selon le genre.

2.3.2. Des utilisateurs hétérogènes

Expériences

L'ethnographie réalisée par Vincent Berry (2012) dans *World of Warcraft* et *Dark Age of Camelot* cherche à répondre à deux questionnements principaux : qui sont les *utilisateurs* de ces *espaces numériques* et pourquoi y passent-ils du temps ? Ses propositions de réponses permettent de faire émerger trois thématiques principales : les *espaces numériques* comme vecteurs de multiples expériences, les apprentissages que les *utilisateurs* peuvent tirer de ces expériences et, finalement, la mise à jour d'un « *habitus ludique* » permettant d'expliquer la grande diversité des profils des *utilisateurs*.

De manière relativement similaire à Nardi et Taylor, Berry observe que le comportement des *utilisateurs* peut radicalement changer quand ils se rendent compte qu'ils sont également en présence d'utilisatrices. Il observe aussi que ces dernières peuvent adopter des attitudes de secret ou de dérision face à ces situations. Cependant, il insiste davantage sur la dimension expérientielle que peut engendrer la possibilité pour une personne d'un sexe d'incarner un *avatar* d'un autre et sur les raisons que ces dernières peuvent avoir de le faire. Adoptant un pluralisme méthodologique (Ibekwe-Sanjuan & Durampart, 2018), il complète son ethnographie par des données quantitatives qui lui permettent de montrer que les hommes ont davantage tendance à créer des *avatars* féminins (30,2%) alors que très peu de femmes ont des personnages masculins (6,6%). De manière similaire, les femmes favorisent bien plus les *avatars* ayant une apparence humaine (70,8%) alors que près de la moitié des hommes (45,2%) utilisent des *avatars* non-humains (Berry, 2012, p. 174).

Outre cette question de genre, Vincent Berry point l'ensemble des expériences identitaires pouvant être faites grâce aux *espaces numériques*. En effet, dans les *MMO* il est possible de participer à des mariages totalement organisés à l'initiative des *utilisateurs*. De la même manière qu'il est possible d'assister à l'enterrement de l'*avatar* d'un *utilisateur* récemment décédé. Enfin, ce jeu identitaire peut dépasser les frontières de l'*espace numérique* notamment avec le *cosplay*. « *Cosplay* » (*from kosupure, which combines the Japanese words for*

“costume” and “play”), is a term used to describe costume fandom, where individuals are costumed as fictional characters » (Lotecki, 2006, p. 3). La relation qui se tisse alors avec le personnage dont le *cosplayer* revêt les atours est assez particulière, relevant de motivations variées, cette relation oscille entre copie fidèle et réappropriation (Bonnichsen, 2011; Lamerichs, 2011). Bien que cette pratique soit quasiment systématiquement présente dans les salons et conventions dédiés aux *espaces numériques*, dans sa mise en œuvre elle reste relativement marginale et peu d'*utilisateurs* franchissent le pas d'interpréter « *IRL* » un *avatar*. Cependant, cette pratique nous amène une fois de plus à nous interroger sur la nature de la frontière séparant *espace numérique* et *espace physique*, dans la mesure où le *cosplay* semble apparaître, au même titre que le *roleplay*, comme une continuité du premier dans le second.

Les *MMORPG* sont aussi (et surtout ?), des espaces privilégiés pour les expériences sociales et communicationnelles. Que les groupes d'*avatars* se nomment *guildes* ou *clans* ils apparaissent toujours comme sources d'échanges et de relations. D'une part, les *utilisateurs* disposent d'une marge de la liberté relativement large pour organiser leur groupe, ce qui leur permet de mettre en place des règlements plus ou moins stricts⁵⁶, voire des « tests » pour les jeunes recrues (Berry, 2012). D'autre part, les relations menées dans l'*espace numérique* peuvent également se poursuivre dans l'*espace physique*. Ainsi, si des couples ont vu leur relation démarrer sur un champ de bataille, les principales occasions de rencontrer les *utilisateurs* se trouvant derrière les *avatars* d'une *gilde* restent les conventions et les *IRL*. Bien que ce terme renvoie littéralement à « la vraie vie », il peut aussi être utilisé comme nom pour désigner une rencontre organisée par les membres d'une *gilde* dans l'*espace physique*. La plupart des ethnographies réalisées au sein de *MMORPG* (Berry, 2012; Boellstorff, 2008; Nardi, 2010; Taylor, 2006) s'accordent à dire que les groupes d'*avatars* les plus pérennes sont ceux qui parviennent à organiser régulièrement ce type d'évènements qui créent une forte cohésion.

Apprentissages

Si nous reprenons les travaux de Vincent Berry, il est particulièrement intéressant de noter qu'il procède régulièrement à l'établissement d'un lien entre les expériences vécues par les *utilisateurs* et sur la manière dont ces pratiques peuvent nous amener à saisir des éléments propres à leurs vies quotidiennes au sein de l'*espace physique*. En dressant les portraits de plusieurs *utilisateurs* qu'il rencontra tout au long de son ethnographie, Berry est amené à évoquer les dimensions proéminentes de leur pratique et de leur expérience des *espaces numériques*. Son principal constat est que la participation à un *MMORPG* doit souvent faire l'objet d'une négociation entre l'*utilisateur* et l'*espace physique*. Celle-ci peut se faire à

⁵⁶ Cf. chapitre 1 de ce document pour plus de détails concernant le processus de création d'une *gilde* au sein de *World of Warcraft* et les limites avec lesquelles les utilisateurs doivent composer.

différents niveaux ; premièrement nous retrouvons le degré d'investissement que l'*utilisateur* dédie au *MMO* qui fait souvent émerger thématique de l'addiction. Dans une dimension plutôt introspective et sans poser la question – encore en débat – de savoir s'il est pertinent de parler d'addiction dans ce cadre, il suffit de prendre en compte que la question principale est : à partir de quand estiment-ils présenter une utilisation excessive de ces *espaces* ? Ce qui les amène souvent à se demander quel est l'impact de leur pratique sur les différentes dimensions de leur *espace physique* et surtout s'ils estiment que cet impact est négatif. Dans une dimension plus extrospective l'enjeu est alors l'avis et le ressenti de l'entourage de l'*utilisateur* dans son *espace physique* : trouvent-ils sa pratique excessive ? En fonction du cadre dans lequel se trouve l'*utilisateur* (en couple, vivant chez ses parents, etc.) ce ressenti peut mener à des situations plus ou moins conflictuelles. Mais, que ce soit d'un point de vue introspectif ou extrospectif, la question de l'investissement est susceptible de mener à un arrêt de la pratique (involontaire ou contraint). Deuxièmement, le *MMORPG* peut être verbalisé et vécu comme une méthode déployée par les *utilisateurs* pour s'évader des problématiques qu'ils affrontent dans leur vie quotidienne. Entre moratoire et exutoire, l'*espace numérique* permet alors aux *utilisateurs* de s'évader mais cette passion peut aussi amener à la révélation de traits de caractères jusqu'à là méconnus dans l'*espace physique*, tel Harry le charismatique chef d'une *gilde* qui se révèle être un « *garçon assez timide* » âgé de 11 ans (Berry, 2012, p. 209).

De plus, nous pouvons être amenés à nous interroger sur les apprentissages informels que les *utilisateurs* peuvent retirer de leur pratique. S'il est toujours complexe de définir à partir de quel moment nous pouvons estimer qu'un individu a appris quelque chose, il semble assez net que les *espaces numériques*, en favorisant les échanges entre les *utilisateurs* permettent une transmission et une circulation des idées et des savoirs. Les travaux de Vincent Berry et Antoine Cholet (Berry, 2012; Chollet, 2015) montrent que ces espaces permettent aux *utilisateurs* d'acquérir ou, du moins, de renforcer un certain nombre de compétences.

Un habitus pour les rassembler tous

Les différentes recherches sur les *MMORPG* et *World of Warcraft*, en particulier permettent de faire émerger des profils très hétéroclites d'*utilisateurs*. Loin des stéréotypes de l'adolescent geek, les données qu'ont pu recueillir les chercheurs dépeignent la morphologie de la population de *World of Warcraft* comme très variée que ce soit en termes d'âge, de genre ou de situation et de catégorie professionnelle. Face à ce constat une question apparaît alors : comment se fait le lien entre ces individus ? Qu'est-ce qui les rassemble autour de cette pratique ?

Pour répondre à cette interrogation Berry propose de traduire la notion d'*habitus*, popularisé par les travaux de Pierre Bourdieu (Bourdieu, 1979; Passeron & Bourdieu, 1964), pour l'appliquer à l'univers vidéoludique. Parlant alors « d'*habitus ludique* », il est possible de trouver un certain nombre de points communs, rassemblant tous les *utilisateurs*. Que ce soit,

par exemple, une certaine appétence pour les jeux en général (comme les jeux de carte, de société ou de rôle) ou la dimension communautaire de ces espaces, il devient alors possible de mettre en évidence les facteurs reliant cet amas d'individus plutôt que ceux les distinguant (Berry, 2012, p. 243-252).

Il est d'autant plus intéressant de remarquer qu'une fois les individus connectés à l'*espace numérique* ils sont susceptibles d'entreprendre une « *carrière de joueurs* » (Coavoux, 2010). Reprenant la notion forgée par Howard Becker (2012), Samuel Coavoux observe que les *utilisateurs* suivent une *carrière* au sein de l'*espace numérique*. Celle-ci les amène à mieux maîtriser les règles informelles de l'univers qu'ils ont rejoint et, donc, de pouvoir s'y mouvoir et de communiquer plus aisément avec les autres *utilisateurs*. Or, nous sommes également en mesure de considérer le lien entre *carrière* et *habitus* vidéoludique, dans la mesure où, la première mène à une forme d'uniformisation et de partage des pratiques. Ainsi, si les *utilisateurs* ont rejoint l'*espace numérique* en raison d'un aspect particulier de leur *habitus ludique* (comme l'appétence pour les jeux ou la dimension communautaire), il est probable qu'au cours de leur *carrière d'utilisateurs* ils s'approprient d'autres aspects de cet *habitus*. Il devient alors probable d'observer un *utilisateur* ne connaissant que très peu les jeux de rôle sur table en apprendre quelques rudiments, une utilisatrice surjouer les stéréotypes féminins ou un *utilisateur* se familiariser avec diverses œuvres de la « *culture geek* » (Peyron, 2013) comme des livres de fantasy ou des films de science-fiction.

2.3.3. *Guilde et leadership*

Typologie de *guildes*

La revue de la littérature permet de faire émerger l'importance des groupes d'*avatars* pérennes et formalisés : les « *guildes* ». Il apparaît en effet que la dimension communicationnelle et sociale de *World of Warcraft* dépend grandement de ces regroupements. Mais réunissant encore plusieurs millions de joueurs, il semble difficile de parler des « *guildes* » de manière générale car cela revient à englober sous une unique acception des réalités différentes. C'est pour tenter d'appréhender cette pluralité que Williams, Ducheneaut, Xiong, Yee et Nickell (2006) ont élaboré une typologie des *guildes* de *World of Warcraft*.

Leur typologie distingue les *guildes* selon trois critères principaux : les objectifs fixés par le groupe, la taille du groupe et les relations que les membres ont entre eux. Le premier critère est, en partie, le plus évident du point de vue des *utilisateurs*, dans la mesure où, il renvoie à des critères de distinction propres à cet *espace numérique* : les trois principaux modes de jeu. Ceux-ci sont : 1) le « *role-play* » que nous avons déjà évoqué ; 2) le « *Pvp* », acronyme de « *Player Versus Player* », il s'agit d'un mode de jeu où les *avatars* forment deux groupes qui s'affrontent

autour de différents objectifs (capture du drapeau, contrôle de points stratégiques, etc.) et 3) les « *raids* » des lieux abritant de très puissantes créatures nécessitant la cohésion d'un groupe de plusieurs dizaines d'*avatars* pour être vaincues. A ces modes de jeu, les auteurs ajoutent une quatrième grande catégorie d'objectifs : le social. Il s'agit alors de *guildes* dont la principale volonté est de fournir à ses membres des compagnons d'aventures avec lesquels progresser ou explorer les moindres recoins de cet *espace numérique*. Selon l'objectif, les *guildes* les plus nombreuses sont celles ayant un objectif social, dans la mesure où, « *roughly 60% of interviewees said they belonged to a social guild*⁵⁷ » (Williams et al., 2006, p. 345). A l'opposé, les *guildes* minoritaires sont nettement celles dédiées au *role-play*, ce qui s'explique aussi et mécaniquement, par le fait qu'il s'agisse du mode de jeu mobilisant le moins d'*avatars* et que ces derniers évoluent dans un environnement très différent de celui des *raids* ou du *PvP*.

Le second critère, la taille du groupe, propose une distinction en quatre échelons. Au premier niveau se trouvent les petites *guildes* (moins de dix membres) qui sont souvent fondées sur des liens sociaux préexistants, pouvant provenir soit de l'*espace physique*, soit d'un autre *espace numérique* (c'est-à-dire, un groupe déjà constitué sur un autre jeu qui décide de rejoindre ensemble *World of Warcraft*). Au deuxième niveau, nous retrouvons les *guildes* moyennes (comprenant entre 11 et 35 membres) qui se révèlent être relativement semblables aux petites *guildes* à la différence près qu'elles rassemblent trois ou quatre groupes préexistants, ce qui augmente le risque de conflits entre les membres ce qui peut amener à ce que des membres soient exclus du groupe (ce qui n'arrive pratiquement jamais dans les petites *guildes*). A un troisième et quatrième niveau se placent les grandes *guildes* (entre 36 et 150 membres) et très grandes *guildes* (plus de 150 membres). Principalement dédiés aux *raids* et au *PvP*, ces groupes sont en demande de règles et de hiérarchie pour assurer la cohésion des membres et atteindre les objectifs qu'ils se sont fixés. D'ailleurs, les auteurs notent que les *utilisateurs* appartenant à ce type de groupes se comparent davantage à une équipe sportive qu'à un groupe d'amis.

Le troisième critère portant, sur les relations entre les membres, fait tout d'abord émerger, de façon remarquable, que la faction⁵⁸ ne semble pas avoir de répercussion sur l'organisation des *guildes*. Qu'il s'agisse de la *Horde* ou de l'*Alliance*, cette typologie reste intacte. De plus, plus la taille du groupe augmente, plus les *guildes* ont tendance à utiliser des outils de communication externes à l'*espace numérique*. Cela peut se faire à travers des sites et des forums mais c'est principalement les logiciels de discussion vocale qui sont plébiscités par les *utilisateurs*. Finalement,

« *although the purpose of guilds is to transcend the ephemeral nature of pick-up groups and questing parties, their longevity remains very much an issue.*

⁵⁷ « Près de 60% des interviewés ont déclaré appartenir à une guilde sociale » (notre trad.).

⁵⁸ *World of Warcraft* est divisé en deux grandes factions opposées : la *Horde* et l'*Alliance*. Si, quelle que soit sa race, un *avatar* d'une faction pourra échanger avec n'importe quel autre *avatar* de sa faction, il lui sera, par exemple, impossible de communiquer avec un *avatar* de la faction adverse. Cf. chapitre 1 pour plus d'informations concernant ces factions.

From earlier research, we know that about 21% of the guilds present on a WoW server at any given time disappear after a month. This high level of “churn” highlights the difficulties inherent in managing these entertainment communities: Guilds appear to be fragile institutions⁵⁹ » (Williams et al., 2006, p. 349).

En somme, les *guildes* sont des groupes fragiles se distinguant principalement par le nombre de membres qu’ils comportent et les objectifs qu’ils se donnent. Sachant que des objectifs supérieurs demandent souvent plus d’effectifs, ce qui augmente systématiquement le risque de conflit et donc de rupture au sein de la *gilde*.

Formes de leadership

Ainsi, les *guildes* sont des groupes hiérarchisés se trouvant généralement sous la direction d’un individu. Dès lors, et comme c’est le cas pour n’importe quel *manager* de l’*espace physique*, ce dernier doit prendre un ensemble de décisions l’amenant à définir sa manière de diriger son groupe. Analyser les différentes formes de *leadership* mises en place dans un *espace numérique* comme *World of Warcraft* est l’objet d’un article de Patrick Prax (2010). Pour ce faire, l’auteur propose d’utiliser la *grille managériale* de Roberet Blake et Jane Mouton (1985) puis étudie les manières de procéder des « *guilds leaders*⁶⁰ » de six *guildes* allemandes faisant partie des cent meilleurs *guildes* européennes. Il s’agit donc d’une étude centrée sur les *guildes* orientées vers les résultats (*raid* ou *PvP*) dans l’*espace numérique* si nous reprenons la typologie de Williams, Ducheneaut, Xiong, Yee et Nickell.

Dans un second temps, il compare ces manières de diriger avec les styles de *leadership* utilisés par des managers de différents ordres dans l’*espace physique* (comme le PDG d’une entreprise d’informatique ou des officiers de l’armée suédoise). Il arrive à la conclusion que les « *guilds leaders* » développent deux types de *leadership* très distincts qu’ils mobilisent en fonction du contexte. Premièrement, ils mettent en place un *leadership* autoritaire lors des raids (avec un score de 9,1 dans la *grille managériale*). Deuxièmement, ils favorisent nettement un *leadership* que Prax qualifie de « *County Club Management* » (avec un score de 1,9 sur la grille de Blake et Mouton), c’est-à-dire, un *leadership* où les relations humaines ont la primauté. Selon l’auteur, cette alternance entre autoritarisme et bienveillance permet de résoudre la tension propre à la coopération entre 25 personnes que suppose un *raid*, et où l’absence ou les erreurs

⁵⁹ « Bien que le but des *guildes* soit de transcender la nature éphémère des groupes de « *pick-up* » et de quête, leur longévité demeure un problème majeur. D’après des recherches antérieures, nous savons qu’environ 21% des *guildes* présentes sur un serveur *WoW* à un moment donné disparaissent au bout d’un mois. Ce niveau élevé de « désengagement » met en évidence les difficultés inhérentes à la gestion de ces communautés de divertissement : les *guildes* apparaissent comme des institutions fragiles » (notre trad.)

⁶⁰ « *Guild Leader* », littéralement « chef de *gilde* » est le terme usité par les utilisateurs pour désigner le responsable d’une *gilde*. Le *gilde leader* peut être un utilisateur différent du *raid leader* (chef de *raid*) qui est l’utilisateur en charge de donner les indications durant les *raids*. Cf. chapitre 1 pour plus d’informations.

d'un seul membre peuvent mettre en péril l'ensemble de la structure. Le *leader* doit donc s'affirmer pendant les raids pour atteindre les objectifs ciblés et ainsi contenter les membres. Et, en même temps, il doit savoir faire preuve de bienveillance en dehors des *raids* pour que les relations au sein du groupe restent plaisantes et que les membres se sentent bien au sein du groupe y compris en dehors des moments de *raid* qui sont des moments importants pour les *guildes* mais pas les seuls. D'ailleurs, en cas de coup dur (non-atteinte des objectifs par exemple) c'est principalement le « *social network* » qui permettra à la *gilde* de tenir bon. Les membres restent parce que les autres restent également. Paradoxalement, cela peut aussi entraîner un effet domino : si un membre franchit le pas et quitte le groupe, il peut (volontairement ou non) en entraîner plusieurs avec lui.

Parmi les comparaisons effectuées avec les styles de *leadership* mises en place dans l'*espace physique*, Prax observe que les schémas les plus proches sont ceux de l'officier de l'armée de l'air et du responsable de radio. Le commandement au sein de l'armée de l'air est très proche de celui en jeu durant les *raids*, alors qu'en dehors des *raids* il est plus proche de celui du manager d'une station de radio étudiante d'Uppsala.

Conclusion

Au cours de deuxième chapitre, nous avons abordé ce que nous avons défini comme des *espaces numériques*, en proposant à chaque partie une focale de plus en plus précise passant des jeux vidéo en général et de la définition de cette notion d'*espace numérique*, aux mondes persistants en général (aussi appelés *MMO*), pour terminer sur notre terrain de recherche : *World of Warcraft*. Cette approche nous a permis d'aborder un certain nombre de thématiques primordiales pour saisir les enjeux inhérents aux *MMO*. Mais ce cheminement a également été l'occasion d'avancer quelques propositions qui devront faire l'objet d'une mise à l'épreuve dans la partie résultats et de discussions de ce document.

De manière générale nous avons pu voir que les mondes ouverts ont suscité un vif intérêt pour les chercheurs qui ont tenté de comprendre les éléments propres à ce type d'environnements. Nous avons également pu voir que les mondes ouverts conçus avec un objectif ludique (principalement les *MUD* puis les *MMORPG*) font l'objet d'une popularité croissante au fil des années, aussi bien en termes de fréquentation que de recherches à leur sujet. Concernant ces dernières nous avons pu voir que – et c'est tout particulièrement le cas pour *World of Warcraft* – les auteurs semblent unanimement considérer que ces *espaces numériques* dépassent le cadre d'analyse ludique. Cependant, arrivant à ce constat au terme de la recherche, il leur arrive d'évoquer la possibilité d'en sortir mais il est rare qu'ils mettent en œuvre cette perspective. C'est donc dans la continuité de ces recherches que se situe notre thèse.

Chapitre 3. L'avatar

Introduction	118
3.1. L'avatar entre asymétrie et corps de rêve.....	119
3.1.1. Histoire	119
3.1.2. Typologie des <i>avatars</i>	122
3.1.3. Corps numérique et/ou identités numériques ?	126
3.2. Avatar et utilisateur.....	130
3.2.1. Proteus effect et SIDE/SIP model	130
3.2.2. L'avatar, un « second self » ?	133
3.3. Entre espace physique et espace numérique ?	137
3.3.1. Apprentissages (in)formels ?.....	137
3.3.2. De nouvelles frontières (continuité et ruptures).....	140
3.3.3. Réflexions autour de cette frontière	144
Conclusion.....	148

Introduction

Au cours du chapitre précédent, nous avons exploré les *espaces numériques*, les manières de les percevoir et quelques approches ayant été déployées pour les étudier. Nous allons, à présent, nous intéresser aux habitants de ces *espaces* : les *avatars*. Pouvant être présentés comme de simples vaisseaux permettant aux *utilisateurs* de se déplacer dans un espace dans lequel ils ne peuvent se rendre directement en raison de sa matérialité particulière. L'objectif de ce chapitre est de mettre en avant la complexité de cette notion, de la déconstruire pour observer les limites de cette vision utilitaire de l'*avatar* et les implications que peut avoir une perception plus complexe de cette notion.

Pour mener à bien ce travail d'ouverture à la complexité de la figure de l'*avatar* nous consacrerons la première section de ce chapitre à une approche générale de cette notion, notamment à travers la dimension historique de ses origines divines jusqu'à son acception actuelle. Ceci nous amènera à aborder les différents types d'*avatars* susceptibles de peupler les *espaces numériques* ainsi que leurs particularités. Finalement, nous approcherons l'*avatar* en tant que corps numérique ainsi que l'impact et la constitution d'une identité numérique.

Dans la continuité de cette approche, nous débuterons la seconde section de ce chapitre en abordant la complexe relation se tissant entre l'*avatar* et l'*utilisateur*. En adoptant une posture mêlant interactionnisme et pragmatisme sur les communications, la relation entre ces deux figures apparaît comme une source de modification des comportements de l'*utilisateur* en fonction des *avatars* (section 1). Mais, cette relation peut aussi être l'occasion d'expérimentation identitaire ; entre sosie, masque et deuxième identité, l'*avatar*.

Finalement, au cours de la troisième section de ce chapitre, nous verrons que la conjonction des réflexions précédentes sur l'*avatar* et celles menées lors du chapitre précédent, nous amène à reconsidérer la frontière séparant *espace physique* et *espace numérique*. Car, s'il est irréfutable qu'il existe un *espace physique* (celui que nous expérimentons quotidiennement et que nous ressentons dans notre corps physique) et, un *espace numérique* que nous pouvons expérimenter dès que nous utilisons un certain type de dispositif numérique nous permettant de parcourir un monde, souvent merveilleux, composé d'une myriade de pixels. Pourtant, dès que nous mettons à l'épreuve de la réalité pragmatique (c'est-à-dire, celle vécue et perçue par les individus) la frontière séparant ces deux espaces et la nature de leur distinction semble s'effriter entre nos mains, ce qui théoriquement paraît évident (appartient à l'*espace numérique* ce qui a lieu dans un dispositif numérique), apparaît pragmatiquement flou. Nous verrons donc en quoi la perception de cette frontière est délicate, quelles sont les pistes que nous pouvons suivre pour tenter de cerner cette séparation et, en quoi cette recherche nous semble importante.

3.1. L'*avatar* entre asymétrie et corps de rêve

3.1.1. Histoire

Des origines divines...

Le terme « *avatar* » provient du sanskrit et signifie « descente », ou « descendre ». Issu de l'hindouisme, il s'emploie quand un dieu vient sur terre pour rétablir une forme d'ordre (le *dharma*). En prenant la forme d'un Homme ou d'un animal la divinité peut alors interagir avec les mortels, communiquer directement avec eux et influencer sur le déroulement des événements. L'*avatar* fait alors office d'interface entre deux plans – des dieux et des mortels – permettant de les relier (Casilli, 2005).

En ne gardant que cette essence du terme « *avatar* » et en acceptant quelques anachronismes, il est possible de retrouver cette forme d'intervention médiatée dans quantité de religions et mythologies. Nous pouvons ainsi penser aux multiples excursions des dieux grecs quittant l'Olympe pour intervenir dans les affaires des Hommes, bien souvent aux dépens de leurs promesses auprès des autres divinités de s'en tenir éloignés. Cependant, cette forme d'intervention n'est pas l'apanage des cultes polythéistes. Ainsi, nous pourrions dire que, dans une certaine mesure, un personnage biblique comme Moïse fait face à un *avatar* de Dieu lorsqu'il s'entretient avec le buisson ardent sur le Mont Horeb.

Il est remarquable que, quelle que soit l'origine de l'utilisation d'une forme d'*avatar*, le lien entre les deux plans se fait systématiquement à sens unique. Ce sont les dieux qui décident où et quand ils descendront sur Terre pour interagir avec les mortels et, surtout, ce sont eux qui viennent sur Terre, il ne s'agit pas pour les mortels de « monter » (remarquons que l'expression « monter au ciel » renvoie à une réalité bien différente). Dès lors, deux éléments semblent ressortir de l'origine divine de l'*avatar* : la capacité à permettre une interaction interindividuelle entre deux plans et une asymétrie entre ces plans.

... allant à la littérature et au cinéma...

On peut observer un regain de popularité du terme « *avatar* » et une progressive sortie de sa dimension religieuse à la suite de la publication du roman de science-fiction *Snow Crash* de Neal Stephenson⁶¹ en 1992 (Taylor, 2006). Proche du roman d'anticipation, l'auteur plonge le lecteur dans une dystopie où l'Amérique oscille entre les religions sectaires et la mafia. Cependant, les protagonistes peuvent mener une seconde vie. Pour cela ils n'ont qu'à rejoindre

⁶¹ La traduction française du titre de cet ouvrage est « *Le Samouraï virtuel* » (Stephenson, 2017).

le *Métavers*, un monde virtuel⁶² leur permettant – par le biais de leurs *avatars* – de parcourir un autre monde dirigé par d'autres lois et où les *utilisateurs* ont tout le loisir d'expérimenter des vies radicalement différentes.

Le roman de Stephenson est peu à peu devenu un classique de la science-fiction et l'adaptation du terme « *avatar* » pour désigner les entités permettant à des *utilisateurs* de se déplacer au sein d'*espaces numériques* est, au moins en partie, un héritage de son ouvrage. Nous remarquerons la persistance des éléments que nous avons isolés pour les *avatars* divins : ils font toujours office de lien entre deux plans (ici un *espace numérique* et l'*espace physique*) et sont asymétriques puisque ce sont bien les *utilisateurs* qui prennent possession des *avatars* pour explorer un autre monde. Cependant, nous pouvons noter que l'une des thématiques de l'ouvrage est la contamination, par le biais d'un virus informatique, des *avatars* et des *utilisateurs*. Dès lors, le passage d'un plan à un autre n'est plus que pensé et représenté de manière négative ; à travers la dynamique de la contagion, il s'agit de considérer qu'un rapport symétrique ne peut être qu'une erreur devant être résolue pour sauver le(s) monde(s).

Depuis l'hiver 2009, le terme « *avatar* » renvoie, pour des millions de spectateurs, à la réalisation de James Cameron (Cameron, 2009). Également une œuvre de science-fiction, le film du réalisateur de *Titanic* retrace le parcours d'humains explorant une nouvelle planète (*Pandora*) pour y récolter des minéraux devant être rapatriés sur Terre. Sur fond de drame humanitaire et écologique, Cameron propose une réadaptation du terme *avatar*. S'il désigne toujours une incarnation contrôlée à distance, dans cet univers, il s'agit d'une entité biologique : un hybride entre humain et l'espèce native de *Pandora*, les *na'vi*. Quelques scènes du film permettent de voir que lorsqu'il n'est pas utilisé, l'*avatar* est inanimé dans un état entre le repos et la veille. La fonction de ces hybrides est de permettre un contact avec les *na'vi* afin d'apaiser les tensions entre les espèces et de négocier l'exploitation des gisements convoités par les Hommes. Nous retrouvons alors les deux éléments caractéristiques de l'*avatar* divin : la possibilité d'une interaction entre deux plans (dans ce cas deux espèces) et l'asymétrie de cette relation (ce ne sont que les humains qui peuvent incarner les hybrides, les *na'vi* ne pouvant dès lors qu'être les spectateurs de ce passage et non l'expérimenter eux-mêmes). Cependant, s'il n'est pas question de contagion entre l'*utilisateur* et l'*avatar*, Cameron propose une autre alternative à la relation unissant ces deux entités : alors que l'enveloppe charnelle de l'*utilisateur* se meurt, sa conscience, son esprit, peut continuer à vivre dans son *avatar*. Ainsi, si l'asymétrie persiste, le réalisateur propose une adaptation où l'*avatar*, au moins, peut devenir le réceptacle principal de la conscience. Nous observons alors un renversement de perspective : ce n'est plus l'*avatar* qui peut être mis en veille. Nous pourrions même affirmer qu'avant même que ce transfert de conscience n'ait lieu le protagoniste principal avait déjà, d'une certaine

⁶² Le terme de « monde virtuel » est celui de l'auteur et nous ne le reprenons qu'ici. Dans la suite de ce texte et pour ne pas créer d'ambiguïté par rapport au chapitre précédent, nous ne ferons référence à cet *espace numérique* qu'en employant son nom : le *Métavers*.

façon, renverser le rapport entre ces deux corps en passant plus de temps à contrôler son *avatar* que son propre corps. Nous serions alors en droit de nous demander : son *avatar* n'est-il pas déjà son corps principal et son enveloppe charnelle un corps qu'il ne devait incarner que de temps à autre ?

... jusqu'aux espaces numériques

La revue de la littérature et l'Histoire des *espaces numériques* s'accordent à considérer « *Habitat* », édité par LucasFilm Games en 1986, comme étant le premier *MMORPG* à désigner les personnages des *utilisateurs* par le terme « *avatar* » (Pearce et al., 2011). Bien qu'étant antérieur au roman de Stephenson, *Habitat* n'a pas bénéficié de la popularité de celui-ci, si bien que la filiation entre les *espaces numériques* et l'utilisation du terme « *avatar* » est plutôt attribuée à *Snow Crash* qu'à *Habitat*. Nous remarquerons que la production de LucasFilm ne propose pas la même profondeur de réflexion autour de la notion d'*avatar* contrairement à la notion de contagion qui parcourt l'intrigue du roman de Stephenson. Outre le fait que les jeux vidéo jouissaient d'une diffusion moins importante que le circuit littéraire dans les années 1980-1990, nous pouvons émettre l'hypothèse que cette profondeur est également responsable de la plus grande popularité attribuée au roman.

Toujours est-il que depuis l'édition de ce *MMORPG* et la publication de cet ouvrage, le terme « *avatar* » est entré dans le langage courant quand il s'agit de désigner une entité incarnant un *utilisateur* évoluant dans un *espace numérique*. Nous pouvons constater que ce terme est généralement utilisé pour désigner une entité présentant une forme d'incarnation matérialisée par un corps en 2d ou 3d (*embodiment*⁶³). Remarquons que, comme nous le verrons, bien que le profil d'un réseau social ait la même fonction qu'un *avatar*, dans la mesure où il permet de naviguer au sein de cet espace et d'échanger avec les autres *utilisateurs*, il est rarement désigné comme tel. Ainsi, il semble que la dimension d'*embodiment* prime sur la fonction communicationnelle de cette interface unissant *utilisateurs* et *espace numérique*. Nous pouvons aussi émettre l'hypothèse que l'absence d'une forme de physicalité de l'espace (qui ne consiste qu'en un enchaînement de pages) freine la propension à, justement, appréhender ces dispositifs comme des *espaces* bien qu'ils soient des *espaces communicationnels* (Odin, 2011).

Si nous synthétisons l'ensemble de ces éléments il apparaît que, depuis ses origines, l'*avatar* est une entité permettant un lien asymétrique entre deux plans. L'asymétrie provenant du fait que c'est toujours l'un des plans qui peut être à l'origine du lien et qu'une fois établi ce rapport ne change pas. Nous observons alors la formation d'un principe, que nous pourrions nommer de primauté, dans le sens où l'un des plans apparaît comme le principal et l'autre comme le

⁶³ Précisons que cette notion – très riche – ne sera pas traitée, en tant que telle, dans le reste de cette thèse, la question de l'appropriation du corps numérique apparaît plutôt comme un élément en filigrane, une sorte de fil conducteur nous menant à nous interroger sur le jeu entre l'*avatar* et l'*utilisateur*.

secondaire, celui-ci faisant l'objet de la visite. Toutefois, certaines appropriations de ce terme ont proposé des évolutions de ce rapport, que ce soit à travers la dynamique de la contagion d'un plan à l'autre ou du renversement du principe de primauté. Nous devons tout de même préciser que ces changements n'ont lieu que dans le cadre de la narration (cinématographique ou littéraire) et non dans celui de l'expérience vécue par des *utilisateurs*. Selon cette perspective, le passage de la frontière entre les plans appartient donc au domaine du projectif grâce à un essor technique le permettant.

3.1.2. Typologie des avatars

Une multiplicité d'*avatars*

Bien que l'importance de l'*embodiment* permette d'effectuer un premier tri entre les entités considérées ou non comme des *avatars*, nous pouvons observer que de grandes disparités persistent au sein de la catégorie « *avatar* ». Il est possible d'identifier deux grands critères permettant d'effectuer une typologie des formes d'*avatars* : la personnalisation et la maniabilité. Le premier renvoie au degré avec lequel l'*utilisateur* peut intervenir sur la personnalisation de son incarnation numérique. Cette personnalisation peut, bien sûr, être physique (possibilité de changer différents éléments de l'aspect de son *avatar*) mais elle peut également être comportementale (capacité de l'*utilisateur* d'influer sur des choix tout au long du parcours de son *avatar*, de telle manière que deux *utilisateurs* peuvent avoir des *avatars* physiquement similaires mais ayant des comportements différents). Le second critère, la maniabilité, passe principalement par les interfaces utilisées par l'*utilisateur* pour manipuler son *avatar* (manette, joystick, interface tactile, clavier/souris, périphériques haptiques, etc.) et le point de vue qu'il peut adopter sur ce dernier (l'ensemble des possibles allant d'une caméra subjective, vue égocentrée, à une caméra objective, vue allocentrée, pouvant être très éloignée de l'*avatar*).

Précisons que pour l'ensemble des éléments suivants nous prenons comme appui des *avatars* issus de jeux vidéo, par conséquent, nous précisons quand un exemple donné n'appartient pas à ce cadre.

Dans les espaces suivant une ligne narrative

Dans ce cadre du jeu vidéo, la figure classique de l'*avatar* est, selon les termes de Fanny Georges, « l'*avatar-marionnette* » (Georges, 2013, p. 35). La principale caractéristique de ce type est qu'il n'est pas – ou très peu – personnalisable. La majorité des jeux, propose à l'*utilisateur* un contenu scénarisé suivant une ligne narrative prédéfinie. Pour terminer le jeu il faut atteindre des objectifs, réussir à faire (souvent dans un temps imparti) ce que les concepteurs ont prévu. Dans ce cadre, l'*avatar* est un élément de l'histoire que l'*utilisateur*

déroule au fil de ses réussites. La trame narrative d'une série comme *Tomb Raider* ne peut faire sens qu'à l'unique condition que l'utilisateur incarne *Lara Croft*. Ce personnage est la clé de l'ensemble de l'intrigue et sans elle l'histoire ne pourrait avoir lieu.

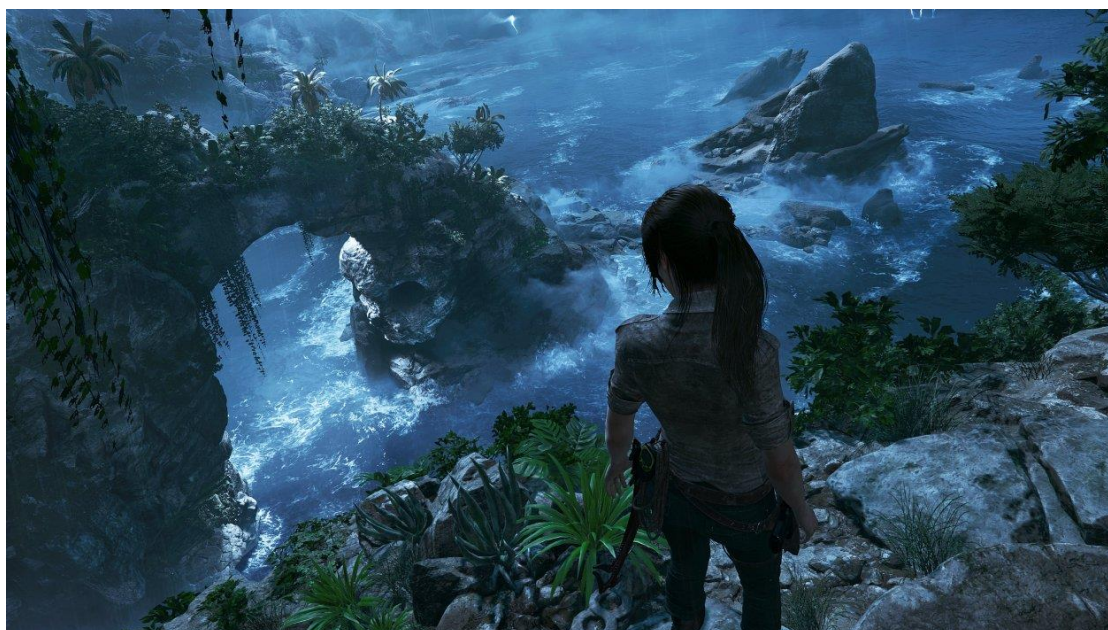


Illustration 10. Lara Croft dans « *Shadow of the Tomb Raider* » (2018, Square Enix)

Certains titres opèrent une légère digression par rapport à ce canon en proposant à l'utilisateur la possibilité d'incarner plusieurs *avatar-marionnettes*. Ce choix peut se faire une fois au lancement du jeu ou être périodique en fonction des missions ou de l'avancée. Dans le premier cas, la narration peut être différente en fonction des personnages choisis et, généralement, tous les aspects de l'histoire se déroulent en terminant le titre avec les différents *avatars*. Alors que dans le second cas, le changement d'*avatar* peut être un élément du gameplay. Les personnages peuvent alors avoir des caractéristiques très particulières et il s'agit alors de choisir le bon *avatar* pour parvenir à remplir les objectifs proposés.

Comme nous l'évoquions, l'*avatar* peut aussi faire l'objet d'une personnalisation progressive au cours de son aventure. En effet, quelques titres construits autour d'une trame narrative fixe ont pourtant ouvert la voie à la possibilité d'interagir avec cette trame et, donc, de personnaliser son expérience ludique. Or, s'il arrive que ces choix n'aient guère d'importance sur le déroulement de l'intrigue (un *utilisateur* pourrait répondre « non » à tous les choix et pourtant terminer le jeu), il est aussi des cas où ces choix auront des répercussions sur la suite de l'intrigue (épargner une personne peut faire qu'elle aide l'*utilisateur* plus tard ou, au contraire, qu'elle renforce les rangs de ses adversaires). Dans cette perspective il est intéressant de noter l'exemple de « *Fable* » où l'*utilisateur* incarne un « *avatar-marionnette* » dont les choix auront non seulement une incidence sur le déroulement de l'histoire mais également sur son apparence. De telle sorte que les choix « bons » attribueront un aspect angélique au personnage, alors que les choix « mauvais » lui donneront des airs démoniaques. Nous pouvons ainsi déduire que la réaction des Personnages Non-Joueurs (*PNJ*) en voyant

l'*avatar* de l'*utilisateur* sont autant en réaction à ses choix précédents qu'à l'apparence que ces choix lui ont donné.



Illustration 11. Un avatar « bon » dans « Fable : The Lost Chapters » (2005, Microsoft Game Studios)

En ce qui concerne la manipulation, nous remarquerons que la plupart des *avatars-marionnettes* sont présentés à la troisième personne, l'*utilisateur* voit son *avatar* et ce qu'il fait. Du point de vue des dispositifs utilisés pour permettre à l'*avatar* de se mouvoir, nous pouvons remarquer que Fanny Georges distingue l'*avatar-marionnette* de « l'*avatar-mouvement* » dont la particularité est de n'exister qu'à travers les mouvements qu'effectue l'*utilisateur* (Georges, 2013, p. 37-38). L'auteure remarque que ce type est particulièrement représenté dans les « *casual games* », les jeux mobiles ou édités pour la *Wii* (console de Nintendo). Il nous semble possible de placer cette forme d'*avatar* également à la lisière de l'*avatar-marionnette* dans la mesure où sa personnalisation n'est que rarement possible. La différence restant que le focus n'est pas placé sur le même critère (personnalisation pour l'un et maniabilité pour l'autre).

Et dans les mondes ouverts

Parallèlement à la figure de l'*avatar-marionnette* George propose celle de « l'*avatar masque* » dont la particularité est de mettre « l'*accent sur la personnalisation délibérée et déclarative de l'avatar* » (Georges, 2013, p. 36). Pour l'*utilisateur* il ne s'agit plus, alors, d'incarner un personnage pris dans une ligne narrative préconstruite mais d'évoluer dans un « monde ouvert ». Ce type d'environnement est caractéristique des *MMO*, qu'ils aient (ou non) une dimension ludique. Les aspects de personnalisation peuvent être multiples et il est possible d'identifier différents degrés de personnalisation possible selon les titres. Elle peut être plutôt restreinte comme dans les jeux mobiles ou les *FPS* (*First Person Shooter*, jeu de tir à la première personne) qui ne laissent, souvent, qu'une faible panoplie de choix (différentes couleurs ou coupes sur un modèle prédéfini). Ou laisser une grande liberté en établissant quantité de critères

pouvant être modifiés par les *utilisateurs*, qui auront alors le choix entre différentes races, statures, sexes, etc. Les *MMORPG* (comme *World of Warcraft*) et les *MMOW* (type *Second Life*) laissent souvent d'importants choix aux *utilisateurs*.

Il nous semble remarquable que le degré de personnalisation ne semble pas corrélé à celui de la maniabilité. Nous pouvons ainsi trouver des titres proposant un très important degré de personnalisation pour ensuite plonger l'*utilisateur* dans une vue à la première personne, de telle sorte qu'il n'appréciera jamais l'aspect de son *avatar*.



Illustration 12. Vue à la première personne de « *The Elder Scrolls Online : Morrowind* » (2017, Bethesda Softworks)

Cependant, si cette dénomination permet, aisément, de faire un lien avec les origines divines de l'*avatar*, dans la mesure où elle rend compte de la personnalisation de l'*avatar* et de son office de vaisseau au sein d'un autre plan, il nous semble également qu'elle peut induire des biais. Nous pensons notamment à la perception de l'*avatar* comme d'un laboratoire identitaire permettant à l'*utilisateur* d'essayer de multiples rôles qu'il ne pourrait explorer dans d'autres contextes. Ainsi, il était possible de lire qu'un *avatar* féminin pouvait être, pour les hommes, un territoire pour explorer leur féminité ou toute autre forme d'identité sexuelle (Marciano, 2014; Van Looy, Courtois, & De Vocht, 2010). Or, si nous adoptons une conception pragmatique de la construction identitaire, cette dernière ne se base pas uniquement sur les déclarations des *utilisateurs* mais sur un échange, une communication, une interaction entre les différents acteurs (cf. chapitre 4 pour plus de détails concernant cette conception de l'identité). Dans ce cas, si l'*utilisateur* peut effectivement prétendre à des identités différentes de celle qu'il endosse quotidiennement, cela ne signifie pas que celles-ci soient acceptées par les autres acteurs en jeu. La dimension exploratoire est alors limitée. Nous pourrions également émettre l'hypothèse que cette appréhension du lien entre *avatar* et jeu identitaire a été le fruit de la nouveauté des *espaces numériques* et, que si au cours des premières années, les *utilisateurs* ont perçu la dimension exploratoire de ces espaces, elle est beaucoup moins présente aujourd'hui dans la mesure où ces espaces sont quotidiennement mobilisés. Ajoutons, en guise d'exemple, que

l'ensemble des acteurs de notre terrain revendiquent une continuité, et une forme de similitude, entre leur personnalité dans *World of Warcraft* et celle qu'ils présentent dans l'*espace physique* (cf. partie 3 de ce document pour plus de détails).

3.1.3. Corps numérique et/ou identités numériques ?

Toutefois, ces objections ne nous permettent pas d'apporter des éléments de réponse à la question : quelle est la nature de l'*avatar* et selon quels critères les *utilisateurs* les construisent-ils ? Sans prétendre apporter une réponse définitive à cette question, nous nous proposons d'étudier trois tentatives de réponse émises par différents chercheurs. Lors de la troisième partie de ce document nous aurons l'occasion de mettre à l'épreuve ces conceptions appréhendant l'*avatar* sous différents angles.

Un sosie ?

Nicolas Auray (2004) part d'un postulat assez proche de celui de Fanny Georges en appréhendant l'*avatar* sous l'angle du masque. Il précise que le port du masque permet de se voiler et de se parer. C'est-à-dire, qu'il cache une partie de l'identité de la personne portant le masque (souvent le visage) tout en lui permettant de s'attribuer d'autres traits simulant une autre identité. Le masque virtuel se rapproche alors de la figure du « sosie » dont la particularité est de ne pas avoir « *d'épaisseur temporelle* » (Auray, 2004, p. 94). Le sosie n'est constitué que dans l'instantanéité, il n'existe que dans le projet de ressembler à quelqu'un afin de se jouer de lui (pour le destituer impunément d'un bien ou le couvrir de ridicule). Il se distingue ainsi du *clone* ou du *jumeau* qui, bien que partageant également une ressemblance physique, disposent d'une biographie qui leur est propre et peuvent faire des choix différents de celui qui leur ressemble ; ils ne doivent pas jouer à être cet individu. Le sosie ne se rapporte alors qu'au registre de la farce, il n'existe que comme contrefaçon d'un être déjà existant. Or, il existe deux manières de présenter la *farce* : elle peut se faire comme un acte d'unité, signe de complicité entre des individus se connaissant envers un individu extérieur mais qui ne perdra pas grand-chose dans cette aventure, si ce n'est un peu de ridicule. Ou, elle peut se faire au détriment d'autrui, elle peut être le signe de la manipulation d'une situation en vue de spolier un individu de ce qui lui appartient. Le sosie, production du masque, devient alors un instrument permettant de tromper son entourage. Nous pouvons noter que, dans ce cas de figure, Erving Goffman parlerait de la *fabrication* d'un *cadre* (cf. chapitre 4 pour plus de détails concernant cet aspect de la pensée goffmanienne).

Des actes de cette nature sont observés par l'auteur lors de son ethnographie au sein de *Second Life* où il observe que si le vol d'objets fabriqués par un *avatar* est pratiquement impossible (à moins d'une action de piratage), il est possible de dérober des dessins permettant

de personnaliser son *avatar*. Dès lors, deux problèmes se posent : tout d'abord, cela fait resurgir la volonté de différenciation des *utilisateurs*, ils ne souhaitent pas que leurs *avatars* soient semblables à ceux des autres et, par conséquent, ils ne veulent pas que leurs dessins soient portés par d'autres *avatars* (qui seraient alors des sosies). Ensuite, cela pose le problème des droits d'auteur qui ne peuvent être protégés directement par les concepteurs du dispositif et qui font donc l'objet d'une négociation, d'une organisation de la part des *avatars*. Ils changent alors de nature, passant de vaisseau à animal politique, ils deviennent – si nous reprenons les termes de Frank Beau – « *une personne morale* » (Fourmentraux & Collectif, 2015, p. 87). Les tribunaux organisés par la communauté de *Wikipédia* sont un bon exemple de cette capacité qu'ont les *avatars* à être perçus par les autres couples *utilisateurs/avatars* comme des entités à part entière (Auray, Hurault-Plantet, Poudat, & Jacquemin, 2009).

Plusieurs expressions de l'identité

Il est également possible d'appréhender l'*avatar* en réalisant une autopsie des éléments le constituant. Ce faisant, il apparaît comme une construction complexe assemblant plusieurs parties dont seulement certaines sont contrôlées par l'*utilisateur*. Réalisant une distinction entre l'*identité déclarative*, *agissante* et *calculée*, Fanny Georges (2009) montre non seulement la complexité de la construction identitaire de l'*avatar* mais aussi qu'analyser cette dernière nous permet d'identifier les manières de se présenter que développent les *utilisateurs*.

Si nous détaillons ces trois dimensions de l'identité telle qu'elle se présente dans les *espaces numériques* il apparaît que l'*identité déclarative* fait référence à tous les éléments renseignés par l'*utilisateur*. C'est la manière dont il peut se présenter aux autres ; nous pourrions la comparer à l'apparat, la manière de se parer de Nicolas Auray. Dans cette catégorie nous retrouvons, par exemple, les photographies de profil ou les albums. Pour sa part, l'*identité agissante* fait référence à l'ensemble des éléments pouvant être mobilisés par l'*utilisateur* pour communiquer avec les autres individus (les divers canaux de communication). Et, finalement, l'*identité calculée* est – sans doute – le principal caractère distinctif des *espaces numérique* dans la mesure où il s'agit des éléments calculés, mesurés et affichés par les dispositifs. C'est, par exemple, le cas du nombre d'amis ou de *followers* que détient le compte d'un réseau social. Une analyse basée sur la démarcation entre ces formes d'identités permet de mettre en exergue deux grandes catégories de comportements : les « *hyper-visibles* » et les « *cachés* ». Or, être *caché* signifie ne pas exister pour les autres, pour pouvoir communiquer il est nécessaire de se montrer, de se dévoiler. Une « *hexis numérique* » prend alors forme,

« *L'hexis numérique est la représentation de soi en tant qu'elle est informée par le dispositif et qu'elle s'informe par l'écran* » (Georges, 2009, p. 190).

Concept réintroduit dans les sciences humaines par Pierre Bourdieu (1979), l'*hexis corporelle* est, entre autre, l'incorporation des normes sociales dans les mouvements produits par le corps. Dès lors, la considération d'un *hexis numérique* nous amène à considérer l'*avatar* comme un second corps communiquant des informations qui lui sont propres, informations transmises par le biais du comportement de l'*utilisateur* sur et envers l'*espace numérique*.

Bien qu'étant initialement construite autour des réseaux sociaux, cette conception de l'identité des *avatars* peut également être appliquée au *MMO*. Ainsi, l'identité déclarative renvoie à l'aspect de l'*avatar* et à l'ensemble des éléments esthétiques sur lesquels l'*utilisateur* peut avoir une influence. L'identité agissante se profile à travers les différents canaux de discussion mobilisés ; il est possible d'identifier des *avatars* communiquant fréquemment, d'autres rarement, certains le faisant publiquement, d'autres qu'en privé, etc. Finalement, l'identité calculée désigne tous les éléments calculés par le dispositif et qui permettent de définir la force, l'agilité ou la capacité à encaisser des dégâts d'un *avatar*.

Un soi idéal

Entre masques, sosies, identités fragmentées et *hexis numérique*, les *avatars* peuvent être décrits et analysés à travers de multiples prismes. Toutefois la revue de la littérature semble s'accorder pour leur attribuer une dimension dépassant leur simple fonction de vaisseau au sein des *espaces numériques*. Comme cela a été envisagé dans les récits fictionnels, le passage d'un plan à un autre transforme la nature de ces entités. En les incarnant, les *utilisateurs* leur cèdent des attributs appartenant à l'*espace physique*.

Cet aspect prend une tournure encore plus particulière quand nous nous interrogeons sur les modèles de référence servant aux *utilisateurs* pour construire leurs *avatars*. Nous pouvons nous accorder sur le fait qu'une des principales particularités des *avatars* est qu'ils sont personnalisables ou, plutôt, façonnables selon notre volonté. Si l'emprise que nous pouvons avoir sur nos propres corps est limitée, celle que nous avons sur l'aspect de nos *avatars* n'a pour limite que celles fixées par les concepteurs. Partant de cette liberté de création et considérant la manière dont les *utilisateurs* vont construire leurs *avatars* nous pourrions penser qu'une infinité de scénarios pourraient prendre vie : créer des *avatars* les plus beaux, les plus laids, disproportionnés, etc. Or, il s'avère que les *utilisateurs* sont leurs propres et principaux référents lors de la phase de création de leurs *avatars* (Bessière, Seay, & Kiesler, 2007). Ainsi, en fonction de la manière dont les *utilisateurs* se considèrent (leur confiance en eux), ils auront tendance à considérer que leur *avatar* est mieux qu'eux (pour ceux ayant peu de confiance en eux) ou aussi bien (pour ceux ayant plus de confiance en eux).

« *We believe these results support the idea that despite the many rules, constraints, and difficulties of the game world, its anonymity and fantasy frees players from the yoke of their real-life history and social situation, allowing*

*them to be more like the person they wish they were*⁶⁴ » (Bessière et al., 2007, p. 534).

Suivant cette conception, l'*avatar* apparaît comme une version « améliorée » de l'*utilisateur*, une manière de paraître et d'apparaître aux yeux des autres sous son meilleur jour. Précisons tout de même que cette recherche a été menée sur *World of Warcraft* or, cet *espace numérique* ne permet qu'une personnalisation relativement restreinte. Il est impossible d'influer sur des paramètres comme la taille ou la corpulence. Les corps masculins sont tous athlétiques avec des muscles parfaitement dessinés. Pour leur part, les corps féminins sont dotés de courbes plantureuses tout en ayant des tailles très fines. En somme, ces corps ne laissent pas de place aux imperfections propre aux productions de la vie dans l'*espace physique*. Par conséquent, il est plus aisé de considérer un *avatar* comme une amélioration de sa propre physionomie puisqu'ils sont conçus pour représenter une forme de perfection.



Illustration 13. Modèle d'elf de sang féminin de *World of Warcraft* (2005-2019, Blizzard Entertainment).

⁶⁴ « Nous pensons que ces résultats confortent l'idée selon laquelle, malgré les nombreuses règles, contraintes et difficultés du monde du jeu, son anonymat et ses fantasmes libèrent les joueurs du joug de leur histoire et de leur situation sociale réelles, leur permettant ainsi de ressembler davantage à la personne à laquelle ils souhaiteraient ressembler. » (Notre trad.).

3.2. *Avatar et utilisateur*

Après avoir abordé la construction de la notion d'*avatar* tant d'un point de vue historique que dans l'appréhension qu'il est possible d'en avoir, nous allons maintenant aborder la question du lien unissant l'*avatar* et l'*utilisateur* à travers différentes recherches explorant les différents aspects de cette relation particulière entre un individu et son incarnation dans un *espace numérique*. Nous aborderons également les liens pouvant unir différents *utilisateurs* à travers leurs *avatars* et les conséquences que cette médiation peut avoir sur ces liens.

3.2.1. *Proteus effect et SIDE/SIP model*

Effets de la communication médiatée par ordinateur (CMC)

Il est possible de marquer les prémises des questionnements concernant cette relation à partir des travaux ayant interrogé les effets de la *computer-mediated communication* ou « communication médiatée par ordinateur » (aussi appelée « CMC »). Ce type de recherche commence par s'interroger sur les conséquences que peuvent avoir l'inclusion des *espaces numériques* dans les processus communicatifs des individus, et tout particulièrement dans des contextes professionnels. Nous retrouvons ainsi des interrogations portant sur les effets de l'inclusion des systèmes de messagerie électronique dans les entreprises.

Dans le cadre de ces réflexions, il est possible d'identifier un sillon conceptuel tournant autour de la « *social information processing theory* » (également désigné par l'abréviation « *SIPT* » et pouvant être traduit par « théorie du traitement de l'information sociale »), l'« *hyperpersonal model* » et le « *social identity model of deindividuation effects* » (aussi abrégé « *SIDE model* ») porté, entre autre, par Joseph Walther (Walther, 1992, 1996; Walther, Van Der Heide, Ramirez, Burgoon, & Peña, 2015). Cet ensemble conceptuel propose dès le début des années 1990 d'interroger l'absence de communication non-verbale dans les processus communicatifs induits par les *espaces numériques* et les conséquences que cela peut avoir. Bien que ces courants fassent référence à de très nombreux travaux, il est possible d'identifier certaines lignes de forces de leurs résultats. La principale question à laquelle ils tentent de répondre est : quelle est la différence entre une communication face à face et une communication médiatée ? L'hypothèse pouvant alors être émise que l'absence de communication verbale et de représentation visuelle de son interlocuteur pourrait conduire à le « *déshumaniser* » (Walther et al., 2015, p. 5). Adoptant une démarche résolument expérimentale ils parviennent à démontrer que passé un certain temps, il n'y a plus de différence (d'un point de vue de la productivité) entre une équipe communiquant uniquement de manière médiatée et une en face à face.

« The theory seeks to explain how, with time, CMC users are able to accrue impressions of and relations with others online that achieve the level of

*development that is expected through offline communication*⁶⁵ » (Walther et al., 2015, p. 6)

Cette perspective nous semble éminemment intéressante dans le cadre que nous essayons de constituer dans la mesure où elle permet de montrer que les communications menées en ligne permettent de créer des liens aussi forts que celles menées hors-ligne. Ainsi, si nous nous plaçons dans une perspective d'analyse des interactions (qui, rappelons-le, depuis notre point de vue constitue un processus communicationnel) il apparaît, alors, que les interactions menées en ligne sont aussi réelles pour les individus que l'ensemble des interactions qu'ils mènent hors-ligne. Dans ce contexte l'*avatar* prend une dimension toute particulière puisqu'il est l'objet permettant la médiation, c'est donc par lui et à travers lui que la communication devient aussi forte que si les acteurs échangeaient en face à face⁶⁶.

Proteus Effect

Cependant, si l'*avatar* permet la création d'un lien entre les acteurs, nous pouvons nous demander en quoi les *avatars* peuvent avoir une influence sur le comportement des *utilisateurs*. En explorant cet horizon, Nick Yee et Jeremy Bailenson, entre autre, (Ducheneaut, Ming-Hui, Yee, & Wadley, 2009; Yee & Bailenson, 2007) émettent l'hypothèse qu'un *utilisateur* aura tendance à changer de comportement en fonction de l'apparence de l'*avatar* de son interlocuteur. Pour formuler cette hypothèse ils se basent sur les théories de la « *self-perception* » et de la « *deindividuation* ». Les travaux menés autour de celles-ci montrent que les individus ont tendance à changer d'attitude en fonction de l'aspect de leur interlocuteur. Johnson et Downin (1979) montrent, par exemple, dans une expérience proche de celle de Milgram que les sujets ont tendance à infliger des chocs plus importants aux personnes portant une robe du Klu Klux Klan qu'à des « infirmières ». Ce type de recherche démontre que la perception mutuelle des individus fait l'objet d'une interprétation sociale. Yee et Bailenson font donc l'hypothèse que des processus similaires seront à l'œuvre dans les *espaces numériques* ce qui induirait que l'apparence d'un *avatar* peut avoir une influence sur les comportements des *utilisateurs*.

S'inspirant du Dieu grec Protée et de sa capacité à changer de forme selon son bon vouloir, les auteurs proposent de nommer ce concept le « *proteus effect* ».

« While the Proteus Effect is similar to SIDE theory, there are several important theoretical differences. Most importantly, SIDE theory emphasizes

⁶⁵ « La [Cette] théorie cherche à expliquer comment, avec le temps, les utilisateurs d'une communication médiatée par ordinateur sont capables de créer en ligne des impressions et des relations avec d'autres personnes qui atteignent le niveau de développement attendu par une communication hors-ligne. » (Notre trad.).

⁶⁶ Notons que cette dimension de l'*avatar* nous amène à considérer avec plus d'intérêt les situations où les *guildes* organisent des rencontres, entre *utilisateurs*, dans l'*espace physique* (ces rencontres sont appelées des *IRL*). Nous aurons l'occasion de revenir sur ce point dans les chapitres 7 et 8.

*conformity to local group norms (e.g., becoming more hostile on a hostile message board). On the other hand, the Proteus Effect emphasizes conformity to individual identity cues (e.g., becoming friendlier in an attractive avatar). [...] Another point of differentiation is that while the SIDE theory operates on the basis of an existing local group and its social norms, the Proteus Effect should operate even when the user is alone.*⁶⁷ » (Yee & Bailenson, 2007, p. 7-8).

Le *Proteus Effect* est donc différent du *SIDE model* en cela qu'il est centré sur la perception de l'identité plutôt que sur les éléments extérieurs, il s'agit d'une démarche centripète.

Pour mettre à l'épreuve leur hypothèse, les auteurs déploient deux périodes d'expérimentations pendant lesquelles ils placent en situation de communication deux individus (un sujet et un membre du programme) ne pouvant interagir que par le biais d'*avatars* dont les apparences étaient étudiées pour être (ou non) séduisantes. Ajustant et modifiant différents paramètres comme la taille ou la corpulence de l'incarnation numérique par rapport à celle de l'*utilisateur*, les différentes itérations de leur démarche les amènent à la conclusion que

*« theoretical frameworks of self-representation cannot be ignored because choosing who we are is a fundamental aspect of virtual environments. More importantly, who we choose to be in turn shapes how we behave. While avatars are usually construed as something of our own choosing – a one-way process – the fact is that our avatars come to change how we behave.*⁶⁸ » (Yee & Bailenson, 2007, p. 25)

Ces considérations nous amènent à percevoir que la relation entre l'*utilisateur* et son *avatar* est éminemment complexe. Lorsqu'elle est mise à l'épreuve des faits, il s'avère qu'il ne s'agit pas d'une relation asymétrique comme les décrivaient ses origines divines et fictionnelles mais d'une relation dont toutes les parties sont affectées. Cependant, il nous semble nécessaire de rappeler que les conditions d'expérimentation et la conception des *espaces numériques* utilisés sont radicalement différents. Lors de leurs expérimentations, les auteurs ont eu la possibilité de créer des *avatars* ne devant pas nécessairement être attractifs alors que, comme nous l'avons évoqué, dans un *espace* comme celui de *World of Warcraft* cette possibilité est restreinte. Si

⁶⁷ « Bien que le *Proteus Effect* soit similaire à la *SIDE theory*, il existe plusieurs différences théoriques importantes. Plus important encore, la *SIDE theory* met l'accent sur la conformité aux normes des groupes locaux (par exemple, devenir plus hostile sur un forum de discussion hostile). En revanche, le *Proteus Effect* met l'accent sur la conformité aux signaux d'identité individuels (par exemple, devenir plus amical dans un avatar attrayant). [...] Un autre point de différenciation est que, si la *SIDE theory* fonctionne sur la base d'un groupe local existant et de ses normes sociales, le *Proteus Effect* devrait fonctionner même lorsque l'*utilisateur* est seul. » (Notre trad.)

⁶⁸ « Les cadres théoriques de la représentation de soi ne peuvent être ignorés, car choisir qui nous sommes est un aspect fondamental des environnements virtuels. Plus important encore, qui nous choisissons à notre tour détermine notre comportement. Alors que les *avatars* sont généralement considérés comme quelque chose de notre choix - un processus à sens unique - le fait est que nos *avatars* viennent changer notre façon de nous comporter. » (Notre trad.)

des races peuvent sembler moins attrayantes (comme les morts-vivants) elles font toujours l'objet d'une conception minutieuse et gardent une forte dimension esthétique. Par conséquent, si les résultats de ces recherches nous proposent une conception extrêmement intéressante et constructive pour l'objet de notre recherche nous ne devons pas forcément nous attendre à retrouver des éléments similaires en ce qui concerne l'apparence des *avatars*. Néanmoins, nous verrons que si ce processus d'influence entre *utilisateur* et *avatar* est limité en ce qui concerne les considérations esthétiques, il peut se déplacer sur les différents rôles (*tank*, *healer* ou *DPS*) que peut incarner un *avatar* (cf. section 8.2.3).

3.2.2.L'avatar, un « *second self* » ?

A la frontière des disciplines

Nous pouvons apporter un autre éclairage à la question du lien unissant l'*utilisateur* et son *avatar* en adoptant un point de vue traversant les frontières disciplinaires. Bien que mobilisés en Sciences de l'Information et de la Communication (Bonfils, 2007, 2014; Galli, 2018; Turkle, 2018) les travaux de Sherry Turkle font appel – entre autres – à la psychanalyse, à la psychosociologie et à la communication.

Outre la dimension pluridisciplinaire de ces travaux, l'intérêt d'une lecture attentive de Sherry Turkle se trouve également dans la longévité de l'attention qu'elle prête aux effets de la communication médiatée par ordinateur. Publiant son premier ouvrage interrogeant la nature du lien unissant un individu et un ordinateur en 1984, cela fait plus de trente ans qu'elle explore cet horizon. Son rattachement au *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* lui a permis d'être au plus près des mutations et évolutions émanant des NTIC. Ce faisant, il est aussi possible de suivre l'évolution de sa pensée, de son appétence pour les technologies de communication et son avis sur les conséquences des interactions hommes-machine. Partie d'un *a priori* positif et d'une vision des NTIC comme des objets susceptibles d'améliorer la vie quotidienne des individus, nous pouvons observer un basculement de sa pensée au tournant des années 2010 avec la publication de son huitième ouvrage, *Alone Together* (2011), qui dresse un tableau bien plus nuancé de l'impact sur le long terme que ces technologies peuvent avoir sur le tissu communicationnel des individus.

Une autre vie ?

Optant pour une démarche qualitative mêlant observations, observations participantes et entretiens, l'auteure récolte les témoignages de plusieurs *utilisateurs* aux profils variés. Ce faisant, elle interroge le rapport qu'ils entretiennent notamment avec les *espaces numériques* et les raisons qui les amènent à les apprécier suffisamment pour y passer plusieurs heures par semaines.

L'une des pistes explicatives proposée par Turkle est que ces *espaces* permettent aux *utilisateurs* de vivre une vie en parallèle de leur vie quotidienne dans l'*espace physique* (Turkle, 1984, 1995). Cependant, contrairement à l'analyse de Nicolas Auray, cette vie parallèle ne doit pas être perçue comme une catharsis mais comme le moyen d'une nouvelle expérimentation. Son recueil de données l'amène à rencontrer des individus trouvant dans les *espaces numériques* des sources de contentement relativement différents mais ayant pour point commun de leur permettre de palier des éléments de leur vie quotidienne qu'ils ne parviennent à affronter qu'avec difficulté. Ainsi ceux qui ont des soucis de santé ne sont pas confrontés à ceux-là dans ces espaces puisque leurs *avatars* ne transmettent pas d'informations concernant cet aspect de leur vie. De manière similaire, certains tissent des relations extrêmement denses avec d'autres *utilisateurs* (de type amoureuse, par exemple) ce qui a pour effet de les amener à préférer entretenir ces relations, quitte à délaissier celles qu'ils pourraient avoir dans l'*espace physique*.

Leur *avatar* apparaît également comme un médiateur leur permettant de mettre à jour des compétences qu'ils n'avaient pas eu l'occasion de laisser s'exprimer dans l'*espace physique*. Il est donc possible qu'émerge l'impression d'une sorte de distance entre l'*utilisateur* et son *avatar* ; comme si ce dernier était la personne à laquelle il souhaiterait ressembler plutôt que la personne qu'il est. Pourtant, dans ce cas, Turkle nous incite à ne pas saisir cette situation comme étant le signe d'un trouble de la personnalité mais simplement l'adaptation de l'individu à une nouvelle situation. Evoquant un parallèle avec sa propre situation d'étudiante ayant réalisé une partie de son cursus à l'étranger, elle explique que durant cette expérience, elle a développé une personnalité différente dans ce pays (plus téméraire et prompt à aller vers les autres) et qu'une fois de retour elle ne parvint à retrouver ces traits de caractère. C'est donc le contexte dans lequel est placé l'individu qui va l'amener à faire ressortir certains aspects de sa personnalité ; en changeant de contexte, ces aspects changent également.

Dans ce cadre, l'*avatar* apparaît comme une entité susceptible de mettre en exergue certains traits de personnalité (et d'en atténuer d'autres) de l'*utilisateur*. C'est à travers ce prisme que l'*avatar* peut apparaître comme un « *second self* » dans une perspective pragmatique.

Un lien avec la machine ?

Cette perspective permet donc de considérer l'*avatar* comme une entité capable de voiler l'identité de l'*utilisateur*, lui permettant d'atteindre une anonymité rassurante. Mais, parallèlement à ce voile, certains traits de personnalité se dévoilent et laissent place à la constitution d'un autre *self*. Cependant, ce double-mouvement n'est pas l'unique particularité de la figure de l'*avatar*.

En faisant office de lien entre les deux plans que sont l'*espace physique* et l'*espace numérique*, l'*avatar* permet également de faire la liaison entre l'homme et la machine. Ainsi, si la science-fiction soumet généralement au lecteur l'imaginaire d'un cyborg comme

l'augmentation de l'humain par le biais d'artéfacts technologiques, ces modifications créent alors un être hybride qui navigue sans cesse entre son humanité et la perte de cette dernière. Cependant, il est possible de sortir de cette vision fictionnelle pour observer les comportements que les individus nouent quotidiennement avec les dispositifs de communication. Force nous est alors de constater (en reprenant, au pied de la lettre, la définition du terme cyborg) que les *avatars* opèrent déjà comme des agents de transition vers cet état d'hybridation entre l'homme et la machine. Les individus naviguant au sein d'*espaces numériques* nouent une relation très particulière avec la machine lui permettant d'entrer en contact avec cet espace.

Au milieu des années 1980, Sherry Turkle prend l'exemple des salles d'arcade qui laissent à voir des individus au plus proche des machines de jeu (Turkle, 1984). Pour parvenir à atteindre les meilleurs scores, ils doivent comprendre comment elles fonctionnent et, pour ainsi dire, réussir à ne faire qu'un avec elles. Certes, nous pourrions contre argumenter que cet exemple est aujourd'hui désuet, mais il nous faudrait alors également préciser que s'il l'est sûrement, dans la pratique, le constat semble toujours d'actualité. Le streaming de jeux vidéo (Taylor, 2018) est probablement la pratique la plus proche de ce qu'étaient les arcades car on y retrouve deux éléments essentiels : la dimension communicationnelle et sociale entre les joueurs, et la comparaison des scores, la compétition. Si la dextérité des meilleurs joueurs peut encore être observée (et d'un meilleur point de vue puisque le streaming permet d'adopter le point de vue de l'*utilisateur* sans avoir à regarder derrière son épaule), il nous est également possible de remarquer la maîtrise de l'ensemble des artefacts les entourant dont ils font preuve. Tout en manipulant leur *avatar* à l'écran, ils lisent et interagissent avec un *tchat*, ils répondent aux questions, proposent des sondages, font leur auto-promotion et tentent de cerner les envies de leurs spectateurs afin d'y répondre et de les fidéliser. Le *streameur* est ainsi un être multi-tâche capable de manipuler et de se mouvoir à l'intérieur d'un complexe enchevêtrement d'*espaces numériques*. Si la manipulation d'une machine pouvait nous faire penser à une union entre

Partie 1
Présentation du terrain et état de l'Art

l'Homme et la machine, que devons-nous penser lorsqu'il manipule simultanément plusieurs dispositifs ?

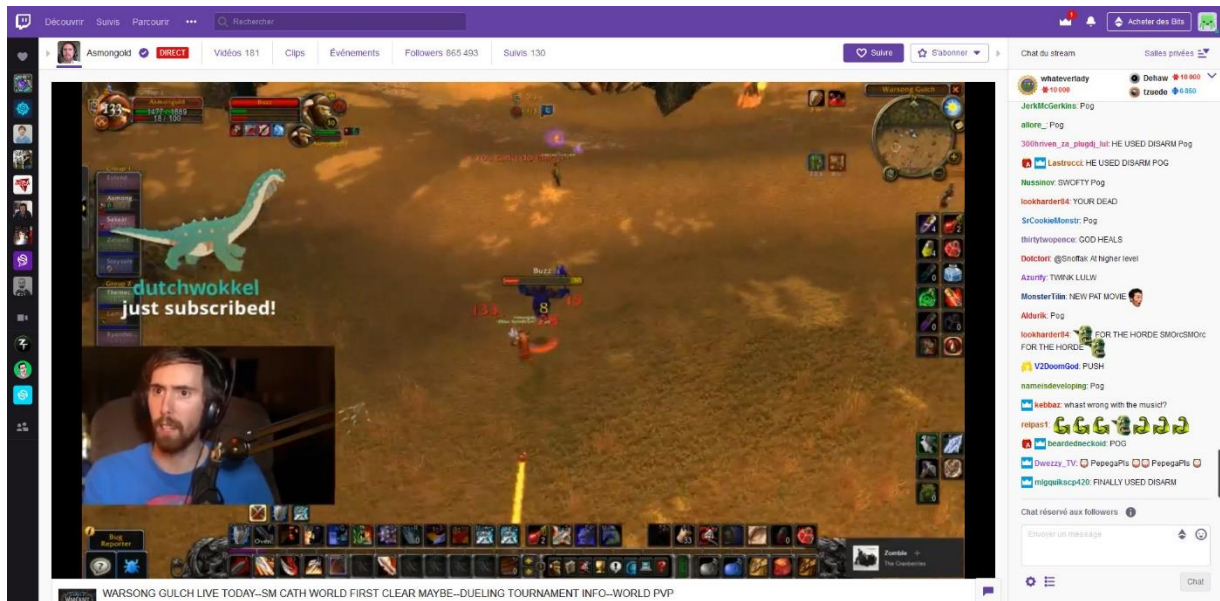


Illustration 14. Capture d'écran de « Asmongold », streamant World of Warcraft – Classic (24/05/2019)

3.3. Entre *espace physique* et *espace numérique* ?

Au cours des deux premières sections de ce chapitre nous avons eu l'occasion de nous intéresser à l'*avatar* et à la relation particulière qu'il entretient avec l'*utilisateur*. C'est justement la nature complexe de cette relation et les multiples prismes d'analyse possibles qui nous amènent à désirer interroger tout particulièrement la frontière entre *espace physique* et *espace numérique*. Comme nous avons eu l'occasion de l'évoquer, la séparation peut sembler évidente ; la connexion à un *espace numérique* suffit à la définir. Quand un individu interagit au sein d'un de ces espaces par le biais d'un *avatar* il a franchi la frontière et il la refranchit quand il se déconnecte pour reprendre le cours de ses activités au sein de l'*espace physique*. Notons que cette conception reprend le principe d'asymétrie présent dans les origines divines de la figure de l'*avatar* (où seul un plan a la capacité d'interagir avec l'autre).

Cependant, nous avons présenté certaines études montrant, par exemple, que l'*avatar* est susceptible d'induire des changements de comportement chez l'*utilisateur* ; au cours de ces situations il n'y a plus d'asymétrie puisque ce sont les deux plans qui interagissent les uns sur les autres. Mais nous sommes en droit de nous demander : si l'un des deux éléments essentiels de l'*avatar* n'est plus présent, alors quels en sont les impacts sur la définition de la frontière entre les deux espaces ? Si la mise en communication avec d'autres *avatars*, par le biais de la manipulation d'un *avatar* peut avoir entraîné des modifications sur le comportement de l'*utilisateur* nous pouvons douter que ces modifications cesseront dès que l'*utilisateur* sera « hors-ligne ». Il est plus probable qu'elles aient une emprise sur le long terme. Dès lors, où se situe la frontière entre les espaces ? D'ailleurs, Chloé Paberz rappelle qu'en tant qu'« *objet moderne et éminemment hybride, le jeu vidéo rappelle que la culture n'est pas donnée une fois pour toutes, mais se construit de manière dynamique et dialogique. A l'ère du numérique, les anciennes frontières ne sont donc pas abattues : elles reconfigurent les espaces virtuels, autant que ceux-ci les reconfigurent.* » (Minassian et al., 2012, p. 257).

Bien qu'aucune recherche n'ait fait de ce questionnement son objet de recherche, nous allons tenter, au cours de cette section, de rassembler les divers éléments de la revue de la littérature susceptibles de nous renseigner sur la nature de la frontière entre *espace physique* et *espace numérique*.

3.3.1. *Apprentissages (in)formels* ?

Les premières pistes d'éléments interrogeant cette question sont à chercher du côté des connaissances que les *utilisateurs* peuvent retirer de leurs pratiques et de leurs expériences au sein des *espaces numériques* et qu'ils peuvent, par la suite, mobiliser au sein de l'*espace physique*. Il est possible de distinguer les apprentissages informels et non valorisés (ou faiblement) au sein de l'*espace physique* de ceux faisant l'objet d'une reconnaissance plus

directe. Nous pouvons remarquer que la réciproque (les compétences introduites dans l'*espace numérique* par le biais des apprentissages réalisés au sein de l'*espace physique*) fait rarement l'objet d'un grand intérêt.

Des compétences pour soi

A un premier niveau nous trouvons donc les compétences et connaissances que les *utilisateurs* peuvent acquérir par le biais de leurs *avatars* mais qu'ils ne sont pas en mesure (ou ne souhaitent pas particulièrement) de valoriser dans l'*espace physique*. Vincent Berry (2012) a profondément exploré cette dimension de l'expérience des *espaces numériques* puisqu'il montre qu'au cours de leurs visites de ces espaces les *utilisateurs* s'enrichissent de quantité de connaissances. Celles-ci provenant tout particulièrement des échanges entre les individus et des nombreuses discussions qu'ils ont. Cette perspective nous rappelle la prééminence de la dimension communicationnelle et sociale de ces espaces.

A partir de leur expérience dans l'*espace numérique* les *utilisateurs* sont susceptibles de retirer un certain nombre d'enseignements, de connaissances mais aussi (et surtout ?) d'expériences. Il nous semble possible de classer ces expériences au sein de trois grands ordres. Premièrement, se trouve l'ordre identitaire : nous avons eu l'occasion de l'évoquer plus tôt dans ce chapitre. Il renvoie à l'ensemble des expérimentations que l'*utilisateur* est susceptible de mettre en place grâce au *voile* (pour reprendre le terme de Nicolas Auray) que lui procure son *avatar*. Ces expérimentations peuvent avoir trait à la sexualité de l'*utilisateur*, à sa capacité à fédérer un groupe, à attirer la sympathie. Dans ce premier ordre nous retrouvons également la dimension cathartique de l'*avatar*, il s'agit alors d'utiliser ce dernier pour libérer l'*utilisateur* de certaines crispations. Le deuxième ordre fait référence aux expériences émotionnelles, les *espaces numériques* apparaissent comme des lieux privilégiés pour tisser de nouvelles relations amicales ou inamicales ; un individu peut expérimenter – peut-être pour la première fois – de se faire rejeter d'un groupe parce qu'il n'en avait pas saisi toutes les règles implicites (ou qu'il les a délibérément enfreints, ce qui peut également constituer une expérience). Finalement, nous pouvons identifier les expériences d'ordres sociales et culturelles. Si, comme le fait remarquer Etienne Armand Amato (2004), la culture et la langue sont un critère essentiel du choix des serveurs de l'*espace numérique* que va investir un *utilisateur*, il s'avère – malgré tout – qu'il sera toujours susceptible de rencontrer d'autres cultures ou d'autres milieux socioéconomiques. Si nous prenons le cas de *World of Warcraft* et tout particulièrement des *guildes* de très haut niveau (cf. chapitre 1 pour plus de détails concernant la classification de ces groupes), il apparaît qu'elles ne pouvaient pas recruter au sein d'un seul pays ou même d'une seule langue. La meilleure *gilde*, bien que se trouvant sur un serveur de langue anglaise (mais hébergé en France), se décrit comme une *gilde* européenne dans la mesure où ses membres viennent de toute l'Europe. C'est donc leur expérience de l'*espace numérique* qui les amène à rencontrer

d'autres cultures. Notons que cette dimension n'est pas seulement l'apanage des *guildes* de très haut niveau puisque toutes les *guildes* que nous avons fréquentées étaient formées par des *utilisateurs* d'au moins trois nationalités différentes (principalement française, belge, suisse et canadienne).

Des compétences reconnues par les autres

Bien qu'étant des cas plus rares, il nous est possible de rencontrer des situations où les compétences développées dans et pour le bon fonctionnement des *espaces numériques* fassent l'objet d'une valorisation particulière au sein de l'*espace physique*.

La thèse de doctorat de Antoine Chollet (2015) est dédiée à cette question avec un focus particulier sur les cas des *leaders de guildes*. Ces derniers ayant pour tâches de gérer des groupes très fragiles (cf. chapitre précédent), ils doivent développer de réelles compétences managériales pour que leur groupe puisse non seulement se pérenniser mais aussi (et surtout ?) atteindre les objectifs qu'il s'était fixé. Reprenant les huit compétences managériales de Bartram (2005) que sont : diriger et décider ; soutenir et coopérer ; interagir et présenter ; analyser et interpréter ; créer et conceptualiser ; organiser et exécuter ; s'adapter et s'accommoder ; et, entreprendre et accomplir. Chollet montre, dans un premier temps que les joueurs (et tout particulièrement les joueurs professionnels), développent ces compétences pour tendre vers les meilleurs niveaux. Dans un second temps, il s'intéresse à l'éventuelle mise en place de ces compétences dans le cadre des *MMORPG* cherchant, avant tout, à définir si le temps de connexion est aussi mobilisé par les *utilisateurs* pour développer des connaissances et des compétences. Les différents résultats de sa recherche montrent que les *guildes* sont effectivement des lieux propices à l'apprentissage de compétences. Cependant, ce rapport entre pratique d'un *MMORPG* et apprentissage de compétences n'est pas automatique. Pour qu'il soit effectif, il est nécessaire que certaines conditions soient réunies. Ainsi, le groupe (la « *gilde* ») est un vecteur essentiel : il doit être enclin à favoriser ce type d'expérience. Dans ces « *modérateurs influençant l'apprentissage des compétences* » (Chollet, 2015, p. 525) nous retrouvons également les critères sociodémographiques des *utilisateurs* et l'addiction. Car un *utilisateur* entretenant un rapport à caractère addictif avec l'*espace numérique* sera moins propice à retirer des enseignements de son expérience, dans la mesure où une certaine prise de distance avec l'espace est nécessaire.

Nous pouvons remarquer que la reconnaissance de l'acquisition de compétences au sein d'un *espace numérique* peut conduire, dans les cas les plus extrêmes, à des impacts jugés comme très positifs dans l'*espace physique*. L'auteur fait ainsi état d'un *utilisateur* ayant précisé son rôle de « chef de *gilde* » dans un curriculum vitae et ayant été recruté tout particulièrement pour cette expérience. L'organisation l'embauchant ayant considéré qu'avoir mené à bien ce

rôle durant une longue période avait dû lui permettre d'acquérir les compétences nécessaires au management d'une équipe dans une structure de l'*espace physique*.

« C'est ce qu'ils ont remarqué dans mon taff, tu vois ? Ils me font « Mais comment quelques fois tu arrives à être aussi rapide ? – Bah j'sais pas, je joue au jeux vidéo ; c'est tout le temps tac-tac, boom-boom. Si tu rates, bah t'es mort, bah là c'est pareil, tu vois ». Du coup, j'assimi' ; dans ma tête c'était comme ça, tu vois, j'assimilais un peu – bon il faut pas trop le faire hein – mais mon métier de militaire à un jeu vidéo, tu vois, du coup c'était direct. »

Proph, RL, Tank, UpRise

Ce témoignage est issu de notre propre récolte de données et bien que nous ayons l'occasion d'y revenir dans la troisième partie de ce document, il nous semblait opportun de présenter un des liens rapportés par un *utilisateur*, entre sa pratique professionnelle et son expérience vidéoludique. Nous pouvons simplement remarquer que nous sommes face à un cas où l'importance de la réflexivité pour ne pas mourir est associée à l'*espace numérique* et pas à l'*espace physique*, alors que cet *utilisateur* est sous-officier dans l'armée de terre.

3.3.2. De nouvelles frontières (continuité et ruptures)

Être et ne pas être

L'introduction à la tirade d'Hamlet a été reprise maintes et maintes fois et se trouve à la source de multiples inspirations (nous dénombrons huit films entre 1916 et 2014 ayant pour titre cette tirade) et réflexions sur l'essence de l'être. « *To be, or not to be* », « *être ou ne pas être* ». Un choix résolument exclusif ; il s'agit de choisir l'un ou l'autre. Un individu est, ou il n'est pas.

Pour rompre ce rapport exclusif à l'être, il faut attendre la physique quantique et la célèbre expérience imaginaire du « *chat de Schrödinger* » (1992). Au cours de cette expérience⁶⁹ de pensée, un chat est placé dans une boîte opaque avec un flacon de gaz mortel, un isotope radioactif et un compteur Geiger. Si ce dernier détecte un niveau de radioactivité trop important, il déclenche un mécanisme entraînant la destruction du flacon, la libération du gaz et donc la mort du chat. Etant mesuré que le seuil critique de radioactivité a une chance sur deux d'être franchi, le chat a également une chance sur deux de sortir indemne de sa boîte. Or, selon la mécanique quantique, l'état d'un atome ne peut être assuré que par l'observation, par conséquent dans la mesure où le chat a autant de chance d'être que de ne plus être, il est – selon la mécanique quantique – à la fois mort et vivant. Il est et il n'est pas. Cette superposition d'état

⁶⁹ Rappelons que cette expérience de pensée, si elle illustre notre propos est – sous la plume de Schrödinger – une critique de l'interprétation de Copenhague visant à démontrer que la superposition des états est absurde.

se poursuivant jusqu'à ce que la boîte soit ouverte et l'observation effectuée. Cependant, il ne s'agit là que d'une expérience de pensée, ce qui s'applique aux atomes en mécanique quantique ne s'applique pas aux êtres complexes comme des animaux (du moins, à notre connaissance). Par conséquent, le chat est ou n'est pas déjà dans sa boîte. Le dépassement du rapport exclusif à l'être n'est alors que théorique.

Toutefois, la coexistence de l'*utilisateur* et de son *avatar* peut, dans une certaine mesure permettre de dépasser pragmatiquement cette exclusivité. L'individu ayant deux incarnations, il peut être et ne pas être ; ou, plutôt, il peut être *utilisateur* et *avatar* simultanément⁷⁰. Tom Boellstorff (2008, p. 106-112) nous propose un exemple marquant de cette double appartenance à travers l'exemple de la figure de l'« AFK ». Ce terme désigne un *avatar* se trouvant « *Away From Keyboard* », c'est-à-dire, absent. Cet état peut être déclaratif (un *avatar* signifiant qu'il doit s'absenter pendant une courte période et donc qu'il ne pourra plus répondre aux sollicitations dira simplement « afk, 2 minutes ») ou matérialisé par l'*espace numérique* (après un moment d'inactivité, les *avatars* s'assoient et la mention « AFK » ou « ABS » s'inscrit à côté de leur nom). Cependant, comme le fait remarquer le chercheur, « *what afk really means is "away from virtual world, but with virtual self still present"* ».⁷¹ » (Boellstorff, 2008, p. 107). Nous pourrions ajouter à cette redéfinition que l'individu est absent de l'*espace numérique* (tout en gardant son *avatar* présent) mais qu'il est présent dans l'*espace physique*. D'autant plus que s'il s'absente de l'*espace numérique* c'est souvent pour augmenter sa présence dans l'*espace physique* (pour répondre à des besoins naturels, pour gérer une urgence ou simplement répondre au téléphone). Par conséquent, nous pourrions dire que lorsque l'individu manipule son *avatar* il est moins présent dans l'*espace physique* (ce qui renvoie à l'image des joueurs happés par le dispositif qu'ils ont entre les mains). Nous faisons alors face à une multitude de possibilités où l'*avatar* et l'*utilisateur* sont et ne sont pas.

Or, ce rapport inclusif à l'être ne se fait que grâce à la coexistence de l'*utilisateur* et de l'*avatar*, de l'*espace physique* et de l'*espace numérique* et la perception d'une frontière dont la netteté se disloque à mesure que nous tentons de la saisir.

AFK test et l'AFK feint

L'*avatar* en situation d'*AFK* apparaît comme une figure récurrente et centrale des *espaces numériques*. Cet entre-deux entre la déconnexion et la connexion est si prégnante et régulière que Tom Boellstorff propose ce qu'il nomme « *the AFK test* ».

⁷⁰ Cette perspective reprend, en partie et superficiellement, la critique sartrienne du cogito cartésien, dans la mesure où, il s'agit de préciser ce qui fait l'objet de « l'être ». Dans notre cas il s'agit donc de l'*utilisateur* et de l'*avatar*.

⁷¹ « Ce que *afk* signifie réellement est « absent du monde virtuel, mais avec un être virtuel encore présent ». » (notre trad.).

« *Indeed what I term the "afk test" provides one of the clearest means for identifying virtual worlds: if you can go "afk" from something, that something is a virtual world*⁷² » (Boellstorff, 2008, p. 112).

En transformant cet état en un critère permettant l'identification des *espaces numériques* et la démarcation envers l'*espace physique*, l'auteur nous amène à le percevoir comme la particularité des *espaces numériques*. Mais alors, la frontière se trouve-t-elle là ? L'*espace numérique* commence-t-il là où un individu peut se positionner en tant qu'*AFK* et s'arrête-t-il là où il n'est plus en mesure de le faire ? Cette proposition est intéressante à plus d'un titre. Non seulement parce qu'elle prend en considération les particularités de l'*espace numérique* mais aussi parce qu'elle renverse le sens commun en ne considérant pas que c'est la connexion (ou l'absence de connexion, le *off-line*) qui définit uniquement la séparation entre les espaces.

Toutefois, cette proposition nous semble souffrir de plusieurs lacunes qui l'empêchent de totalement résoudre la question de la séparation entre les espaces. D'une part, le critère de connexion, s'il n'est plus central, reste essentiel puisque la connexion est un préalable indispensable au passage en état d'*AFK*. Or, nous aurons l'occasion d'évoquer, dans les pages suivantes, certains cas où l'individu peut continuer à interagir avec d'autres *avatar* sans avoir à manipuler son propre *avatar*. Dans ces situations, il apparaît que la connexion ne permettant pas de distinguer l'*espace physique* de l'*espace numérique* l'état d'*AFK* ne saurait être la frontière les séparant puisque cet état ne peut se produire qu'en cas de connexion. D'autre part, l'état d'*AFK* peut être feint ; un *utilisateur* peut faire semblant que son *avatar* ne soit pas. Cette supercherie peut être mise en place pour éviter les situations délicates (comme les disputes ou les prises de décisions auxquelles il ne souhaite pas participer) ou pour faire une farce à un autre *avatar* (notamment avec l'aide d'un complice le poussant à médire l'*avatar* soi-disant absent, pour que ce dernier puisse revenir au moment le plus inopportun). L'auteur précise qu'il est extrêmement rare qu'un *avatar* soit dissuadé de s'absenter quelques minutes. Un consensus semblant être établi selon lequel un *avatar* devant s'absenter en plein milieu d'une interaction le fait pour une raison urgente, ne pouvant souffrir aucune attente. Or, si un *avatar* semble ne pas être, mais qu'il est, alors nous ne pouvons considérer cet état comme une frontière stable et pérenne, dans la mesure où, la moindre tentative de duperie la remet essentiellement en cause. Nous devons préciser que la possibilité de feindre une absence est bien prise en compte par l'auteur mais, la définition de la frontière entre *espace physique* et *espace numérique* n'étant pas l'objet principal de sa recherche il ne cherche pas à mettre fortement à l'épreuve son critère de démarcation.

⁷² « En fait, ce que j'appelle le "test *afk*" constitue l'un des moyens les plus clairs d'identifier les mondes virtuels : si vous pouvez passer "*afk*" à partir de quelque chose, ce quelque chose est un monde virtuel. » (Notre trad.)

Une frontière marquée par l'utilisateur ?

Une autre tentative de démarcation consisterait à changer totalement notre point de vue. Depuis le début de cette section nous cherchons la ligne de démarcation depuis l'*espace numérique* et notamment à travers la figure de l'*avatar*. Mais, pourquoi la frontière ne trouverait-elle pas sa source dans l'*espace physique*, chez l'*utilisateur* ? Et si, finalement, c'était lui l'élément permettant la jonction entre les plans et pas l'*avatar* comme le suggèrent les origines divines de ce terme ?

« *La situation est assez ubuesque. A ma droite, ma famille et mes amis qui viennent me chercher, m'avertir qu'ils attendent, que le repas est bientôt prêt. A ma gauche, à l'écran, le groupe avec lequel je ferraille au sein d'une instance que je tente vainement de finir depuis deux jours. Impossible de lâcher mes camarades de jeu, la survie du groupe en pâtirait.* » (Minassian et al., 2012, p. 115)

Ce témoignage issu de l'expérience doctorale de Maxence Layet nous révèle cette dimension interstitielle de l'*utilisateur*. C'est lui qui se trouve à la jonction entre l'*espace numérique* et l'*espace physique*. Cette citation nous rappelle que cette jonction s'avère justement spatiale : « *à ma droite, ma famille et mes amis [...]. A ma gauche, à l'écran* » ; c'est bel et bien l'*utilisateur* qui se trouve physiquement entre les espaces. Cet angle d'approche le place dans une situation où il fait office de tampon entre l'*espace numérique* lui faisant face (l'écran de l'ordinateur) et l'*espace physique* (se trouvant alors dans son dos).

Cette perspective, renversant le cheminement de pensée que nous avons entrepris, en ne plaçant plus l'*avatar* comme figure centrale mais l'*utilisateur*, est intéressant et permet de décorrélérer la frontière de la connexion. Ce n'est plus le fait d'être connecté, ou non, qui marque le passage d'un espace à un autre mais la posture de l'*utilisateur*. Cependant, cette proposition risque de s'avérer insuffisante lors de sa mise à l'épreuve du terrain car elle ne permet pas d'apporter de réponses à la perspective interactionniste que nous adoptons. Placer l'*utilisateur* comme le vecteur de séparation entre les espaces ne nous indique pas où a lieu une interaction en particulier. L'*utilisateur* faisant office de rempart entre les deux espaces est un élément exclusif, il permet de marquer une séparation mais pas d'indiquer ce qui se joue dans les espaces, ni comment déterminer dans quel espace l'interaction entre les individus a lieu. Ainsi, si cette perspective ne nous semble pas suffisante pour répondre à l'entièreté de notre questionnement, elle nous amène à considérer que la frontière entre les espaces peut être plurielle. Peut-être devrions-nous considérer la possibilité que la séparation se joue simultanément sur plusieurs tableaux, et que c'est la conjonction de l'ensemble de ces frontières qui permettra de répondre, *in fine*, à notre questionnement.

3.3.3. Réflexions autour de cette frontière

Parvenant aux limites de ce que nous avons pu cerner dans la revue de la littérature comme étant des pistes de démarcation possibles entre *espace numérique* et *espace physique* ou, d'éléments pouvant nous amener à la saisir il ne nous reste qu'à reprendre les points de blocage de la définition de cette frontière. Considérer les éléments nous semblant être à la source de la complexité de ce questionnement a pour objectif de nous aider à naviguer entre les espaces que nous allons explorer dans la suite de ce document. Les éléments que nous allons pointer proviennent, pour partie de la revue de la littérature mais aussi de nos propres données ; nous réalisons donc une légère entorse au rythme de cette partie en les y insérant mais cela nous semblait nécessaire pour montrer la continuité entre les observations des autres chercheurs et les nôtres.

Continuer à communiquer hors de l'espace numérique

Nous avons eu l'occasion d'évoquer la « *méta-communalisation d'avatars* » dans le chapitre précédent. Nous avons alors rapidement pointé la particularité et la complexité de cette partie de *l'espace numérique*. Ouvrant aux *avatars* de nouveaux canaux de communication, ce que nous avons désigné comme la *méta-communalisation d'avatars* leur permet d'augmenter leur capacité d'interaction en les libérant de certaines contraintes inhérentes à l'espace étudié. Nous pouvons identifier deux grandes catégories de dispositifs formant cette *méta-communalisation d'avatars* : les forums et les logiciels de discussion vocale. Ces derniers permettent aux individus de s'affranchir des contraintes d'une communication écrite, notamment en leur proposant une vélocité de communication plus importante et un sentiment d'instantanéité plus grand. La contrepartie de ces dispositifs est de réinsérer dans *l'espace numérique* des éléments de *l'espace physique* comme l'accent, la syntaxe ou la facilité à s'exprimer oralement. Cependant, nous pouvons rappeler que les individus souhaitant mettre en place des logiques de *distinction* (Bourdieu, 1979) pouvaient déjà le faire à partir des capacités des individus à manier l'écrit. En ce qui concerne les forums, leur principal avantage et fonction est de laisser plus de place au temps. Sans ces derniers la majorité des échanges au sein d'un *espace numérique* comme *World of Warcraft* ne se fait que de manière synchrone. Le seul moyen fourni par l'environnement pour communiquer avec un *avatar* déconnecté et d'utiliser un système de poste. Plus proche d'un élément de *roleplay* qu'utilitaire, il s'agit d'un système de communication payant (en monnaie de *l'espace numérique*), ne permettant d'échanger que des messages d'une longueur moyenne et limitant l'échange à deux individus. Ce système ne peut donc tout simplement pas convenir aux besoins d'un groupe d'une taille excédant dix *avatars* ; ce qui correspond à la majorité des *guildes*. C'est dans cette interstice entre besoin d'une communication pérenne et incapacité de *l'espace numérique* à la fournir que se placent les

forums. Bien que reprenant les limites de la communication écrite, qui étaient contournées par les logiciels de discussion vocale, ils répondent à un besoin d'asynchronicité des *utilisateurs*.

Indéniablement une réponse aux besoins des *utilisateurs*, la *méta-communalisation d'avatars* est également l'une des principales sources de la déliquescence de la frontière entre les espaces. Car, si les *avatars* ont la possibilité d'utiliser des canaux de communication externes à l'*espace numérique* il devient alors éminemment complexe de rattacher cette figure strictement à cet espace.

Des avatars communiquant sans être connectés

Cet effritement de la distinction entre les espaces est accentué par la mobilisation que les *avatars* peuvent entreprendre d'outils de l'*espace physique*. L'un des cas le plus intéressant étant l'utilisation des réseaux sociaux et tout particulièrement lorsque celle-ci se fait en mêlant les identités de l'*utilisateur* et de l'*avatar*.

Comme nous venons de l'expliquer, les individus ont des besoins de communication (pérennisation, réactivité, multiples, etc.) qu'un *espace numérique* comme *World of Warcraft* n'est pas en mesure de satisfaire. Or, quel outil plus efficace qu'un réseau social dont plusieurs milliards d'individus sont déjà membres pour organiser un groupe de taille moyenne ? Il semble donc assez naturel, logique et rationnel que les individus aient commencé à mobiliser ces dispositifs en plus de ceux formant déjà la *méta-communalisation d'avatars*. Mais alors, pourquoi ne pas inclure un réseau social comme Facebook dans cette partie déjà particulière de l'*espace numérique* ? Principalement parce que « l'identité déclarée » n'est pas la même. Car, si les individus se présentent sur le forum ou les logiciels de discussion vocale à travers l'identité de leur *avatar* (principalement le nom et, quelques fois, certains éléments de « l'identité calculée ») ils continuent à utiliser leur identité de l'*espace physique* (identité d'état civil, photographies personnelles, etc.) lorsqu'ils mobilisent un réseau social. En somme, les individus ne créent pas de compte Facebook pour leurs *avatars*, ils utilisent simplement leur compte. Nous pourrions voir dans ce cas le franchissement de la frontière, trouver la démarcation entre les *espaces* et considérer qu'en mobilisant ce type de dispositifs, les *avatars* laissent place aux *utilisateurs*. Thézar le prêtre cesserait alors d'être pour laisser place à Jacques le doctorant. Mais, il n'en est rien. Quand les individus utilisent Facebook pour échanger avec d'autres membres de leur *gilde*, ils continuent à mobiliser l'identité déclarée de l'*avatar*. Ou, plutôt, ils font abstraction de l'identité déclarée de l'*utilisateur*, pour ne garder que l'identité qu'ils connaissent : l'*avatar*. Discutant avec des membres de notre *gilde* sur Facebook, nous restons Thézar le prêtre, quand bien même tous nos messages affichent « Jacques dit : ... ».

Nous faisons alors face à une situation où l'*avatar* n'a plus besoin de la connexion pour être, aucun lien tangible n'existe entre l'*espace numérique* de *World of Warcraft* (soit l'identité de l'*avatar*) et l'espace de Facebook (l'identité déclarée de l'*utilisateur*). Aucune connexion entre

ces espaces, si ce n'est celles que créent les individus à travers leurs interactions. La volonté de communiquer des individus transcende alors les espaces et nous laisse face à une frontière qui semble de plus en plus insaisissable.

Sortir des *espaces numériques* pour mieux les saisir ?

Arrivé à ce point nous pourrions nous demander si nous ne poursuivons pas une chimère. N'est-il pas vain de tenter de trouver une séparation franche entre ces deux espaces qui semblent toujours plus s'entremêler ? Dès qu'un élément semble les séparer, ils se rapprochent aussitôt ; comme si ces forces centrifuge et centripète dansaient un insaisissable ballet. Or, c'est face à cette perplexité que la conjonction de deux éléments peut nous conduire à poursuivre notre quête.

D'un côté se trouve la deuxième phase des recherches de Sherry Turkle. Nous avons précédemment évoqué ses premiers travaux qui étudiaient les conséquences des *espaces numériques* sur la construction des identités des *utilisateurs*. Adoptant une approche plutôt positive envers ces espaces et les évolutions technologiques, l'auteure appréciait la potentialité thérapeutique et psychanalytique de ces derniers. Cependant, à partir de la sortie de son avant dernier ouvrage (Turkle, 2011) il est possible d'observer une inflexion dans sa pensée. Si les *espaces numériques* peuvent être des lieux d'expérience identitaire profonde, leur multiplication et leur transposition sur des périphériques mobiles (notamment les téléphones portables) peut aussi avoir pour effet d'éloigner les individus les uns des autres. Ne communiquant principalement que par le biais des *espaces numériques* nous serions à l'origine de générations ne sachant, potentiellement, plus comment mener une conversation en face à face. Prenant alors une dimension quasi-engageante et politique, la chercheuse propose alors aux individus de réapprendre à communiquer sans la médiation des *espaces numériques* (Turkle, 2015).

A priori, nous pencher sur des études cherchant à déconstruire les *espaces numériques* et ayant montré que leur impact sur la vie quotidienne des *utilisateurs* est important ne saurait nous aider à y voir plus clair quant à la démarcation entre *espace physique* et *espace numérique*. Nous pourrions même voir dans ces travaux une complexification de l'objet se dessinant face à nous, dans la mesure où les *espaces numériques* sont présentés comme étant si ancrés dans les pratiques quotidiennes qu'ils en arrivent à les modifier en profondeur ; créant ainsi des digues entre les individus. Cependant, cette vision peut aussi être mise en perspective avec la volonté – largement partagée parmi les membres de nos *guildes* – de traverser la frontière séparant les *espaces* et de permettre la continuité des échanges entrepris dans l'*espace numérique* au sein de l'*espace physique*. En somme, il s'agit, pour reprendre les termes utilisés par nos interviewés, d'organiser des rencontres « IRL » (« *In Real Life* », « dans la vraie vie »). Cette volonté des individus peut être mise en corrélation avec certaines de leurs expériences

précédentes : les groupes qu'ils avaient rejoints et avec lesquels ils avaient participé à des *IRL* leur semblaient plus forts, plus pérennes, plus à même de résister aux épreuves qu'une *gilde* risque d'affronter. Cette perception est d'ailleurs confortée par les recherches sur les typologies des *guildes* (Williams et al., 2006) dans la mesure où les structures présentées comme les plus résistantes sont celles pouvant s'appuyer sur des interactions également menées au sein de l'*espace numérique*.

La définition et la délimitation d'une séparation entre *espace physique* et *espace numérique* apparaît alors au croisement de la volonté des individus, d'un enjeu de société et d'un objet de recherche.

Conclusion

L'objet de ce chapitre était d'explorer la notion d'*avatar*, la complexité de sa relation avec l'*utilisateur* et les conséquences que cette relation peut avoir sur la perception que nous pouvons avoir de la frontière entre *espace physique* et *espace numérique*. A partir des origines divines du terme « *avatar* » nous avons pu déterminer un certain nombre de caractéristiques générales à cette figure comme sa place de médiateur entre deux plans et l'asymétrie qu'il provoque entre ceux-là. Cependant, il s'avère que cette asymétrie ne semble pas inhérente aux évolutions de la notion d'*avatar*. Si de subtiles modifications de cette caractéristique apparaissent dans les œuvres de fiction c'est dans une approche des *espaces numériques* centrés sur les interactions qu'un réel renversement peut s'opérer. L'*avatar* apparaît alors comme entité communicationnelle à part entière interagissant avec d'autres *avatars*.

Cependant, cette place qu'occupe l'*avatar* dans un *espace numérique* a aussi de nombreuses répercussions sur la relation que cette figure entretient avec l'*utilisateur*. Oscillant entre masque, sosie et prototype identitaire, l'*avatar* semble être une nouvelle contrée ne demandant qu'à être explorée par les possibilités de construction identitaire de l'*utilisateur*. Mais au fur et à mesure que cet horizon se dévoile, notre capacité à distinguer l'*espace physique* de l'*espace numérique* se voile. Si la différence existante entre les deux espaces est toujours aussi saisissable (les *utilisateurs* ne sont pas devenus des êtres de pixels comme le sont les *avatars*) le lieu précis de la séparation entre les deux semble de plus en plus difficile à marquer. Si les *avatars* utilisent des canaux de communications de l'*espace physique* ou sont capables de faire oublier l'identité déclarée de l'*utilisateur* comment trouver la démarcation entre les espaces ?

Nous nous trouvons alors face aux prémices de la construction de notre problématique, dans la mesure où ce voyage auprès des *avatars* nous a amené à appréhender leur complexité mais aussi la complexité de la frontière entre les espaces. Dès lors, pour tenter de fixer les contours des espaces que nous étudions – et donc leurs limites – il est nécessaire que nous soyons en possession d'une grille d'interrogation susceptible de nous amener à réinterroger tous les recoins de l'*espace numérique*. Pour construire cette grammaire devant nous aider à déconstruire l'espace que nous avons observé pendant plus de deux ans, nous allons mobiliser une grille d'analyse ayant déjà été capable de révéler l'acquis. En effet, toute la démarche de l'interactionnisme goffmanien consiste à faire émerger les éléments construits mais nous semblant naturels de nos échanges (communicationnels et sociaux). En décortiquant (au cours du chapitre 4) cette pensée qui a été capable de montrer qu'un acte, a priori, aussi banal que le déplacement piéton est en fait le résultat d'une construction et d'une interaction perpétuelle avec les autres individus, nous devrions être en mesure de nous poser les questions pertinentes pour déconstruire la relation entre *espace physique* et *espace numérique* et tenter d'en saisir la ligne de démarcation.

Partie **2** | Cadre théorique, problématique
et méthodologie

L'objectif de la seconde partie de cette thèse (également divisée en trois chapitres) est de présenter l'ensemble des éléments formant le cadre dans lequel cette recherche s'est déroulée. Dans cette perspective quatre éléments nous semblent essentiels : le cadre théorique par lequel nous avons substitué le cadre d'analyse ludique, la problématisation, la méthodologie mise en œuvre pour récolter nos données et, finalement, les typologies et méthodes d'analyse de ces dernières.

Nous entamerons donc cette seconde partie par le quatrième chapitre dédié à la déconstruction et restructuration que nous avons réalisé de l'interactionnisme d'Erving Goffman. Le principe à l'œuvre dans cette démarche a été de tenter d'identifier des éléments récurrents dans la pensée que cet auteur a développé tout au long de ses trente-cinq années de recherche. Nous avons été en mesure d'en isoler trois que nous pouvons nommer l'*ego* (c'est-à-dire, l'individu servant de référence à l'analyse d'une interaction), l'*alter* (le ou les individu(s) avec le(s)quel(s) *ego* interagit) et le *lieu de leur interaction* (nous verrons que cette localisation peut être aussi bien physique que symbolique). Il est nécessaire de préciser que l'effort de reconstitution que nous avons réalisé a pour objectif de mobiliser l'œuvre de Goffman comme une grille d'interrogation, et non de chercher à appréhender dans quelle mesure l'analyse proposée par Goffman des interactions, « *ces moments de la vie sociale au cours desquels des individus en situation de coprésence se perçoivent mutuellement et agissent réciproquement les uns par rapport aux autres* » (Erving Goffman et l'ordre de l'interaction, 2012, p. 5), peut s'exporter dans un *espace numérique*.

A partir de la conjonction des questions que soulève cette restructuration de l'interactionnisme goffmanien et de l'état de l'Art que nous avons exposé dans la première partie de cette thèse, nous serons en mesure – dans le cinquième chapitre – d'exposer le processus de problématisation que nous avons suivi. A partir de la problématique qui en est issue nous pourrions nous pencher sur la méthodologie que nous avons mis en œuvre pour collecter nos données. Nous insisterons tout particulièrement sur le socle de notre triangulation méthodologique : l'ethnographie ; il s'agira de montrer qu'il s'agit d'une méthode de recherche avant d'être une discipline, ce qui lui donne toute sa légitimité en Sciences de l'Information et de la Communication.

Dans le sixième chapitre, et dernier de cette partie, nous commencerons par présenter la manière dont nous avons appréhendé le terrain (ce qui inclut une description des *guildes* que nous avons suivies et de la place que nous y occupions) puis nous nous pencherons sur les typologies de données que nous avons pu récolter pour conclure sur les méthodes d'analyse que nous avons déployées afin de traiter ces données.

Chapitre 4. L'ordre de l'interaction

Introduction	154
4.1. Ego : acteurs, rôles, faces et selves	156
4.1.1. Le(s) self(s)	157
4.1.2. Territorialisation du self	161
4.1.3. Projection vers alter	166
4.1.4. Conclusion et questions	171
4.2. Alter : du <i>public</i> au <i>comparse</i>	174
4.2.1. Entre tension et coopération	174
4.2.2. Dynamiques conversationnelles	179
4.2.3. Ritualisation du lien	183
4.2.4. Conclusion et questions	188
4.3. La scène, le <i>décor</i> et le cadre	190
4.3.1. Décors et régions	190
4.3.2. Des cadres pour l'expérience	194
4.3.3. Modalisation et fabrication des cadres	197
4.3.4. Conclusion et questions	201
Conclusion	203

Introduction

Avant tout, nous tenons à préciser que dans le cadre de cette thèse, l'interactionnisme goffmanien sert autant de grille de lecture que de grille de questionnement. De grille de lecture, car cette forme d'analyse des interactions de la vie quotidienne met à disposition du chercheur un certain nombre d'outils théoriques l'aidant à saisir les subtiles nuances de ces phénomènes. L'application de ce cadre fait alors office de grammaire nous amenant à porter notre attention sur certains éléments particuliers des interactions comme l'organisation des lieux dans lesquels elles se déroulent, l'identité plurielle qu'elles participent à construire ou les multiples dynamiques de groupe. De grille de questionnement, car le propre de l'interactionnisme est d'explicitier l'implicite ; de faire émerger ce qui peut sembler naturel alors qu'il s'agit de processus communicationnels et sociaux complexes permettant le lien entre les individus. Or, l'application de cette dynamique d'analyse aux *espaces numériques* nous amène à adopter un point de vue interrogeant l'ensemble des éléments jouant un rôle lors d'une interaction. Ainsi, plutôt que de proposer uniquement une application de l'interactionnisme à *World of Warcraft*, nous utilisons cette grille analytique pour bâtir notre problématisation en faisant émerger les questions que suggère l'étude de la vie quotidienne des *utilisateurs* de ce MMORPG.

Si nous considérons les 45 ans qui nous séparent de la première publication de *Frame analysis*⁷³, le monde en pleine mutation qu'Erving Goffman (1922-1982) tentait alors de saisir en portant une attention minutieuse aux interactions de la vie quotidienne, a été largement bouleversé par l'avènement de l'Internet puis de sa version 2.0. Au sein d'*espaces numériques* (Bonfils, 2014) qui semblent dépourvus de l'essence même d'un espace, à savoir, de délimitations, de frontières ; au sein de mondes sans corporités, et de corps dématérialisés, simulés, la grille de lecture goffmanienne peut sembler être tombée en désuétude ou au moins ne pas présenter un intérêt majeur. Cependant, choisir de ne pas nous centrer sur l'aspect ludique de *World of Warcraft* mais de nous intéresser aux interactions qui y ont lieu nous oblige à traverser l'œuvre du théoricien de cet « *interactionnisme réaliste* » (Ogien, 2007). C'est ainsi qu'en explorant son œuvre de façon non-linéaire mais thématique et en acceptant l'invitation tacitement inhérente à cet exercice – changer de focale d'analyse – nous découvrons non seulement la grande pertinence de notions comme la *face*, le *rôle* ou le *cadre* appliquées aux *espaces numériques* mais également leur intérêt en tant qu'outils indispensables dans la tentative de territorialisation de ces espaces. La dimension symbolique des interactions, « *cette classe d'événements qui ont lieu lors d'une présence conjointe et en vertu de cette présence conjointe* » (Goffman, 1974, p. 7), en s'interrogeant sur la fonction des lieux permet d'en extraire une essence pouvant être appliquée aussi bien aux *espaces physiques* qu'aux *espaces numériques*.

⁷³ Ouvrage publié en 1974 aux Etats-Unis d'Amérique, il est traduit en 1991, sous le titre *Les cadres de l'expérience*, en français.

Pour développer notre lecture de l'œuvre de Goffman, nous avons organisé ce chapitre en trois sections. Premièrement, nous présenterons les éléments participant à la construction complexe du *self* dans l'interactionnisme goffmanien. La deuxième section nous permettra d'aborder la construction du lien et les rapports entretenus entre les interactants. Finalement, la troisième section aura pour point d'ancrage les lieux dans lesquels peuvent se dérouler les interactions et leur dimension symbolique. Afin de maintenir vivace le lien avec notre terrain, nous concluons les trois dernières parties par une liste, non exhaustive, des questions pouvant s'imposer quand nous appliquons les concepts goffmaniens à des *espaces numériques*.

Loin de faire l'exégèse de l'œuvre de Goffman, nous n'avons d'autre prétention que d'en proposer une tentative d'appropriation pour répondre aux besoins de nos interrogations et de nos observations. La déconstruction que nous opérons a ses limites, dans la mesure où, le propre de l'interactionnisme est la communication entre les éléments que nous isolons, ce qui, paradoxalement, peut avoir pour conséquence de nuire à son dynamisme intrinsèque. Toutefois, la contrepartie de ce procédé est qu'il nous permettra de faire émerger les questions et les tensions sous-jacentes propres à notre terrain et que ce modèle analytique permet de mettre en exergue.

Nous renvoyons les lecteurs désireux de saisir une approche historique de la pensée de cet auteur à la seconde annexe de ce document (annexe 9) dans laquelle nous tentons de synthétiser « *l'archéologie de l'interaction* » proposée par Céline Bonicco-Donato (2016). Nous souhaitons montrer que l'interactionnisme goffmanien est, sous deux aspects, fondamentalement communicationnel. D'une part, à travers sa structure même car l'interaction est pensée comme un échange permanent entre les individus et, d'autre part, par son histoire. En effet, s'il est difficile de trouver des traces directes de ces inspirations, l'étude minutieuse menée par Bonicco-Donato permet de faire émerger les racines communicationnelles à l'œuvre dans les sources philosophiques ayant nourri la pensée de Goffman (notamment le principe de *sympathie* humien).

4.1. *Ego : acteurs, rôles, faces et selves*

« *Les personnes sont quand même assez naturelles, les tempéraments. Il n’y a pas de raison que ça change fondamentalement de l’IRL au jeu, parce que, finalement ça reste : on joue avec des personnes, quoi, on ne joue pas avec des personnages. Et les personnes sont les mêmes en IRL.* »

Oupah, Le Peuple des Barrens⁷⁴

Nous n’allons pas avoir recours à la lecture classique de l’œuvre de Goffman consistant à s’attacher à : l’évolution de sa pensée à travers ses écrits, la mise en place de sa « *perspective par incongruité* » (Joseph & Goffman, 1989, p. 93), l’apparente dissonance entre *La mise en scène de la vie quotidienne* et *Les cadres de l’expérience*, la place particulière qu’occupent *Stigmaté* et *Asile* dans son œuvre, etc. Nous allons plutôt procéder à une étude thématique nous donnant à voir la manière dont l’outil analytique goffmanien perçoit et construit les trois figures principales qui le composent. En d’autres termes, nous avons identifié trois éléments constants dans la pensée du sociologue canadien : *ego*⁷⁵ (qui oscille entre *acteur*, *rôle*, *face* et *self*), *alter* (tantôt public, tantôt adversaire ou comparse) et le lieu au sein duquel ils jouent leur interaction (qui va de la scène au cadre en passant par le *décor*). Nous allons donc détailler l’ensemble des concepts auxquels sont associées ces figures dans l’œuvre de Goffman afin d’en extraire les points communs et de mettre en exergue les questionnements qu’ils peuvent soulever quand ils sont appliqués à un *espace numérique*.

⁷⁴ Extrait d’un entretien avec Oupah, contrôleur aérienne, prêtresse dans *World of Warcraft* depuis plus de dix ans et officier de la *gilde* « Le peuple des Barrens ». Tout en réfutant l’existence d’une distinction entre les comportements *in game* et les comportements *in real life* elle n’a d’autre choix que d’opérer une distinction sémantique (personne vs personnage) pour englober la complexité identitaire que suppose (et impose) un *avatar*.

⁷⁵ Nous nous permettons de nous réapproprier les termes « *ego* » et « *alter* » de Louis Quéré (1989), le terme générique de « lieu au sein duquel se joue l’interaction » est notre proposition. Bien que non-utilisés par Goffman, ces trois termes nous semblent opportuns pour faire référence aux figures que nous identifions sans avoir à utiliser un élément de la nomenclature goffmanienne, dans la mesure où, nous souhaitons faire référence simultanément à plusieurs éléments.

4.1.1. *Le(s) self(s)*⁷⁶

Le(s) soi

Erving Goffman partage la vision et la conception de l'identité – le *self*⁷⁷ – comme non-substantiel. Le *self* n'est ni seulement le corps, ni un pur esprit détaché de ce dernier (le « je » cartésien), il se situe à la fois entre ces deux conceptions tout en les dépassant. En construisant un rapport inclusif, le *self* goffmanien, est rattaché au corps *et* à ce que Mead appelait *l'esprit*. Cependant, en incluant également la dimension communicationnelle des échanges interpersonnels, Goffman réalise un pas de plus dans la complexification et la pluralisation du *self*. En d'autres termes, Goffman augmente la dimension de la boucle sympathique humienne en concevant que les échanges entre les individus se font dans les deux sens. Ainsi, si nous prenons un couple d'interactants A et B, non seulement A a conscience de l'image qu'il projette à B, ce qui lui permet de construire son *self* en conséquence, mais B participe également directement à cet échange en *coconstruisant* le *self* de A.

« La conception de George Mead selon laquelle l'individu prend vis-à-vis de lui-même l'attitude que les autres adoptent à son égard, ressemble beaucoup à une simplification excessive. Disons plutôt que l'individu doit compter sur les autres pour compléter un portrait de lui-même qu'il n'a le droit de peindre qu'en partie. [...] Même s'il est vrai que l'individu détient un moi unique et qui n'appartient qu'à lui, le signe de cette possession est entièrement le produit d'un labeur cérémoniel collectif. » (Goffman, 1974, p. 75)

La seconde partie de cette citation introduit ce que nous pouvons qualifier de distinction primaire entre l'« *identité personnelle* » et l'« *identité sociale* ». La première renvoie à l'unité organique accompagnée de l'ensemble de ses composants (plus ou moins) stables comme sa biographie et son apparence, la seconde est constituée des « *grandes catégories sociales auxquelles l'individu appartient (génération, sexe, classe, régiment, etc.)* » (Goffman, 1973b, p. 181-182). De plus l'identité personnelle est traversée par des émotions, des humeurs et des modifications d'énergies alors que l'identité sociale doit généralement s'abstenir de communiquer ces états (Goffman, 1973a, p. 59). Il nous semble particulièrement important d'insister sur l'égalité de ces catégories, la pensée développée par Goffman ne permet pas de considérer la primauté d'une des deux sur l'autre.

Notons qu'à ces deux conceptions primaires, nous sommes en mesure d'en trouver une troisième dans l'œuvre de Goffman : le personnage. Dans le cadre de la représentation théâtrale,

⁷⁶ Pour être grammaticalement exacts nous devrions utiliser le pluriel anglais de *self*, à savoir *selves*. Cependant pour fluidifier la lecture de ce document, nous nous permettons de franciser ce pluriel en *selves*. Nous demandons aux amoureux de la langue de Shakespeare de nous excuser de cette liberté.

⁷⁷ Nous rappelons que les traductions françaises des ouvrages de Goffman ne font pas mention de l'utilisation du terme « *self* », cependant notre ambition étant de procéder à une restructuration des différents cadres d'analyse qu'il a proposés nous nous permettons d'introduire ce terme et de l'utiliser en lieu et place des termes utilisés par Goffman, après avoir exposé ces derniers au moins une fois pour que le lecteur puisse retracer notre parcours.

il est nécessaire de différencier l'identité personnelle de l'acteur, du personnage qu'il incarne. Or, bien que la métaphore théâtrale ait été un élément tout particulier de l'analyse goffmanienne, la distinction entre l'acteur de théâtre et l'acteur des interactions quotidiennes, c'est-à-dire, celui qui se déploie à partir de l'identité sociale et personnelle provient, pour moitié, de la biographie (Goffman, 1991, p. 279-280). L'individu qui joue un rôle a une biographie en dehors de la représentation théâtrale, ce qui n'est pas le cas du personnage. L'autre élément différenciateur entre ces deux figures est le scénario : l'entièreté d'une interaction théâtrale est régie par un scénario, tous les participants de la représentation (acteurs et public) jouent à prétendre ne pas connaître l'issue de la pièce, mais, en réalité, ils la connaissent (Goffman, 1991). Par conséquent, et en nous appropriant cette terminologie, les *avatars* de jeux vidéo scénarisés sont des *personnages* (comme Lara Croft de la série des *Tomb Raider* ou Mario de la série éponyme) dans la mesure où l'action de l'*utilisateur* n'a d'autre but que de dérouler le fil narratif préétabli (où l'un des fils, quand ces actions peuvent mener à plusieurs fins). Cependant, les *avatars* de *World of Warcraft*, ne font l'objet d'aucune scénarisation de cet ordre, puisqu'il n'y a pas de fin annoncée ou préconçue du fil narratif (les *avatars* évoluent au sein d'une trame plus globale). Par conséquent, les *avatars* interagissant dans *World of Warcraft*, ne peuvent pas être compris comme des *personnages* goffmaniens mais bien comme des identités sociales. Quant à l'identité personnelle, il conviendrait de se demander si l'*avatar* en détient une propre ou si elle n'est que l'apanage de l'*utilisateur*.

Des unités pour communiquer

Armé des trois conceptions primaires du *self* (identité personnelle, identité sociale et personnage), nous pouvons considérer les déplacements (physiques et communicationnels) qu'il peut être amené à effectuer.

Tout d'abord pour se déplacer physiquement, l'individu doit utiliser une « *unité véhiculaire* ». Outre sa fonction permettant d'aller d'un point à un autre, chaque unité véhiculaire propose une protection plus ou moins efficace du *self* (une *coque*). Plus la protection est efficace plus l'unité véhiculaire est encombrante et difficile à manipuler (comme un char, un avion, etc.). Dans cette disposition, il apparaît que l'unité véhiculaire la plus maniable est le corps mais il ne dispose que d'une coque molle et donc peu protectrice (la peau et les vêtements) (Goffman, 1973b, p. 20-25). Nous nous permettrons de nous attarder quelques instants sur cet aspect de l'analyse goffmanienne car il nous permet de dresser un premier pont entre l'analyse de la vie quotidienne dans les rues des métropoles étatsuniennes et l'analyse de la vie quotidienne sur les champs de bataille d'*Azeroth*⁷⁸. A travers son intérêt pour les aspects non-verbaux de la communication, l'œuvre de Goffman a souvent été perçue comme trop solidement

⁷⁸ *Azeroth* est le nom du monde de *World of Warcraft*. Pour plus d'éléments, voire chapitre 5 et Lexique de ce document.

ancrée dans le corps pour pouvoir encore être appliquée aux *espaces numériques*. Or, nous avons ici la condition de possibilité d'opérer cette transition. Le corps goffmanien n'est pas à appréhender comme une forme de socle essentiel ou immanent au *self* ; il ne s'agit que d'une unité véhiculaire parmi tant d'autres. Elle bénéficie indéniablement d'un statut particulier dans la mesure où elle permet une majorité des déplacements et des communications quotidiennes mais c'est bien là tout. Ainsi, repoussant encore d'un pas l'analyse meadienne, les unités véhiculaires créées par l'Homme et qui restent inanimées quand elles ne sont pas occupées (bateau, voiture, etc.) peuvent être comprises comme des objets participant d'une interaction au même titre que les corps sont des réceptacles des *selves*. Lorsque deux bateaux échangent des informations à travers leur pavillon ou des signaux lumineux, ils communiquent de la même manière et sur le même plan que deux corps. Par conséquent, le statut d'un *avatar* constitué de pixels n'est pas différent : il s'agit d'une unité véhiculaire avec des degrés de maniabilité très variables (en fonction des caractéristiques de l'*avatar* mais aussi des contraintes techniques comme le débit internet ou la puissance du matériel utilisé pour se connecter à l'*espace numérique*) mais disposant – la plupart du temps – d'une excellente protection pour l'intégrité du *self*⁷⁹.

Nous pourrions encore objecter à cette conception que le corps a la capacité de transmettre des émotions aux autres individus (ce qui est propre à l'identité personnelle). Cependant, rappelons que l'identité sociale occupe une fonction de filtre, ce qui fait que la peau n'est pas qu'une « *plaque sensible* » livrant ces précieuses informations (Goffman, 1991, p. 215). Ajoutons également que les autres unités véhiculaires sont aussi susceptibles de communiquer des émotions : nous reconnaissons aussi bien l'automobiliste pressé que le vacancier cherchant sa route.

Le *self* étant temporairement incarné dans une unité véhiculaire, il devient automatiquement une unité d'interaction ou une unité de participation. C'est-à-dire, qu'en étant présent dans un espace, il est une potentielle source d'interaction, de communication. Deux principaux régimes de participation peuvent être observés : ceux qui sont *avec* et ceux qui sont *seuls*. En somme, avons-nous à faire à une unité véhiculaire isolée ou, au moins, à deux unités véhiculaires ? Pour les interactions quotidiennes, cette donnée est essentielle car elle communique une première information primordiale. En fonction des lieux, des situations, des époques, être *seul* peut dénoter une liberté pour entamer une interaction ou, au contraire, la décourager (par exemple, il est plus aisé de commencer un échange lors d'un repas de famille, où nous connaissons la majorité des personnes présentes, qu'au détour d'une ruelle à la tombée de la nuit). Parallèlement, être *avec* limite souvent les conditions de possibilités d'engagement d'une communication, ou bien cela va imposer certaines règles (connaître au moins l'un des membres

⁷⁹ Nous utilisons ici le conditionnel car nous ne souhaitons, et nous ne traiterons pas, des effets potentiels, fantasmés ou médiatisés de l'usage des jeux vidéo et/ou de la fréquentation des espaces numériques sur la psyché des utilisateurs. Nous nous contenterons d'aborder la communication qui se déploie *dans* ces espaces.

du groupe, s'adresser à une entité véhiculaire en particulier, etc.). Cependant, et dans tous les cas, être *avec* signifie aussi que le processus de *co*-construction du *self* sera modifié puisque les informations que communiquent les autres membres de notre groupe (par leur identité personnelle et sociale) seront également prises en compte par un individu extérieur lorsqu'il se fera une représentation de nous (nous détaillons la question des *équipes* dans la section 3.2. de ce chapitre) (Goffman, 1973b, p. 23-33).

Statuts de participation et communication clandestine

Une fois le *self* identifié comme une unité d'interaction, il peut être catégorisé au sein de trois couples de statuts de participations pour une interaction donnée (Goffman, 1991, p. 223-224).

1. Le premier couple s'intéresse aux participants ratifiés à l'interaction, c'est-à-dire, dont la participation est connue de tous les autres participants ratifiés : a) le *participant à part entière*, c'est-à-dire, totalement ratifié à l'interaction en cours et b) le *traducteur* qui sert de pont entre au moins deux interactants, lorsqu'ils parlent une langue différente ou qu'ils échangent à travers le *traducteur* (par exemple, si c'est ce dernier qui tient le combiné de téléphone et que son rôle se limite à transmettre les messages que les deux interactants s'adressent).
2. Le deuxième couple porte sur les interactants qui ne sont pas ratifiés à l'interaction, il s'agit donc plutôt d'une observation (visuelle ou sonore) de l'interaction que d'une participation à celle-ci. De manière générale, nous pouvons désigner cet interactant comme un intrus : a) dans le premier cas, l'individu occupe délibérément son statut d'intrus et b) dans le second cas, il occupe sa position par opportunité, c'est-à-dire, qu'il saisit une occasion d'observer une interaction pour laquelle il n'est pas ratifié sans avoir prévu de le faire.
3. Le troisième couple considère les situations où des interactants agissent en ignorant une tierce personne : a) *l'objet* : qu'il soit animé ou non, ce statut renvoie à l'ensemble des individus qui sont présents mais pour lesquels nous agissons comme si ce n'était pas le cas et b) « *ceux dont on parle* » ils sont l'objet (ou l'un des objets) de l'interaction mais n'y participent pas directement.

Ces trois couples de statuts de participation semblent présenter l'avantage de nous permettre de rendre compte de la majorité des situations. Appliqués aux *espaces numériques*, ces six statuts pourraient sembler superflus car, dans la mesure où ces espaces fonctionnent principalement à travers des canaux de conversation écrites (*chats*), nous pourrions supposer que les participations ne peuvent être que ratifiées ; tous les participants ne le seraient donc qu'à part entière. Toutefois, le dernier couple de statuts nous rappelle que les interactants des *espaces*

numériques peuvent être (ou se présenter comme étant) « *AFK* »⁸⁰, mais cette représentation ne peut-elle pas être feinte, faisant ainsi passer l'individu vers le deuxième couple de statut de participation ?

Dans tous les cas, nous devons ajouter que pour traiter de la participation, les statuts de participation ne sont pas suffisants. Nous devons ajouter les deux principaux canaux de communication : officiels et clandestins. Les premiers font référence à toutes les communications connues par l'ensemble des interactants, alors que les secondes permettent à certains participants d'une interaction d'échanger des messages entre eux, sans que les autres ne les perçoivent (ou ne signifient qu'ils aient perçu ces messages) (Goffman, 1973a, p. 161-163). Même si nous détaillerons les communications collusoires dans la prochaine partie, il convient de préciser que les canaux clandestins permettent de donner plus de profondeur aux statuts de participation dans la mesure où ils permettent de créer une seconde couche de communication au sein de l'interaction, l'échange d'informations est, au moins, dédoublé. Dans certaines situations, la compréhension de l'intégralité d'une interaction peut dépendre – pour le chercheur comme pour les interactants – de la capacité à saisir et décoder ces canaux clandestins ou, au moins, d'avoir conscience de leur potentielle présence. De plus, les communications clandestines peuvent sembler être l'apanage des *espaces numériques* puisque la majorité des *chats* permettent d'envoyer des messages privés (ou des *chuchotements*), ce qui, a priori, facilite grandement la création de ce type de canaux de discussion.

4.1.2. Territorialisation du *self*

Les espaces du *self*

Le concept d'interaction goffmanien doit se comprendre comme un processus communicationnel où les individus (animés ou non) participent à un rituel dont ils sont à la fois les prêtres et les dieux (Goffman, 1974, p. 84-85). *Ego* instille du sacré dans *alter* et *alter* dans *ego*. Cependant, en se sacrnalisant mutuellement les interactants se proscrivent certaines pratiques qui auraient pour conséquence de profaner l'autre. Depuis la perspective du *self* cela implique qu'il peut revendiquer des droits concernant un territoire qui l'entoure ; son temple.

L'analyse goffmanienne nous permet d'élaborer une classification distinguant trois grandes catégories de territoires entourant le *self*. Il s'agit, du plus proche au plus lointain, du territoire égocentrique, fixe et situationnel. Notons que ces catégories sont théoriques, certains cas peuvent être classifiés au sein de plusieurs catégories (repreons l'exemple de Goffman : une chambre d'hôtel est indéniablement un territoire situationnel pour son occupant et pourtant le

⁸⁰ « *AFK* » est l'acronyme de « *Away From the Keyboard* », littéralement « éloigné du clavier » et utilisé comme diminutif de « absent ». Pour plus d'éléments, voir le Lexique de ce document.

temps de son occupation il aura tendance à la considérer comme sa maison et donc comme un territoire fixe). Chacune de ces catégories est décomposée en plusieurs espaces.

- Les territoires égocentriques sont constitués de quatre espaces. Premièrement, *l'enveloppe*, constituée de la peau (et des vêtements) il s'agit du territoire minimal qui ne peut être touché que dans certaines conditions prédéterminées. Deuxièmement, *l'espace personnel* qui entoure directement l'enveloppe ; voir autrui pénétrer dans cet espace produit une sensation de malaise pour *ego*. Troisièmement, la *réserve d'information*, concerne tout ce qu'*ego* souhaite pouvoir garder sous contrôle quand il se trouve en présence d'autrui. Et finalement, *les domaines réservés à l'information*, il s'agit simplement de la capacité qu'a *ego* de pouvoir choisir avec qui il souhaite communiquer et de se sentir outré, malaisé si cet espace n'est pas respecté.
- Nous pouvons distinguer trois espaces qui forment les territoires situationnels. Le premier est *le territoire de la possession*, à la différence de la *réserve d'information* il n'est pas en contact direct avec *ego* mais il marque un lieu comme étant occupé par un individu même si ce dernier n'est pas présent (ce sont toutes les affaires que nous allons laisser pour signifier qu'une place est prise). Le deuxième est *l'espace utile*, extension de *l'espace personnel* il s'agit de l'espace dont *ego* a besoin pour accomplir une action. Pénétrer dans l'espace utile n'est pas une agression envers ceux engagés dans une conversation). Le *tour* est le dernier et le plus contextuel des territoires situationnels, c'est l'élément organisationnel d'une interaction qui marque l'ordre de passage des individus (typiquement, une file d'attente).
- Les territoires fixes sont constitués par l'ensemble des biens immobiliers (ou considérés comme étant immobiliers si nous reprenons à Goffman l'exemple de la caravane) et qui sont rattachés à un (ou à un groupe) d'individu(s). Cependant nous pouvons ajouter, à la lisière entre les territoires situationnels et fixes, la *place* qui est rattachée à *ego* mais dont la possession est temporaire (le temps d'un repas pour une table de restaurant ou d'une journée pour chaise longue à la plage). Il s'agit donc de l'espace signifié par les *territoires de la possession* (Goffman, 1973b, p. 43-57).

La diversité des territoires du *self* et son caractère sacré produisent un faisceau de contraintes pour les individus : *ego* doit communiquer à *alter* qu'il prête attention à lui sans pour autant enfreindre ses territoires. Appliqué à la conversation verbale c'est « *comme s'ils* [les interactants] *étaient censés regarder les paroles mêmes du locuteur ; comme s'ils devaient regarder celui-ci mais ne pas le voir* » (Goffman, 1987, p. 150).

Cette acception territoriale du *self* suppose une attention toute particulière lorsqu'elle est apposée aux *espaces numériques*. D'une part, parce que sur *World of Warcraft* les *avatars* sont traversables, c'est-à-dire, que deux *avatars* ne peuvent pas s'entrechoquer : s'ils se rencontrent ils passent l'un au travers de l'autre. Cela implique-t-il qu'il n'y a pas de territoire

égocentrique ? D'autre part, parce qu'il est impossible de faire l'acquisition d'un espace au sein de *World of Warcraft* (comme il est, par exemple, possible d'acquérir ou de construire une maison sur *Second Life* (Boellstorff, 2008)). A priori sans territoires fixes et égocentriques, *WoW* n'est-il composé que de territoires situationnels ?

Entre sphère idéale et Umwelt

Pour synthétiser ces éléments, nous pouvons dire que l'ensemble des territoires du *self* constituent autour de lui une « *sphère idéale* ». Goffman emprunte cette notion à Simmel et la rapproche de ce qu'il appelle les *rites d'évitements* qui « *désignent cette forme de déférence qui incite l'offrant à se tenir à distance du bénéficiaire* » (Goffman, 1974, p. 56). Cette sphère idéale trace une ligne de démarcation entre un « *dyptique social fondamental, avec d'un côté le respect et de l'autre la honte* » (Goffman, 1973a, p. 71). Ici, encore, nous reconnaitrons l'empreinte du caractère sacré du *self* puisque c'est cet attribut qui produit ce dyptique respect/honte. Préserver l'intégrité de la sacralité d'autrui est gratifiée par la palette d'émotions et de valorisations sociales ayant trait au respect (telles que l'honneur, la galanterie, le tact, l'étiquette, etc.). A l'opposé, empiéter sur la *sphère idéale* d'autrui c'est s'exposer à la réprobation – de l'offensé mais aussi d'autres personnes présentes – ce qui amène à intérioriser et à ressentir de la honte pour cette offense. Autour de cet aspect nous retrouvons une des explications sociales de la folie ; est fou celui qui, non seulement ne respecte pas la sphère idéale (la sienne comme celle d'autrui) mais aussi (et surtout) celui qui n'intègre pas, comme processus de socialisation (c'est-à-dire d'éducation), la réprimande liée à son acte (Goffman, 1968).

Ces considérations nous amènent naturellement à observer que la sphère idéale n'est pas absolue. Elle est relative au contexte et aux individus. Ainsi, dans les lieux exigus, la sphère idéale de tous les individus va avoir tendance à se réduire et nous serons plus enclins à accepter des emprises sur notre espace personnel, intolérables dans un autre lieu. D'une manière similaire, certains individus sont empreints d'une sphère idéale plus importante ou plus réduite que celle d'*ego*. Cela peut varier en fonction de l'identité sociale ou personnelle (statuts ou position sociale, âge, sexe, etc...).

Si nous introduisons maintenant la notion d'*alarme*, c'est-à-dire, de l'ensemble des éléments (sociaux ou naturels) qui sont susceptibles d'atteindre l'intégrité du *self* d'*ego*, les éléments déclencheurs d'alarmes peuvent être de différentes natures. Il peut s'agir, par exemple, d'un individu au détour d'une ruelle, de l'ombre d'une personne qui semble nous suivre ou encore d'un bruit sourd. L'intégration de la notion d'alarme au sein de la sphère idéale nous amène à parler de « *Umwelt* » pour reprendre l'expression goffmanienne, elle-même inspirée du terme introduit par les travaux de Jacob von Uexküll (Goffman, 1973b, p. 239). La particularité de l'*Umwelt* étant que les alarmes qu'il déclenche doivent faire l'objet d'un traitement immédiat

de la part d'*ego* car, tant qu'il n'a pas élucidé la nature réelle de cette alarme (savoir si elle est justifiée) il n'a d'autre choix que de considérer qu'il se trouve effectivement en danger. Lorsqu'*ego* applique cette logique à lui-même, il résulte qu'il doit apparaître comme étant le plus inoffensif possible pour *alter*. C'est cet aspect qui entraîne Goffman à reprendre la conception du *self* de Mead et à ajouter : « *ce que l'individu doit en partie finir par être pour lui-même est une personne dont les apparences peuvent être perçues comme normales. Son apparence inoffensive est profondément lui : il n'a pas de moi plus profond, bien que certains le soient autant* » (Goffman, 1973b, p. 263).

Dans la mesure où c'est le *self* qui est danger, et non pas uniquement le corps en tant qu'unité véhiculaire, il est tout à fait pertinent d'intégrer cette notion dans l'étude des *espaces numériques*. En effet, si la mise en danger de l'unité véhiculaire qu'est l'*avatar* n'a qu'une incidence assez faible sur *ego*, la continuité de ses interactions et sa capacité communicationnelle, le reste de son identité peut être fortement impacté par les actions d'autres individus. A priori il ne semble donc pas hors de propos que de formuler l'hypothèse selon laquelle les interactants d'un *espace numérique* sont aussi sujets à des alarmes et, par conséquent, qu'ils peuvent disposer d'un *Umwelt*. D'autant plus quand cet espace est profondément marqué par le conflit et les affrontements comme l'est celui de *World of Warcraft* (cf. chapitre 1 de ce document pour plus d'informations).

Les équipes

Ayant aperçu les contours d'*ego* dans l'appréhension communicationnelle des interactions, il convient maintenant d'aborder un élément qui a pu apparaître en filigrane au cours des discussions précédentes ; il est relativement courant dans les interactions de la vie quotidienne qu'*ego* ait à communiquer avec un groupe d'individus déjà constitué. Dans ce cas, il fait face à une *équipe* qui « *peut donc se définir comme un ensemble de personnes dont la coopération très étroite est indispensable au maintien d'une définition donnée de la situation* » (Goffman, 1973a, p. 102). En d'autres termes, il arrive que le *self* se définisse non seulement avec les autres membres d'une interaction mais aussi par rapport aux individus qui l'accompagnent. Ainsi, lorsque deux couples dînent ensemble nous observons deux *équipes* qui se font face⁸¹. La coopération des membres d'une *équipe* doit être « *très étroite* » non seulement pour la préservation de leur *self*, mais aussi parce qu'ils sont perçus par l'autre *équipe* comme une seule et unique entité (composée, en quelque sorte, de deux têtes) par conséquent, pour que le

⁸¹ La notion d'*équipe* met en exergue la dimension quasi conflictuelle de la pensée goffmanienne dans le sens où, sous sa plume, les *équipes* apparaissent comme en compétition, à l'affût de la moindre faiblesse de l'autre. Il faudrait toutefois pondérer cette lecture non seulement en rappelant que Goffman tente de répondre à la question hobbesienne : pourquoi l'Homme n'est-il pas qu'un loup pour l'Homme ? Mais aussi parce que si la dimension compétitive est indéniablement présente, la coopération ne l'est pas moins. Et la force communicationnelle de l'interaction est justement de percevoir les failles d'*alter* mais de ne pas les utiliser parce la continuité de l'action est plus importante.

processus communicationnel de l'interaction puisse continuer à se dérouler sans encombre, il est impératif que les membres d'une même *équipe* livrent un jeu cohérent. L'objectif d'une *équipe* est donc de proposer une définition cohérente de la situation pour les personnes extérieures.

Inversement, les *cliques* présentent la particularité d'être, avant tout, constituées pour bénéficier à ses membres (Goffman, 1973a, p. 85). Elles sont centrées sur elles-mêmes, alors que les *équipes* sont centrées vers l'extérieur.

Bien qu'apparaissant déjà comme un outil pertinent, Goffman propose une complexification de la notion d'*équipe* en indiquant qu'une *équipe* peut n'être constituée que d'un individu. « *Le concept d'équipe permet ainsi d'analyser les représentations données aussi bien par un acteur que par plusieurs* » (Goffman, 1973a, p. 82). La communication entre deux individus peut ainsi être analysée comme une interaction entre deux *équipes*. Nous pourrions nous demander, quelle est la pertinence d'étendre (ou de restreindre) la notion d'*équipe* à un individu seul ? Deux éléments nous semblent justifier ce choix ; premièrement, en considérant *ego* comme une *équipe* à part entière, l'analyse peut intégrer plus facilement le regard qu'il a sur lui-même et la possibilité qu'il a d'analyser sa communication de la même manière qu'alter le fera. Ce processus introspectif est facilité par la notion d'*équipe* puisqu'elle fait la synthèse de toutes les parties (les identités, les territoires, etc.) qui forment son *self*. Deuxièmement, en n'excluant pas l'individu seul de la conception d'*équipe*, il devient possible d'analyser toute communication comme un échange entre deux équipes. « *On peut, en fait, considérer le déroulement d'une conversation spontanée comme un processus de constitution et de re-constitution d'équipes* » (Goffman, 1973a, p. 146).

Pour l'étude des *espaces numériques* que nous avons menée, les interactions incluaient rarement moins de cinq individus, l'*équipe* apparaît donc comme un outil indispensable. A un premier niveau de lecture, nous pourrions être tentés d'assimiler la notion d'*équipe* uniquement aux groupes d'*avatars* peuplant *World of Warcraft* (cf. les *guildes* dans le chapitre 1 de ce document). Cependant, et à un second niveau de lecture, le dynamisme inhérent à cette notion nous invite plutôt à nous pencher sur les interactions ayant lieu au sein de ces groupes. Mais la notion de *clique* n'est pas en reste puisqu'elle nous permettra d'apprécier le degré d'ouverture vers l'extérieur des différentes situations. Ainsi, nous pourrions être amenés à considérer qu'une *gilde* (ou une partie d'une *gilde*) opère comme une *clique* dans une situation où, face à des interactants extérieurs, elle se replie sur elle-même. Il conviendra alors de tenter de saisir les éléments ayant conduit à cette situation.

Il nous semble également important de préciser que la flexibilité de la notion d'*équipe* peut aussi être un piège si nous ne fixons pas une échelle d'observation, une certaine focale. Ainsi, si nous reprenons le cas du dîner entre couples, il convient d'éviter de considérer qu'*ego* est membre d'une *équipe* (un couple) mais aussi d'une *équipe* au sein de l'*équipe* (soit, lui au sein

du couple). Ici, c'est la définition de la situation qui doit guider nos pas : s'agissant d'un diner entre couples l'*équipe* est celle-là. Cependant, cela n'exclut pas qu'au cours de la situation les *équipes* changent et que nous soyons alors en mesure d'observer autour d'un thème de discussion qu'une *équipe* se compose de trois membres et la seconde d'un seul ou que les couples se scindent pour former une *équipe* avec un membre de l'autre couple. Ces variations sont inhérentes au dynamisme interactionnel, mais la biographie peut nous aider à saisir et stabiliser la situation. Nous pouvons ainsi considérer qu'outre ces variations, l'*équipe* « couple », disposant d'une biographie propre et d'un certain ancrage temporel, sera enclin à persister après la situation et donc d'opérer comme une clé de lecture et de déchiffrement de la situation.

4.1.3. Projection vers alter

Acteur et rôle

Dans le cadre de l'étude d'un *Jeu de Rôle en Ligne Massivement Multijoueur*, la notion de *rôle* peut sembler primordiale mais il convient de distinguer le *rôle* goffmanien, du rôle des « jeux de rôle », qui consiste en la création d'un personnage autour d'une biographie fictive décorrelée de celle de l'*utilisateur*⁸². La métaphore théâtrale agit comme ligne de force de l'analyse goffmanienne : les notions d'*acteur* et de *rôle* y occupent une place toute particulière et sont intimement liées. Nous pouvons décrire l'acteur comme l'ensemble des éléments du *self* qui sont mobilisés pour les besoins d'une interaction précise. De son côté le « *rôle (part)* [en anglais dans le texte] ou *routines* [est] le modèle d'action pré-établi que l'on développe durant une représentation et que l'on peut présenter ou utiliser en d'autres occasions » (Goffman, 1973a, p. 23). Précisons que Goffman opère une distinction entre le « *social role* » et le *rôle* dans la mesure où le premier est rattaché à un statut social particulier et, par conséquent, peut inclure plusieurs *rôles*. Notons qu'en plus du *rôle* qu'il interprète dans une situation donnée, *ego* joue toujours un autre *rôle* : celui de l'interactant (Goffman, 1974, p. 103).

L'un des principes primordiaux du processus communicatif de l'interaction est qu'*ego* demande à alter de croire à son *rôle* de la même manière que lui croit au sien. Cependant, il arrive qu'un acteur se prenne à son propre jeu et qu'il croit à son *rôle* ou bien, au contraire, qu'il soit totalement conscient du fait qu'il est en pleine interprétation. De manière similaire l'acteur peut ne pas être totalement transparent et cacher une partie de ses activités à l'autre *équipe* ; soit parce qu'il considère que ces informations appartiennent à son territoire égocentrique, soit parce qu'il a conscience que la prise de connaissance de ces informations par l'autre *équipe* pourrait conduire à une situation d'*embarras*, c'est-à-dire, de rupture du

⁸² Notons tout de même que certains *avatars* peuvent pratiquer le « jeu de rôle » mais cela reste une pratique minoritaire dans *World of Warcraft*, cf. la répartition des serveurs *JdR* dans le chapitre 1 de ce document.

processus communicationnel de l'interaction. En suivant cette logique et afin de participer à l'effort collectif entre les *équipes* visant à éviter les situations d'*embarras*, il est impératif qu'*ego* propose un *rôle* qui apparaisse comme un « produit fini », de manière à ce qu'alter puisse faire sa part de *co*-construction de la situation et des *selves*. Ce qui implique que l'ensemble des étapes préalables et intermédiaires à la construction du *rôle* doivent non seulement ne pas être exposées mais aussi être cachées. Cette (re)présentation idéalisée a aussi pour conséquence de produire un rapport exclusif à la situation en cours. Pour adhérer à l'interaction, les participants ne doivent voir chez leurs interlocuteurs que le *rôle* qu'ils occupent à ce moment précis (Goffman, 1973a, p. 25-55).

C'est ce principe d'exclusivité produite par le couple *rôle*-interaction qui induit chez les individus l'évitement des situations qui risqueraient de les obliger à endosser deux *rôles* radicalement différents : cela aurait l'effet désastreux de produire une *fausse note*. C'est en procédant à une « *séparation des publics* » (Goffman, 1973a, p. 52), c'est-à-dire, en prenant garde à ne pas se trouver dans la situation où il risquerait de devoir jouer deux *rôles* différents qu'*ego* est le mieux armé pour éviter les situations embarrassantes (Goffman, 1974, p. 95-97). Mais, si une telle situation venait à se produire, *ego* devra choisir entre trois options. Premièrement, il pourrait trouver un moyen de façonner rapidement un nouveau *rôle* qui convienne à la situation mais il y aurait de fortes chances pour que cette fabrication ait l'air d'être ce qu'elle est : une improvisation. Deuxièmement, il pourrait – en fonction de et avec le bon vouloir de l'autre *équipe* – se mettre en retrait de la situation, le temps d'adopter un *rôle* convenable et qui ait l'air plus tangible que la simple improvisation. Ou, finalement, il pourrait tout simplement s'effondrer et s'abîmer dans son *embarras*, cela aurait probablement pour conséquence de mettre un terme définitif au flux communicationnel entre lui et l'autre *équipe*. Mais cela signifierait aussi qu'il pourrait dès à présent travailler à la confection ou à la recherche d'un nouveau *rôle* qui conviendrait à ce type de situations. Nous trouvons ici l'un des points essentiels du processus communicationnel de l'interaction : il est plus résilient que l'*embarras*.

Il convient d'insister sur la distance séparant le *personnage* (cette identité sans biographie et dont les actes sont dictés par un scénario) du *rôle* et de l'acteur. L'utilisation de la métaphore théâtrale de la part de Goffman ne doit pas conduire à rapprocher ces trois éléments qui restent strictement différents, bien qu'ils puissent s'enchâsser (*ego* peut jouer le *rôle* de l'acteur qui interprète un personnage, par exemple). De plus, il est primordial que l'introduction de la notion de *rôle* ne nous amène pas à penser qu'il n'est relié qu'à l'identité sociale et que l'identité personnelle renferme le corps et ne se rapporte donc, *in fine*, qu'à une forme d'identité biologique totalement déconnectée des processus de construction sociaux. Ces « *deux entités* [personnelles et sociales sont] *également problématiques et dont les définitions sociales sont également variables* » (Goffman, 1991, p. 263). Ainsi, si nous pouvons nous accorder sur le fait que l'*avatar* ne soit pas un *personnage* goffmanien, nous pouvons aussi convenir du fait qu'il soit, au moins, un *rôle* (nous discuterons du fait qu'un *avatar* puisse endosser plusieurs rôles).

Deux questions émergent alors : la *séparation des publics* concerne-t-elle les publics *IRL* et *IG* ? et, quelle est la relation entre le *self*, le *rôle* et l'*avatar* ? Le *rôle* « *avatar* » n'est-il qu'un rôle parmi d'autres ou a-t-il un statut particulier ?

Face, face work et façade

La *face* est définie comme étant « *la valeur sociale positive qu'une personne revendique effectivement à travers la ligne d'action que les autres supposent qu'elle a adoptée au cours d'un contact particulier. La face est une image du moi déclinée selon certains attributs sociaux approuvés, et néanmoins partageable* » (Goffman, 1974, p. 9). Irrémédiablement liée à une dimension émotionnelle la *face* peut être vue comme un médiateur entre le *rôle* projeté par *ego* et la réception qui en est faite par *alter*. Sorte d'interface entre ces deux dimensions du processus de co-construction constant qu'est l'interaction. Il faut qu'*ego* réussisse à « *sauver la face* » pour qu'il parvienne à communiquer avec *alter*. Parvenir à le faire permet à *ego* de se sentir bien, à l'aise dans l'interaction qu'il est en train de mener ; il entre dans un état où il sent que son *rôle* est approprié à la situation et qu'il parvient à le jouer, il semble crédible pour *alter*. En revanche, s'il n'y parvient pas il court le risque de se sentir mal à l'aise, de percevoir qu'il ne parvient pas à endosser le *rôle* qu'il est censé jouer. Le risque de cette déstabilisation étant, bien évidemment, l'*embarras* ; la rupture de l'interaction.

Il est primordial de noter que *sauver la face* est l'une des conditions *sine qua non* à l'interaction mais il ne s'agit nullement de son objectif. Car si une personne a pour « *but de sauver la face ; l'effet qu'elle atteint est de sauver la situation* » (Goffman, 1974, p. 36). Parce qu'il serait simpliste de réduire la *face* à un simple médiateur entre *ego* et *alter*, tout comme le *rôle* et le *self*, la *face* fait l'objet d'une co-construction de la part des interactants. *Ego* propose une *face* qui lui semble adaptée à la situation et à son *rôle* mais c'est *alter* qui a le pouvoir d'accepter ou de refuser cette dernière.

« *Dans tous les cas, alors même que la face sociale d'une personne est souvent son bien le plus précieux et son refuge le plus plaisant, ce n'est qu'un prêt que lui consent la société : si elle ne s'en montre pas digne, elle lui sera retirée* » (Goffman, 1974, p. 13)

Se met alors en place un jeu de réciprocité, le *face work*, entre les interactants. Il conduit au fait qu'*ego* va vouloir protéger sa *face* mais aussi défendre celle d'*alter*. Similairement aux rôles, les *faces* perdurent dans le temps, *ego* doit protéger sa *face* au cours de la situation mais aussi veiller à la rendre cohérente par rapport à ses interactions passées et à celles qu'il voudra mener plus tard.

Cependant, ce serait une erreur de percevoir dans l'interdépendance des *faces* d'*ego* et d'*alter* un lien candide présupposant une forme de bonté naturelle de l'Homme. Plutôt taxée de cynique que de porteuse d'espoir l'analyse de Goffman insiste sur le fait qu'un lien fragile mène les individus à (très) régulièrement mettre à l'épreuve la *face* des autres, à tenter de la déstabiliser. Le procédé communicationnel qu'est la plaisanterie (ou « vanne », « pique », « *taunt* »⁸³ dans le langage courant de *World of Warcraft*), par exemple, a pour conséquence de mettre à l'épreuve la *face* de la personne moquée. S'il parvient à déstabiliser *alter*, celui qui est l'origine de la plaisanterie pourra voir sa *face* augmenter, il se sentira plus à l'aise dans le cours de l'interaction et sa position en sera renforcée. Toutefois, s'il échoue, c'est-à-dire, si *alter* réussit à trouver une réponse adéquate, voire à lui renvoyer une autre plaisanterie, il risquerait de perdre la *face*, de faire *mauvaise figure*. Pour parer à l'attaque d'un autre interagissant le meilleur bouclier d'*ego* est *l'assurance* qui désigne « *l'aptitude à supprimer et à dissimuler toute tendance à baisser la tête lors des rencontres avec les autres* » (Goffman, 1974, p. 12). Notons ici que le fait de *baisser la tête* doit être compris comme une attitude générale et pas seulement physique, il s'agit donc pour *ego* de ne pas se montrer décontenancé, de montrer qu'il garde le cap et qu'il reste un partenaire de l'interaction.

La *face* ne remet pas en question la notion d'*équipe*, au contraire elle s'y attache, une *équipe* partage une *face* commune (Goffman, 1974, p. 39).

La notion de *façade* ou *façade personnelle* (Goffman, 1973a, p. 29-30, 1991, p. 119) agit comme une extension de celle de *face* dans la mesure où la *façade* inclut également les éléments visibles et audibles d'*ego*⁸⁴ (les vêtements, la manière de se déplacer, de parler, etc.), la *façade* se rapproche donc de la notion de *l'hexis corporel* (Bourdieu, 1979). La principale différence étant que la *façade* est perceptible par *ego* sans qu'*alter* n'ait à entamer une communication ratifiée avec lui. Elle est immédiatement perceptible et c'est principalement cette dernière qu'il va mobiliser pour savoir quel *rôle* il va pouvoir endosser si l'interaction a lieu. Si tant est que *l'avatar* présente une *façade*, dans la mesure où il peut faire l'objet de multiples modifications (changement de nom ou d'apparence⁸⁵) et compte tenu du fait qu'il n'interagisse qu'au sein d'un *espace numérique*, observons-nous un moindre égard envers cette *face* ? Une plus grande facilité à la voir mise en question ou en danger ?

Défiance et faire-semblant

⁸³ Littéralement « provocation », ce terme est usité par les utilisateurs pour désigner une moquerie dont l'objet porte sur les compétences de *l'avatar*. Pour plus de détails, voir le lexique en annexe de ce document.

⁸⁴ Nous intégrons volontairement la notion de *tenue* (Goffman, 1974, p. 68-69) dans celle de *façade* pour les besoins de notre effort de synthèse et dans la mesure où la distinction entre ces deux notions nous semblait assez marginale.

⁸⁵ Cf. chapitre 1 de ce document pour plus d'informations.

C'est donc un rapport complexe entre *ego* et alter qu'introduisent le *rôle* et la *face*, et tout particulièrement le besoin de les sauvegarder dans une situation hostile où le moindre faux pas risque de mettre à terre l'interaction. Le risque de cette tension est qu'*ego* puisse développer un rapport de défiance envers alter. Voyant qu'il interprète son *rôle* avec force de difficulté et, dans la mesure où *ego* a souvent tendance à être plus critique envers lui-même, il peut se trouver dans une situation incontrôlable.

« Dans cette perspective, il est possible à chacun de devenir par instants, à ses propres yeux, la pire personne qu'il puisse imaginer que les autres s'imaginent qu'il est. Arrivé au point de maintenir, devant les autres, un spectacle auquel lui-même ne croit pas, l'acteur peut finir par se sentir en quelque sorte étranger à lui-même et par éprouver une espèce particulière de défiance envers les autres » (Goffman, 1973a, p. 222-223).

Toutefois, pour éviter cet état de défiance perpétuelle, *ego* peut compter sur un certain nombre de mécanismes qu'alter met en place vis-à-vis de lui et qu'il met en place vis-à-vis d'alter. Appelés « tact », « étiquette », « cordialité », etc. tous ces processus renvoient à une forme de faire-semblant ritualisé. *Ego* fait mine de ne pas avoir vu certains faux raccords dans le jeu de l'autre, il ne va pas relever toutes les fois où une langue va fourcher, où alter cherchera ses mots, où il marchera maladroitement, où il se trompera, etc. Bref, pour sauver la situation et laisser à l'interaction le loisir de perdurer *ego* et alter sont prêts à être borgnes et à ne voir que ce qui confirme la situation. Mais ce « faire-semblant » ritualisé ne peut pas répondre à tout, certaines fausses notes sont trop graves et remettent en cause l'entièreté de la partition. Les interactants n'ont alors plus d'autre choix que de faire face à cette difficulté et d'en vivre les conséquences : qu'il s'agisse de la fin de cette situation ou de l'expulsion (temporaire ou permanente) de l'un de ses membres. La *défiance* et le *faire-semblant* étant avant tout liés à des normes (sociales et culturelles), peuvent-ils être transposés dans *World of Warcraft* ? Cette question revient à nous demander si nous observons une étiquette dans cet *espace numérique*.

Conclusion et questions

Goffman peint un tableau éminemment complexe d'*ego*. En amplifiant la conception meadienne du *self* et en introduisant le processus communicationnel de l'interaction à tous les niveaux de l'individu, il dessine une entité aux ramifications multidimensionnelles. Afin d'appréhender, de manière plus visuelle et synthétique, nous pouvons placer une partie de la complexité de la construction de l'*ego* dans le schéma suivant :

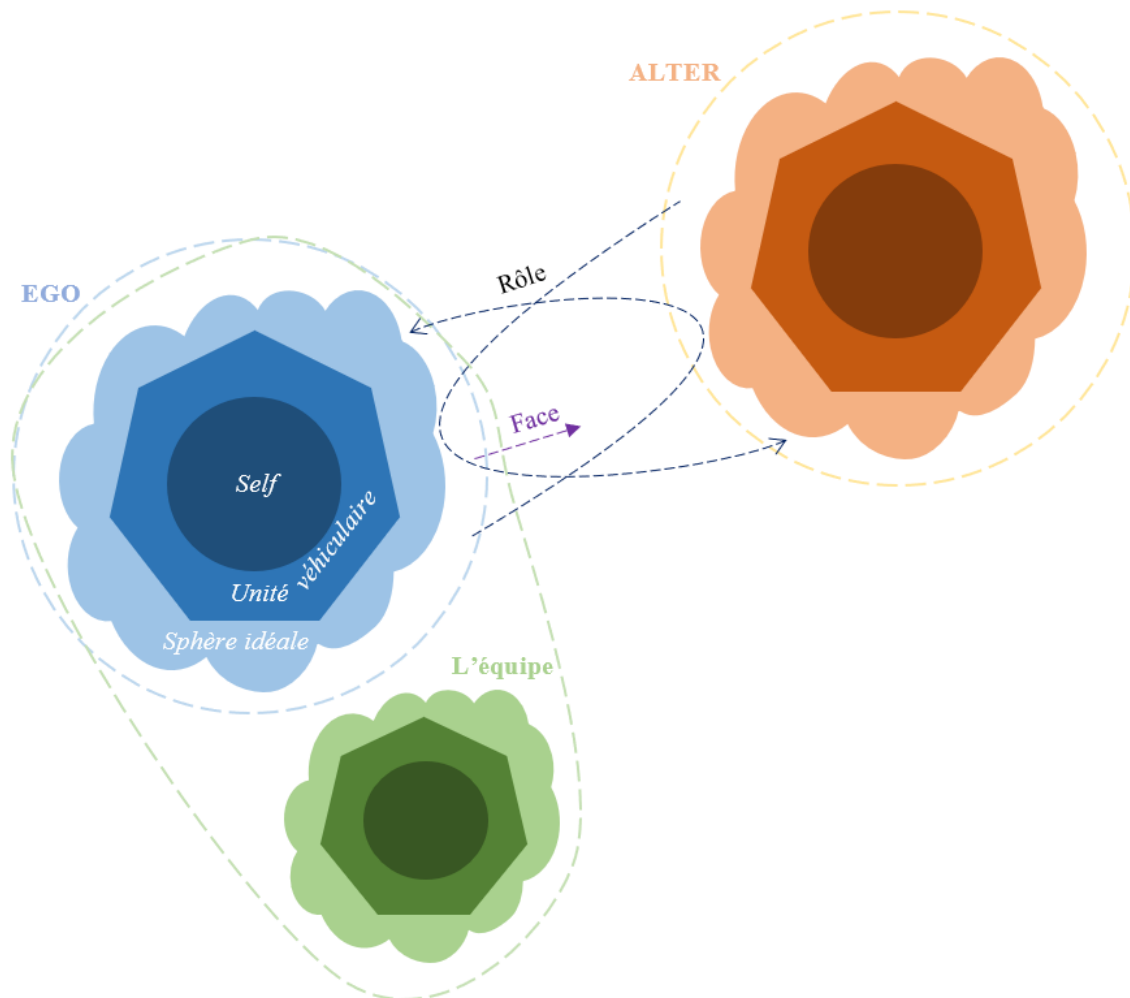


Schéma 3. *Ego, une construction multiple et complexe*

Nous pouvons y voir que l'*ego* est le résultat d'une construction superposant plusieurs « couches » (le *self*, l'*unité véhiculaire* et la *sphère idéale* ou les *territoires du self*, entre autres), *ego* peut aussi être multiple lorsque nous considérons le fait que l'*équipe* peut rassembler plusieurs individus qui présenteront pourtant une même *face*. Finalement nous voyons aussi qu'*alter* est le produit d'une construction tout aussi complexe et que des éléments comme le *rôle* ne peuvent se définir que lors de l'interaction entre *ego* et *alter*.

Cependant, il conclut le premier tome de la *Mise en scène de la vie quotidienne* en nous proposant une simplification de ces aspects à travers deux grandes figures.

« On a implicitement dégagé ici deux dimensions fondamentales dans la personnalité individuelle : 'l'acteur' [en italique dans le texte], artisan infatigable des impressions d'autrui, engagé dans d'innombrables mises en scènes quotidiennes ; le 'personnage' [en italique dans le texte], silhouette habituellement avantageuse, destinée à mettre en évidence l'esprit, la force et d'autres solides qualités. Les attributs d'un acteur et ceux d'un personnage sont fondamentalement de nature différente. Néanmoins, les deux catégories d'attributs tirent leur signification de la nécessité de poursuivre le spectacle. » (Goffman, 1973a, p. 238)

Pour interpréter cet extrait il est important de préciser que notre effort de synthèse nous a contraint à réunir plusieurs notions goffmaniennes sous un même terme. Il faut donc comprendre que le terme de « personnage » renvoie à ce que nous avons appelé la *face* et le *rôle*, et le terme « d'acteur » correspond au *self*. Afin d'éviter les potentiels contre-sens de cet extrait nous préférons donc utiliser les termes suivant ceux « d'acteur » et de « personnage », soit « artisan » (en lieu et place d'*acteur*) et « silhouette » (pour *personnage*). Cette distinction fait alors apparaître un dualisme certain entre ce qui est dans l'individu (l'artisan, le *self*) et ce qui est projeté vers alter (la silhouette, le *rôle* et la *face*). Les deux entités *covivant* et évoluant de concert pour proposer une image cohérente à alter, qui en fait de même.

Si nous considérons l'application de l'analyse goffmanienne aux *espaces numériques* et que nous essayons de synthétiser l'ensemble des questionnements que nous avons commencé à explorer au cours de cette section nous sommes en mesure de formuler huit questions de recherche :

1. Dans la mesure où l'*avatar* n'a pas de biographie en dehors de World of Warcraft, pouvons-nous dire qu'il s'agit d'un personnage au même titre qu'un personnage de théâtre ?
2. La communication n'est-elle que ratifiée dans les *espaces numériques* ?
3. L'*avatar* n'est-il qu'une unité véhiculaire ?
4. Quels sont les territoires du *self* dans ces espaces ?
5. Pouvons-nous réellement considérer qu'il n'y a pas de territoire égocentrique sur WoW ?
6. L'*avatar* n'est-il qu'un *rôle* supplémentaire d'*ego* ?

7. Si l'*avatar* n'est qu'un *rôle* et une *face* parmi d'autres, quelle est la cohérence qu'il doit garder par rapport aux autres *rôles* et *faces* d'*ego* ?
8. Quelle façade dans un espace sans corps physique ?

Et, en reprenant à notre compte la citation précédente et la distinction qu'opère Goffman entre les figures de « l'artisan » et de la « silhouette », il nous semble que nous pouvons formuler une question transversale telle que : ***l'avatar est-il un artisan ou une silhouette ?*** Car, s'il s'avère que l'*avatar* appartient davantage au registre de la *silhouette*, cela signifie qu'il n'est qu'un faire-valoir avantageux de l'*utilisateur*. Alors que s'il s'approche davantage de la figure de l'*artisan*, cela veut dire qu'il joue un rôle actif dans l'interaction, qu'il dépasse le cadre de l'*unité véhiculaire*. En somme, il s'agit autant de mettre à l'épreuve une partie de notre postulat théorique que de poser (en se centrant sur *ego*) la question de la frontière séparant *espace physique* et *espace numérique*.

4.2. Alter : du *public* au *comparse*

« *C'est comme lui, il ne va pas m'appeler Céline en jeu, moi je ne vais pas non plus l'appeler Jonathan en jeu. Et quand on est avec des amis et qu'ils nous connaissent par nos prénoms IRL, bah ça dépend... Ça dépend, parce que, par exemple, on a un ami qui m'appelle, soit Nephy, soit Cé-cé, pour Céline, c'est... lui, il passe des deux.* ».

Nephy (Céline*) à propos de la manière dont elle s'adresse à son compagnon Izzly (Jonathan*)⁸⁶

Dans sa construction à la situation et aux autres, ce qui s'applique à *ego* s'applique également à alter. L'objet de cette partie est donc de nous concentrer sur les liens entre les interactants qui sous-tendent et dynamisent leur activité communicationnelle.

4.2.1. Entre tension et coopération

Déférence, engagement et détachement

La *déférence* est un « *composant symbolique de l'activité humaine dont la fonction est d'exprimer dans les règles à un bénéficiaire l'appréciation portée sur lui, ou sur quelque chose dont il est le symbole, l'extension ou l'agent* » (Goffman, 1974, p. 50-51). En d'autres termes, nous pourrions dire que la *déférence* est le *feedback* symbolique qu'alter porte sur *ego*. C'est cette notion qui permet à *ego* de savoir si le rôle qu'il endosse est accepté et validé dans la situation, s'il parvient à sauver la *face*. C'est le principe qui est à la base de la dynamique communicationnelle de l'interaction, de la circularité des échanges, c'est le mouvement retour du principe de *sympathie* humien.

« *L'individu peut désirer, gagner ou mériter qu'on lui témoigne de la déférence, mais, en général, il n'a pas le droit de s'en manifester lui-même, et doit l'obtenir des autres. Cette recherche constitue une raison de plus de rechercher les autres et une assurance de plus de voir les membres de la société entrer en relation les uns avec les autres. S'il en allait autrement, le*

⁸⁶ Extrait d'un entretien avec Nephy, infirmière, et prêtresse dans *World of Warcraft* depuis une dizaine d'années, membre de la *guild* « Le peuple des Barrens ». Ayant rencontré son compagnon actuel au sein d'*Azeroth* et malgré leur connexion quotidienne, ils semblent à même d'opérer une distinction nette entre leur nom *in game* et *in real life* bien que toutes leurs connaissances n'aient pas la même facilité. Il semble donc s'agir d'un processus de construction de cette distinction. Pour conserver l'anonymat des individus, tous les prénoms suivis d'une astérisque ont été modifiés.

risque serait grand que chacun se mît à adorer son nombril et que la société se désintégrât. » (Goffman, 1974, p. 52)

Notons, qu'en pouvant être appliquée à des interactants non-humains, la *déférence* permet la communication meadienne avec les *choses*. De plus, il est également possible qu'un individu dispose d'une certaine *déférence* en fonction de son statut, auquel cas c'est en tant que représentant d'une institution que l'individu fait l'objet d'une *déférence* particulière.

La *déférence* réciproque que se doivent les individus a pour conséquence de produire un engagement très fort dans le cours de l'interaction. Les interactants se prêtent totalement à leur jeu mutuel et y consacrent toute leur attention. « *Cet engagement spontané et conjoint est une 'unio mystica'* [italique dans le texte], *une transe socialisée. Il faut voir aussi qu'une conversation a sa vie et ses exigences propres. C'est un petit système social qui tend à préserver ses frontières* » (Goffman, 1974, p. 101). En s'engageant pleinement dans le processus communicationnel de l'interaction, *ego* doit aussi faire en sorte qu'*alter* s'engage à son tour. Ils entrent ainsi dans une boucle d'engagement et de *déférence* mutuels qui fournissent la force permettant le dynamisme de l'interaction.

Cependant, ce mécanisme est loin d'être sans failles ; fragile et instable, il arrive qu'un interactant se détache de l'action en cours. Quand ces détachements sont perçus par les autres interactants ils vont être offensés, le degré d'offense est variable selon la situation et le type de détachement. Nous pouvons observer quatre principaux types de détachements de l'interaction. Premièrement, l'interactant pourrait détourner son attention de la situation en cours au profit d'un élément extérieur, ces *préoccupations externes* peuvent prendre de multiples formes. Le degré de l'offense de ce type de détachement dépendra de la justification que l'interactant propose. Deuxièmement, *le repli sur soi* aura lieu quand *ego* se perd dans ses pensées ou qu'il bloque le dynamisme de l'interaction en se concentrant sur lui-même plutôt que sur *alter*. Cependant ce repli peut aussi être la conséquence d'une situation embarrassante ayant eu lieu précédemment. Si *ego* ressent de l'*embarras* il aura, la plupart du temps, le droit de se replier sur lui-même pendant une période assez courte pour pouvoir fournir une nouvelle *face* qui serait à même de soutenir la définition de la situation. Troisièmement, *le repli sur l'interaction* est probablement le type de détachement le plus intéressant dans la mesure où il consiste en un surinvestissement au sein de la situation qui mène, *in fine*, à l'*embarras*. Le repli sur l'interaction montre à quel point la frontière et l'équilibre de la sauvegarde de la situation sont précaires. Prêter trop d'attention aux éléments extérieurs est aussi dangereux que d'en prêter trop à la situation elle-même. Et enfin, *le repli sur autrui* montre une autre facette de la précarité de cet équilibre puisque faire montre d'une attention trop importante à l'un des interactants risque de le mettre mal à l'aise (problème de *face*) ou de créer de la suspicion de la part des autres interactants et donc de remettre en cause ses compétences d'interactants (acteur et *rôle*) (Goffman, 1974, p. 104-111). La *déférence*, et l'engagement qu'elle induit, tout en étant un

élément de base de la force de l'interaction reste en fragile équilibre entre excès et manque d'attention.

L'*espace numérique* de *World of Warcraft* étant conçu comme un environnement ludique nous pouvons nous interroger sur la forme (ou les formes) que la *déférence* peut y prendre. En somme, comment les *avatars* se montrent-ils qu'ils suivent le cours de l'interaction ? De plus, les deux pôles du continuum formés par les *préoccupations externes* et le *repli sur l'interaction* peuvent nous évoquer la futilité du divertissement et l'attrait de l'immersion (dont les formes les plus médiatisés rapportent les cas de joueurs hospitalisés après avoir oublié de se nourrir pendant plusieurs jours). Dans ce contexte, les interactions menées dans un *espace numérique* sont-elles touchées par le même degré de fragilité que celles menées dans la vie quotidienne ?

Absent, *directeur* et coopération

Les *équipes*, et a fortiori quand elles sont composées de plusieurs interactants, adoptent souvent une organisation hiérarchique autour d'un *directeur*. Ce dernier aura tendance à prendre une certaine distance sur l'interaction en cours et prêtera attention à son déroulement général, il veillera à ce que tout se passe bien. Le *directeur* peut aussi avoir pour fonction d'attribuer les *rôles* des différents membres de son *équipe*. Toutefois, il est primordial de noter que le *directeur* n'est pas forcément le membre de l'*équipe* qui détient le statut le plus important, et cela est d'autant plus vrai quand l'*équipe* appartient à une institution ou un groupe formel (administration, *équipe* sportive, etc.). Ainsi un individu doté d'un statut supérieur par l'institution peut occuper le rôle officiel de chef de groupe alors même que son *équipe* dépend d'un autre membre, ayant un statut inférieur, mais qui occupe, dans les faits, le statut de *directeur*. Le *directeur* peut aussi favoriser le développement ou, au moins, participer à la *complicité d'équipe* qui fait référence à « *tout témoignage de connivence exprimé avec une prudence suffisante pour ne pas porter atteinte aux apparences illusoires qu'on maintient devant le public* » (Goffman, 1973a, p. 170). Cette communication interne à l'*équipe* est essentielle non seulement au maintien de sa cohésion pour le cours de l'interaction mais aussi pour les membres ; la complicité leur crée une soupape au sein de laquelle ils peuvent laisser tomber un de leurs masques et échanger à propos d'interactions passées ou en cours. Parallèlement à l'*équipe*, à un premier niveau de lecture, la place du *directeur* peut nous évoquer la hiérarchie propre aux *guildes*. Mais, cette notion peut aussi, à un second niveau de lecture, nous amener à interroger les interactions en profondeur et, peut-être, mettre en relief cette hiérarchie et son fonctionnement s'il s'avère que le *directeur* de l'interaction n'est pas le responsable hiérarchique de la *gilde*.

Le *directeur* de l'*équipe* doit également veiller à éviter la fuite d'une *information destructive* (Goffman, 1973a, p. 137-138). Cette notion fait référence à toutes les informations qui pourraient mener au discrédit d'une *équipe* et dont, par conséquent, l'autre *équipe* ne doit pas

prendre connaissance. En somme, il y a information destructive lorsqu'alter parvient à pénétrer dans les territoires du *self* d'*ego*. Or, l'information destructive peut être tant le résultat d'une erreur, une bourde, un faux pas d'un membre de l'*équipe* que le fait d'une action préméditée ou d'un interactant jouant sur plusieurs tableaux. Il est possible de classer ces interactants en sept catégories :

1. Le *délateur* : il s'intègre à l'*équipe* en faisant semblant d'en être un membre mais son objectif est de transmettre les informations aux autres *équipes*
2. Le *comparse* : contrairement au *délateur*, il fait semblant de ne pas être un membre de l'*équipe* pour pouvoir révéler les secrets des autres *équipes* à la sienne (le *délateur* d'*ego* est le *comparse* d'alter et *vice-versa*).
3. Le *contrôleur* : doué d'une autorité légitime (administrative par exemple) il se fait passer pour un interactant ordinaire (sans forcément intégrer l'*équipe* d'*ego*) mais son objectif est de contrôler un certain nombre d'éléments (client mystère dans une entreprise, par exemple).
4. Le *censeur* : il agit comme le *contrôleur* mais il ne le fait sous l'autorité d'aucune légitimité particulière, il le fait de son propre chef. Notons que si le but pour lequel il agit est reconnu comme légitime, alors il rejoindra la catégorie des *contrôleurs*.
5. Le *client en mission* : ayant une connaissance professionnelle de la situation, il devrait se présenter à l'*équipe* d'*ego* en tant que tel et ne pas faire comme s'il était un contrôleur.
6. L'*intermédiaire* ou l'*entremetteur* : faisant office de lien entre plusieurs *équipes*, il devrait être impartial mais, quand il se trouve en présence d'une seule *équipe*, il a tendance à faire comme s'il était plus proche de cette dernière. C'est un *double comparse*.
7. La *non-personne* : individu se trouvant sur le lieu de l'interaction mais dont nous ne nous préoccupons pas et dont nous n'attendons pas qu'il prenne part à la situation (par exemple, les enfants ou les majordomes) (Goffman, 1973a, p. 141-147).

Remarquons que la *non-personne* est différente de l'*absent*. Entre dénigrement et éloge, l'*absent* se voit réserver un traitement tout particulier. Lorsqu'une *équipe* n'est plus à portée d'ouïe d'une autre et qu'elle entreprend une discussion sur une interaction antérieure elle a tendance à dénigrer l'autre *équipe*. Cette pratique permet également d'augmenter la cohésion de l'*équipe* en favorisant la création de liens entre les membres. Il arrive aussi que ce soit l'inverse et que l'*équipe* absente soit l'objet d'un éloge trop important pour qu'il puisse avoir été fait au cours de la situation (pour ne pas vexer une *équipe* tierce, par exemple).

Face à ces potentielles fuites, l'*équipe* peut mettre au point un certain nombre de défenses dont l'objectif est systématiquement de renforcer la cohésion pour éviter la fuite d'une information destructive. Pour revenir au terrain de notre enquête, la question principale autour de ces notions est, bien évidemment, d'observer la manière dont ces figures peuvent (ou non) se présenter. Il est également opportun de préciser que, dans le cadre quotidien, les communications collusoires (c'est-à-dire, entre une partie des membres d'une *équipe*) – comme

le chuchotement – doivent rester discrètes car, si elles permettent d'échanger au sein d'une *équipe*, elles ne permettent pas de cacher le fait que nous soyons en train de communiquer entre nous. Or, dans les *espaces numériques* le chuchotement est une pratique textuelle totalement inscrite dans les habitudes des *utilisateurs*. Nous pouvons donc se demander quelles peuvent être les conséquences de ces communications collusoires se déroulant en toute impunité ?

Assaut de caractères

Le caractère est défini comme : « *la présence (ou l'absence) de cette aptitude à rester digne et ferme face à un coup soudain est cruciale ; elle ne spécifie pas ce qu'on fait, mais comment on se conduit en le faisant* » (Goffman, 1974, p. 178). Un interactant aura de la force de caractère s'il parvient à ne pas se décontenancer lorsque la situation devient *fatale*, c'est-à-dire, quand l'issue incertaine de cette dernière est sur le point de se révéler. Nous pouvons distinguer quatre « *fondements de la force de caractère : le courage, le cran, l'intégrité, le sang-froid* » (Goffman, 1974, p. 188). Le caractère est indéniablement un élément du *self*, pour Goffman c'est une caractéristique de sa personne, à la fois « *immuable et mutable* » le caractère ne peut s'exprimer en dehors de l'individu et pourtant il n'apparaît que dans certaines situations, pouvant même surprendre son détenteur. Il a aussi l'avantage de pouvoir faire l'objet d'un travail, d'un entraînement pour être contrôlé et se développer.

Mais les caractères peuvent aussi servir d'outils d'attaque et de défense communicationnels. Les *assauts de caractères* ont lieu lorsque,

« *Chacun est pour le moins incidemment intéressé à faire preuve de force de caractère, et, dans les conditions ainsi posées, il ne le peut qu'aux dépens du caractère des autres. L'expression de l'un devient alors le champ d'exercice de l'autre. Parfois même, il est patent que les qualités primordiales en jeu ne sont qu'une pure convenance, une simple occasion de livrer bataille avec et pour le caractère. Il s'ensuit un 'assaut de caractères' [en italique dans le texte], pièce morale d'un genre particulier.* » (Goffman, 1974, p. 198)

Ainsi, ces batailles prennent souvent la forme d'un duel : l'un des protagonistes provoque le second en contrevenant sciemment à la ritualisation de l'interaction ; alter désacralise et empiète sur le *self* d'*ego* sans s'en excuser. S'en suit une période de flottement pendant laquelle *ego* mesure s'il souhaite relever ou non le défi. En le faisant il expose son caractère pour se défendre. Toutes les issues de ce type de heurt sont possibles : il peut n'y avoir aucun gagnant, l'un des duellistes peut l'emporter avec plus ou moins de facilité et de flegme et, finalement, les deux interactants peuvent considérer avoir gagné le duel sous des rapports différents (justesse de mots, capacité à garder son calme, etc.).

Cette notion, qui signe l'un des aspects les plus conflictuels du processus communicationnel de l'interaction, se révèle très précieuse – et pourtant rarement exploitée – pour l'analyse des

espaces numériques. Nous l'avons déjà rapidement abordé et nous aurons l'occasion d'y revenir mais le *taunt*, la provocation, est un registre récurrent des interactions de *World of Warcraft*. Par conséquent nous pouvons nous demander si chaque *taunt* relève effectivement de l'assaut de caractères, ce qui en ferait un environnement bien conflictuel ou s'il s'agit d'un autre registre d'échange ?

4.2.2. Dynamiques conversationnelles

Public et auditeurs

Le *public* est l'un des premiers héritages de sa métaphore théâtrale et tient une place toute particulière dans l'œuvre de Erving Goffman. Il apparaît tout d'abord comme celui pour qui le spectacle de l'interaction est joué, celui qui vient regarder sans participer. Pourtant au fil de son analyse il apparaît de plus en plus actif, l'assistance est alors loin d'être passive, elle joue un rôle déterminant dans le déroulement du processus communicationnel de l'interaction. Nous en avons déjà abordé certains aspects : c'est le public qui accorde (ou non) son crédit à l'acteur et au rôle qu'il interprète, c'est donc aussi le public qui décide de « croire » à la mise en scène proposée et d'y participer. Le public, en faisant le choix d'écouter, de rester attentif, d'être engagé dans l'interaction joue un rôle décisif : il *coconstruit* la définition de la situation (Goffman, 1973a, p. 25-77). C'est pour la mise en relief de cet élément que la métaphore théâtrale permet une compréhension si fine des interactions : l'auditeur, en faisant le choix de ne pas quitter l'interaction, est un acteur. Par conséquent et, dans la mesure, où l'une des interactions de la vie quotidienne la plus répandue est la conversation, il apparaît que le *public* ne fait pas référence à *une équipe*, mais à toutes les *équipes* en scène. Finalement assez proche de ce que nous pourrions appeler un *méta-rôle* ou une *position*, les *équipes* passent de la position de public à celle d'acteur sans arrêt. Ce va-et-vient au fil des tours de parole produit ce que nous appelons couramment une conversation.

Dans le cadre de ce type d'échanges, il est possible de dénombrer trois grandes catégories d'auditeurs :

1. Les auditeurs non-ratifiés à la conversation : le locuteur (l'acteur en scène) ne s'adresse pas à eux.
2. Les auditeurs ratifiés auxquels le locuteur s'adresse directement
3. Les auditeurs ratifiés auxquels le locuteur ne s'adresse pas ; ils sont présents dans le cours de l'interaction et participent à la définition de la situation mais ils ne sont pas concernés par le tour de parole en cours.

Précisons que, s'agissant de l'interprétabilité du message que le locuteur fait passer au destinataire, « *la question n'est pas que les destinataires soient d'accord 'avec'* [italique dans le texte] *ce qu'ils ont entendu, mais seulement qu'ils s'accordent avec le locuteur 'quant à'*

[italique dans le texte] *ce qu'ils ont entendu : en termes austiniens, c'est la force illocutoire qui est en jeu, non l'effet perlocutoire* » (Goffman, 1987, p. 15-16). Dans le cours interactionnel d'une conversation nous ne préjugeons pas qu'il y ait une compréhension parfaite entre les acteurs mais simplement une compréhension mutuelle suffisante à la définition de la situation. Et s'il y a un problème lors de la transmission du message, un *non-entendu* apparaît quand le destinataire signale le problème et un *malentendu* quand le locuteur s'en charge (Goffman, 1987, p. 63). Ces deux cas posent de potentiels problèmes lors de leurs résolutions dans la mesure où, la demande de répétition peut induire un non-accord sur la situation (la demande de répétition devient alors une opportunité de rétablir la situation) ; ou, la répétition peut demander l'ajout d'explications, de nuances, d'informations supplémentaires qui pourraient mettre à mal la définition de la situation, voire causer de l'*embarras*. C'est pourquoi ces types de situations sont toujours délicates et qu'il arrive que des interactants préfèrent « sauver la situation » plutôt que de comprendre, ce qui les amènent à s'abstenir de demander une répétition de peur de nuire à l'équilibre de la situation.

La pluralité des modalités de présence dans un *espace numérique* (*online, offline, AFK, etc.*) et de canaux de communication (*chat* plus ou moins public, divers logiciels de conversation vocale avec plusieurs canaux – eux aussi – plus ou moins publics) nous semblent donner une certaine profondeur à la définition du *public* et aux *types d'auditeurs*. Par exemple, peut-on vraiment considérer l'*AFK* comme un participant non-ratifié ? Alors même qu'il peut revenir à tout instant, sans que nous sachions quand, avant qu'il n'annonce son retour et alors même que nous ne pouvons pas non plus le considérer comme un participant ratifié dans la mesure où il n'est pas présent.

Soliloques et tours de parole

Si la discussion avec autrui peut être ardue jusqu'à en devenir le champ d'une bataille féroce entre les caractères des interactants, nous devons noter qu'*ego* ne peut pas fuir ce risque en s'extrayant de l'échange avec autrui et en échangeant qu'avec lui-même (quand bien même son *self* serait multidimensionnel et complexe). C'est un autre point que la métaphore théâtrale goffmanienne permet de mettre en exergue : les soliloques, indispensables sur les planches d'une scène pour transmettre au public ce que le personnage pense, ressent, compte entreprendre, etc. ne peuvent être utilisés dans la vie quotidienne par *ego*. Parler seul en public est l'apanage du fou et se prêter à cette pratique c'est risquer de projeter cette image. Le problème étant que cette image, tel un stigmate, colle à la peau de l'interactant ; une fois étiqueté comme tel, toutes les actions entreprises sont analysées par le biais de ce prisme (Goffman, 1968, 1973b, 1975). Si la prohibition de se parler à soi-même en présence d'un public et en dehors du contexte d'une représentation théâtrale est un élément acquis par la majorité des interactants, il est intéressant de remarquer que dans certaines situations cette prohibition est

levée et qu'il devient impératif de parler « tout seul ». Dans une situation où sa *face* est compromise ou son caractère mis en jeu, *ego* peut prononcer quelques mots pour expliquer, sans désigner quiconque mais en s'adressant à tous les individus présents, que la situation à laquelle ils viennent d'assister est accidentelle, involontaire. *Ego* est conscient que cela n'aurait pas dû se produire de cette manière, il comprend également que cette situation peut devenir embarrassante ; c'est cela qu'exprime *ego* quand il trébuche dans la rue et qu'il se parle à lui-même. « *Il raconte une petite histoire à la situation. Il se fait facile à évaluer par tous les gens réunis, en même temps qu'il guide leur évaluation. Il présente un acte conventionnellement spécialisé dans la fourniture d'information : 'une parade' [italique dans le texte], une communication au sens éthologique et non linguistique.* » (Goffman, 1987, p. 97). Ainsi la communication peut être non-ratifiée et non-linguistique quand elle agit comme *parade* pour assurer à autrui qu'*ego* est un interactant capable même lorsqu'il commet une erreur en public.

Sans être une conversation en-soi, ce type de soliloques n'en est pas moins un *tour de parole*. Cette notion renvoie à la vision interactionniste de l'échange, qui ne fonctionne pas selon les unités linguistiques que sont les paragraphes ou les phrases mais selon des énonciations qui répondent à une énonciation précédente ou qui supposent une réponse de la part de l'interlocuteur. Cependant, tous les *tours de parole* ne sont pas exprimés sur le même registre, ainsi un interlocuteur peut considérer qu'une réponse non-verbale telle qu'un sourire, un geste de la main ou une interjection, seront des réponses satisfaisantes pour qu'il reprenne la parole à son tour. Cette conception amène aussi à considérer ce que l'ethnométhodologie a appelé l'indexicalité qui, globalement, renvoie au fait qu'une part non-négligeable des informations que s'échangent les interlocuteurs ont besoin d'être reliées au contexte pour être déchiffrées. Ce phénomène est le résultat, d'une part, de la dimension imprécise de certaines expressions (comme « ça », « ici », « là », etc.) et, d'autre part, du fait que les *tours de parole* des échanges courant prennent rarement la forme d'une phrase complète. La plupart du temps, les énonciations sont profondément indexicales et restent totalement incompréhensibles en dehors de leur contexte (par exemple l'énonciation « deux, s'il vous plaît » n'a que peu de sens en soi, nous ne savons pas à quoi cela renvoie, pourtant dans le cadre d'un énonciateur se trouvant face à un guichet de cinéma, nous comprendrons aisément qu'il souhaite acheter deux tickets) (Goffman, 1987, p. 85-132).

Appliquées aux *espaces numériques*, ces considérations nous semblent poser deux questions principales : les soliloques, étant une parade à une situation potentiellement embarrassante, retrouvons-nous ce type de situations et donc, d'espaces pour ce type d'énonciations ? Secondement, les régimes d'énonciation ne permettant pas (a priori) le langage non-verbal comment s'organisent alors les *tours de parole* ? Cette question nous amène à revenir vers la notion de *déférence* : les interactants mettent-ils en place des procédés verbaux pour l'exprimer ou considèrent-ils qu'elle aille de soi (c'est-à-dire, que le public d'*ego* le suit dans tous les cas) ?

Auquel cas, lorsque la *déférence* n'est pas de mise, assistons-nous à un *tour de parole* ou à un *soliloque* ?

Conditions de félicité

Face à ce faisceau de contraintes (potentialités conflictuelles, mise en place de parades, informations destructives, etc.) et à ce niveau de complexité la communication peut sembler être un chemin semé d'embûches sous la plume de Erving Goffman. C'est probablement sous cet auspice qu'il propose de parler de « *condition de félicité* » comme étant « *toute disposition qui nous incite à juger les actes verbaux d'un individu comme n'étant pas une manifestation de bizarrerie* » (Goffman, 1987, p. 266). Pour qu'une communication puisse avoir lieu, il est nécessaire que cette condition soit ; si elle n'est pas, le cycle de rituels de l'interaction ne peut avoir lieu et c'est donc la condition même de la communication qui est compromise. La condition de félicité implique aussi que les interactants vont faire tout ce qu'ils peuvent pour que leurs énonciations soient intelligibles pour leur interlocuteur. En d'autres termes, la *condition de félicité*, condition sine qua none à la communication, nous fait retomber sur nos pieds en nous ramenant au principe de la *sympathie* de Hume.

Précisons tout de même que la *condition de félicité* n'est pas circonscrite aux communications verbales, elle peut se remplir lors d'échanges non-verbaux ou non-linguistiques.

« Bref, chaque fois que nous entrons en contact avec autrui, que ce soit par la poste, au téléphone, en lui parlant face à face, voire en vertu d'une simple coprésence, nous nous trouvons compréhensible et pertinent compte tenu des événements tels que l'autre va sûrement les percevoir. Quoi qu'il en soit par ailleurs, nos actes doivent prendre en compte l'esprit d'autrui, c'est-à-dire sa capacité à lire dans nos mots et nos gestes les signes de nos sentiments, de nos pensées et de nos intentions. Voilà qui limite ce que nous pouvons dire et faire ; mais voilà aussi qui nous permet de faire autant d'allusions au monde qu'autrui peut en saisir. » (Goffman, 1987, p. 271)

Et n'étant pas circonscrite aux échanges verbaux (ni physiques) et étant la clé de voûte du processus communicationnel de l'interaction, la *condition de félicité* est l'un des ponts qui nous permet d'appliquer le cadre d'analyse construit par Goffman aux *espaces numériques*. D'autant plus quand nous considérons, dans cet extrait (et, de manière générale, dans l'intégralité de son œuvre), la double interprétation qui peut être faite de l'expression « *face à face* », un premier niveau de lecture amène à comprendre qu'il s'agit du type d'interaction ayant lieu quand *ego* et *alter* sont en coprésence (par opposition aux échanges téléphoniques ou épistolaires). Cependant, nous pouvons aussi appliquer à cet extrait la conception de la *face* que Goffman propose dans ses autres ouvrages ; sans que cela n'en change le sens. Ainsi un échange

épistolaire ou téléphonique est aussi un échange au cours duquel se sont deux *faces* qui communiquent. Par conséquent, et en adoptant cette conception de l'échange *face à face*, strictement respectueuse de la pensée de Goffman, nous sommes en mesure de dresser un pont supplémentaire entre l'intégralité de cette œuvre et l'étude des *espaces numériques* tels que nous les connaissons depuis la fin des années 1990 mais qui n'avaient pas encore lieu au début des années 1980, à la mort du chercheur canadien.

4.2.3. Ritualisation du lien

Pour clôturer cette section concernant alter et le jeu réciproque qui se met en place entre lui et *ego* nous allons aborder la dimension rituelle du lien qui les unit. Cette conception théorique de Goffman est le résultat de la traduction urbaine qu'il propose de Durkheim. En reprenant la question fondamentale du sociologue français : pourquoi les Hommes font-ils société plutôt que de s'entretuer ? Il l'adapte au contexte dont il est le témoin, à savoir la croissance de l'urbanisation qui va de pair avec la décroissance des manifestations religieuses et de la croyance. Or, et dans la mesure où Durkheim expliquait la congruence de la société à travers la fonction sociale du fait religieux, comment expliquer que la société tienne encore alors même que la société occidentale du 20^{ème} siècle assiste à la chute de la croyance ? Goffman résout ce paradoxe en montrant que le curseur s'est déplacé : au lieu d'adorer des totems, *ego* place du sacré dans alter et vice versa. Nous allons donc brièvement aborder certains aspects de cette ritualisation.

Rituels d'accès et règle d'atténuation

La première étape de cette ritualisation résulte de la phase par laquelle deux individus (ou plus) entrent en interaction et la terminent. Les *rituels d'accès* sont « *des parades rituelles qui marquent un changement du degré d'accès mutuel* » (Goffman, 1973b, p. 88). Une interaction démarre par des salutations ou des présentations. Elles peuvent prendre différentes formes : outre le traditionnel « bonjour » et ses multiples variations (« salut », « hello », etc.), commencer une communication par un « ça va » suppose rarement une réelle préoccupation pour l'état de l'interlocuteur (qui ne se méprend que rarement sur ce sujet et comprend souvent que nous ne lui demandons pas *réellement* comme il va) mais bien d'un *rituel d'accès*. Mais il faut prendre en compte le fait qu'elles agissent toujours comme des demandes de dérogations, en saluant *ego*, alter lui demande la permission non seulement d'entrer en contact mais aussi de pénétrer les territoires de son *self*. De cette perspective, il est pertinent d'observer que les communications entre personnes qui ne se connaissent pas commencent rituellement par des excuses. Il ne s'agit pas tant de s'excuser du dérangement que produit l'interruption dans le flux d'une situation en cours mais, plutôt, de s'excuser d'offenser la sacralité de la personne. Notons que les *rituels d'accès* laissent une place à un refus, en le justifiant, *ego* peut refuser à alter

d'entamer une interaction. Mais, dans la mesure où, ce refus revient à offenser alter alors que ce dernier a bel et bien respecté la sacralité d'*ego*, il s'agit d'une entorse à la règle de réciprocité.

De manière similaire, la clôture d'une interaction est une affaire délicate car elle demande de rompre le processus d'échange des *trous de parole*. Pour *ego*, l'objectif d'une parade de clôture menée en bonne et due forme est, bien sûr, de ne pas froisser alter, de ne pas mener la situation vers l'*embarras*. Pour cela, les interactants disposent de plusieurs possibilités. Ils peuvent profiter d'une pause dans le cours de la conversation pour s'éclipser avec un mot d'excuse ou un geste de la main, ils peuvent également profiter de l'arrivée d'un nouvel interactant qui va introduire un nouveau jeu et donc un espace pour se retirer sans froisser personne (comme si l'entrée en scène d'un nouvel acteur marquait le début d'un nouvel acte). Généralement, il est plus aisé de terminer une interaction que de la commencer et il est plus rare de se voir refuser l'autorisation de la quitter que de l'entreprendre.

Il nous semble important de préciser que les *rituels d'accès* sont soumis à une règle d'atténuation, c'est-à-dire, que l'existence d'une relation antérieure permet de limiter la sacralisation de ces rituels. Ainsi, si une première rencontre doit faire l'objet d'une ritualisation poussée, la deuxième le sera un peu moins, et il en sera de même pour les suivantes. C'est ce qui explique que des individus qui se connaissent très bien puissent même s'abstenir de ce type de rituels ou les tourner en dérision. Cependant, la fin d'une interaction fera toujours l'objet d'une certaine ritualisation de manière à ce que les interactants puissent prendre note du départ d'un des leurs et réorganiser leur représentation en fonction de cet élément.

Nous devons aussi préciser que toutes les interactions commencent et se terminent toujours par ces rituels, ainsi le dîner de départ d'un ami commencera tout de même par des salutations, alors même que l'objet de sa présence est son départ. Il est ici question d'échelle, d'un point de vue global, le sujet de la rencontre est le départ mais du point de vue de l'interaction, il s'agit de saluer son arrivée.

Concernant la transposition de ces rituels dans les *espaces numériques*, nous pouvons nous demander quel est l'impact de l'absence d'un corps physique ? Cela facilite-t-il les départs ou les arrivées, ou est-ce que cela oblige à davantage de cérémoniels ? Il conviendrait également de s'interroger sur l'origine de ces rituels : s'agit-il de retranscriptions, dans l'*espace numérique*, de ceux présents dans l'*espace physique* ou ce dernier fournit-il les éléments nécessaires aux *avatars* pour qu'ils puissent créer des rituels qui leur soient propres⁸⁷ ?

Termes de la relation et signes du lien

⁸⁷ Auquel cas, il serait même possible d'approfondir encore le questionnement en nous demandant : quelle est l'origine du rituel au sein de l'*espace numérique* : est-ce la *gilde* qui est au centre de cette dynamique ou est-ce le serveur ?

Nous pouvons observer qu'une fois qu'*ego* et alter sont entrés en relation, il est très courant que leur relation doive faire l'objet d'une dénomination. Si cette dernière n'est pas pertinente pour eux, puisqu'ils savent identifier ce qui les unit, elle est indispensable pour la situer par rapport à leur répertoire de relations et pour pouvoir rendre compte de cette relation auprès d'autres individus externes à la relation (et dans un autre contexte). Nous pouvons classer une relation à partir de trois éléments :

1. Le nom : la manière que les individus ont de dénommer le lien qui les unit. Au sein d'une famille nous différencierons le frère, du cousin et de l'oncle. Ces termes permettent, à qui en connaît la signification (qui est culturellement partagée), d'identifier les rapports existants entre les personnes. Ainsi *ego* comprendra qu'alter agisse différemment envers une personne qu'il nomme son « épouse » et envers une autre qu'il désigne comme une « collègue ».
2. Le terme : désigne l'état de la relation. *Ego* peut être en bons termes avec alter ou, au contraire, en mauvais termes avec lui. Entre ces deux points se trouve une multitude de positions décrivant des nuances plus ou moins positives des termes d'une relation.
3. L'étape : une relation est un processus, muable, elle évolue au cours du temps et de là l'évolution biographique de ses membres. Elle peut être dans une étape ascendante ou descendante.

Nous pourrions appeler les *signes du lien* les éléments qui communiquent des indications quant à la nature du lien unissant des interactants. De natures très différentes (alliances, photographies, tatouage, manière de se tenir la main, etc.) les signes du lien s'adressent aux deux extrêmes d'une relation : ses membres et des individus tiers. La présence d'une alliance à l'annulaire d'une personne laisse supposer qu'elle est engagée dans un certain type de relation ; alors que si *ego* rend son alliance à la personne qui lui a offert, il transmet un autre type de message quant à la relation, message qui, pourtant ne sera pas saisi par des individus tiers n'étant pas présents exactement à ce moment (la non-présence de l'alliance ne permet pas d'affirmer qu'il y en avait une à un moment donné). « *La signification d'un signe du lien dépend en fait du contexte même si le signe est perçu comme intimement associé aux actions et aux corps des personnes en relation* » (Goffman, 1973b, p. 189). De nature profondément ambiguë il est nécessaire d'avoir recours, *in fine*, à l'indexicalité pour être capable de déchiffrer les signes du lien, sans quoi ils ne restent que des suppositions. La fonction de ces signes est double : ils participent grandement à la définition de la situation en communiquant des indications aux interactants et, corrélativement, ils permettent de limiter le risque d'*embarras* en balisant la prohibition de certains comportements (ne pas tenter de séduire une personne portant une alliance, par exemple).

Ces notions nous semblent particulièrement intéressantes à être étudiées dans le cadre des *espaces numériques* car nous pouvons nous demander, en l'absence des liens traditionnels (famille, travail, etc.) quels sont les termes de la relation utilisés dans *World of Warcraft* ? D'un

point de vue externe nous pourrions dire que les *utilisateurs* sont unis par... le fait d'être des *utilisateurs* d'un même dispositif vidéoludique. Mais il est évident que ce degré zéro est trop pauvre pour nous éclairer d'une quelconque manière sur la nature de la relation qui unit quotidiennement ces individus. Par conséquent, il devient nécessaire de se plonger dans cet environnement pour regarder de plus près la manière dont ils définissent ce qui les relie les uns aux autres. Et il faudra, alors, prêter attention aux transferts qui pourraient se faire avec *l'espace physique* : est-ce que les termes de la relation de cet espace sont mobilisés au sein de *l'espace numérique* ? Et si ce n'est pas le cas et qu'ils sont créés pour répondre aux besoins de cet espace, que pouvons-nous en conclure ? Qu'une nouvelle culture se forme au sein d'un *espace numérique* ? Des préoccupations similaires nous suivront pour les signes du lien : quels sont les éléments que les *utilisateurs* peuvent mobiliser pour signifier un lien entre les *avatars* qu'ils contrôlent⁸⁸ et avec les *avatars* des autres *utilisateurs* ?

Rites réparateurs et rites confirmatifs

Le cœur de la ritualisation des interactions de la vie quotidienne réside dans les rites confirmatifs et réparateurs. « *Ces petites dévotions ne sont guère un paradis pour les anthropologues. Elles n'en méritent pas moins l'examen. Seule notre vision séculière de la société nous empêche d'en apprécier l'ubiquité et la localisation stratégique, et, en retour, le rôle dans l'organisation sociale* » (Goffman, 1973b, p. 74). Ces traductions des rites positifs et négatifs durkheimiens sont composées de plusieurs éléments permettant leur déroulement. Sans en proposer un compte rendu exhaustif, nous allons rapidement décrire ceux qui nous semblent pertinents pour notre étude.

Le premier élément des rites confirmatifs est le *rituel de ratification*, ce sont les petites attentions qui montrent à alter qu'*ego* le « suit », qu'il lui prête toute son attention malgré un changement dans la situation qui aurait pu nuire à la représentation d'alter. Par ces procédés il lui démontre sa volonté de continuer à échanger avec lui. Or, tout échange ne peut avoir lieu que si les interactants sont en contact, c'est une condition préalable à toute communication, et c'est le deuxième élément. Encore une fois, ce contact n'est pas appréhendé seulement d'un point de vue physique, le contact est – avant tout – social. « *Si nous appelons contact une conversation téléphonique ou un échange de lettres, nous voyons que des individus peuvent se toucher socialement, se toucher matériellement* » (Goffman, 1973b, p. 80). Troisièmement, nous pouvons observer que la majorité des contacts peuvent avoir lieu dans le cadre de trois événements : les *affaires* (type commerciale ou professionnelle), les *cérémonies* (l'objectif avoué est de se rencontrer pour revigorer le lien) et le *hasard*. Mais, si les individus estiment que ces occasions n'ont pas permis de les réunir assez régulièrement et que leur relation risque

⁸⁸ Nous en reparlerons dans la suite de ce document mais un utilisateur peut posséder plusieurs *avatars* (sans, toutefois, pouvoir les manipuler simultanément).

d'en être dégradée ils peuvent mettre en place des *rites d'entretien*. Leur fonction est de revivifier périodiquement les relations afin qu'elles ne dépérissent pas. En guise d'exemple de *rites d'entretien* nous pouvons citer les mariages, les anniversaires ou les fêtes de fin d'année. Finalement, précisons que les *rituels d'accès* que nous avons abordés précédemment sont également des *rites confirmatifs*.

Concernant les *rites réparateurs* il faut comprendre qu'ils sont basés sur des normes, définies comme « *une sorte de guide pour l'action soutenue par des sanctions sociales ; les sanctions négatives pénalisent l'infraction, les sanctions positives récompensent la conformité exemplaire. Leur signification n'est pas censée reposer dans une valeur intrinsèque et matérielle, mais dans ce qu'elles proclament quant au statut moral de l'acteur. Les sanctions sociales sont elles-mêmes des normes de normes, des techniques approuvées pour assurer la conformité* » (Goffman, 1973b, p. 101). La grille de lecture goffmanienne des *rites réparateurs* est basée sur le concept d'*offense virtuelle* définie comme « *la pire lecture possible* » d'un acte particulier (Goffman, 1973b, p. 113). Ce principe implique que dans une situation donnée où alter enfreint une norme concernant *ego*, alter doit considérer qu'*ego* lira cette offense selon le principe de l'offense virtuelle le menant à considérer qu'elle était intentionnelle. C'est à ce stade qu'entre en scène la fonction réparatrice qui doit permettre de changer la lecture de cette offense. Nous pouvons distinguer trois formes de réparation : la justification (nous expliquons la raison de son offense), l'excuse (nous nous en excusons) et la prière (nous demandons la permission d'offenser l'individu). Le corps en tant qu'une « *expression corporelle (body gloss), qui est une gesticulation relativement consciente que l'individu accomplit avec tout son corps dans le but de donner des indications explicites au sujet de questions passagères et actuelles, indications que peut recueillir toute personne présente qui se soucie d'en percevoir l'auteur* ». Ce corps est également un potentiel offenseur. Il s'agit donc de présenter une *expression corporelle* permettant d'éviter les offenses virtuelles. Nous pouvons en distinguer trois formes : l'expression corporelle d'orientation (il s'agit de rendre évident ce que nous faisons sans contrevenir à la prohibition du soliloque), l'expression corporelle de circonspection (prendre des précautions pour que son corps ne soit pas le vecteur d'une offense) et l'expression corporelle d'outrance (consistant à garder la maîtrise de soi et tenter de rester impassible même quand quelque chose d'imprévu se passe). Mais, si offense il y a, alors se met en place un cycle de réparation en quatre étapes : 1) rite réparatoire (justification, excuse ou prière), 2) satisfaction (c'est-à-dire, acceptation du rite réparatoire), 3) remerciement (pour avoir accepté la réparation à l'offense) et 4) atténuation (car le remerciement peut faire suite à une nouvelle satisfaction, pour signifier la gratitude face au remerciement... s'en suivrait un cycle sans fin si la règle d'atténuation n'intervenait pas ici aussi).

La transposition de ces rites positifs et négatifs dans un *espace numérique* pose quantité de questions. La première étant : quelles sont les occasions de contact dans cet espace ? Et par conséquent, observons-nous la mise en place de *rites d'entretien* ? Concernant les rites négatifs,

la question de l'expression corporelle devient tout à fait intéressante, car elle réinjecte cette question dans l'analyse. Alors, pouvons-nous considérer que, sans corps physique, les *utilisateurs* n'ont pas à s'occuper de ce type d'offense ou, l'*avatar* est-il également un offenseur potentiel ?

4.2.4. Conclusion et questions

Au cours de cette section nous avons tenté de mettre en évidence la dynamique communicationnelle qui se met en place entre alter et *ego* ainsi que la dimension rituelle de ces liens. Cela nous a conduit à réaliser une légère digression dans l'analyse goffmanienne en appliquant le concept de *face* à l'expression interaction *face à face*. Bien qu'il soit possible que cet élément ait été sciemment pensé par l'auteur, nous préférons prendre les précautions nécessaires en considérant qu'il s'agit là d'une interprétation. Cela nous a permis de décorporiser la présence d'un corps physique dans le processus communicatif des interactions et de laisser plus de place à la construction du pont que nous tentons de réaliser entre l'analyse de la vie quotidienne de l'environnement urbain de Goffman et l'analyse de la vie quotidienne de *World of Warcraft* que nous réalisons. Cependant, le corps s'est réinvité avec le rite réparateur et sa position d'offenseur en puissance. Mais, si nous rapprochons, une nouvelle fois, cette occurrence du corps au concept d'unité véhiculaire, alors il est possible de considérer que toute unité véhiculaire se trouve être un offenseur en puissance (c'est aussi pour cela que nous prenons garde à ne pas abimer les voitures des autres ou de rendre nos intentions aussi compréhensibles que possible lorsque nous conduisons). Par conséquent, cette appréhension du corps nous permet de traduire les observations goffmaniennes à l'*avatar* et, donc, à le considérer lui aussi comme un offenseur en puissance.

De cette section, nous pouvons retenir dix questions de recherche :

1. Comment s'exprime la *déférence* et l'engagement dans un *espace numérique* ?
2. Demandons-nous le même niveau d'engagement dans le cadre d'une activité « ludique en ligne » ?
3. Le chuchotement étant, a priori, imperceptible dans les *espaces numériques*, quelle est la place de la complicité d'*équipe* ?
4. Pouvons-nous déduire de la multiplicité des canaux de communication disponibles sur les *espaces numériques* que la communication collusoire est le principal registre communicatif ?
5. Chaque *taunt* est-il un assaut de caractères ?
6. Quel est l'impact de l'absence de corps physique sur les rituels d'accès ?

7. Quels sont les termes de la relation mobilisés dans *World of Warcraft* ?
8. Comment signifier un lien entre les *avatars* que possède *ego* et les *avatars* d'*alter* ?
9. Quelles sont les occasions de contact dans cet espace ?
10. Quelle expression corporelle ?

4.3. La scène, le *décor* et le cadre

« *Non, mais, les gars, vous voulez bien aller régler ça ailleurs par contre ? Ça ne nous regarde pas vos histoires* [Thézard et Elhina quittent le salon de discussion vocale Discord pour en rejoindre un autre] ». Pattecourte s'adressant à Thézard et Elhina⁸⁹

4.3.1. *Décors et régions*

Décors

Nous pouvons distinguer plusieurs catégories de lieux physiques dans lesquels une interaction peut se dérouler. Les *décors* forment la première catégorie.

Faisant partiellement partie de ce que nous avons défini comme la *façade personnelle*, le *décor* est composé des biens matériels (mobilier, agencement de l'espace, etc.) qui participent à la définition de la situation. Une illustration typique du *décor* est donc le salon dans lequel les convives sont reçus par *ego*. La présence de certains éléments (comme des tableaux, une bibliothèque, des magazines) et leur agencement dans la pièce (la place occupée par la télévision, les ouvrages laissés en évidence, etc.) participent à co-construire l'image que projette *ego*. D'ailleurs, l'ensemble des autres éléments définissant la *façade personnelle* sont couramment reliés au *décor*, de telle sorte qu'alter saura repérer chez *ego* le moindre détail dans son *décor* qui entre en contradiction avec le reste de sa façade (Goffman, 1973a, p. 28-32).

Cela nous amène à considérer que, dans bien des cas, le *décor* a été organisé et est sous le contrôle d'une seule *équipe*. « *Le contrôle du décor constitue le plus souvent un avantage au cours d'une interaction. En un sens étroit, ce contrôle permet à une équipe de recourir à des moyens soigneusement calculés pour déterminer l'information que l'auditoire peut recevoir* » (Goffman, 1973a, p. 93). Nous retrouvons, une fois de plus, le lien étroit qui se tisse entre le *décor* et les territoires du *self*. Appréhender ce lien sous le simple signe d'une extension serait réducteur, le *décor* peut également faire l'objet d'une appropriation de la part d'une *équipe* (que ce soit de manière légale, car c'est sa propriété, ou symbolique en l'utilisant comme s'il était sien) et intégrer, de ce fait, son territoire personnel.

Le contrôle du *décor* a un autre effet sur l'*équipe* qui le contrôle : il lui offre un sentiment de sécurité. Connaissant les lieux, sachant qu'il est « ici chez lui » l'interactant peut jouer son *rôle* en toute quiétude. Remarquons que l'analyse goffmanienne est ici empreinte d'une certaine

⁸⁹ Reprise d'une partie de l'extrait de la retranscription de la captation du raid où nous avons eu une discussion très animée avec *Elhina* (vendeur en arrêt maladie) voleur sur *World of Warcraft* et officier de la *gilde* « Up Rise », présenté en introduction.

lecture de la domination sociale : le contrôle du *décor* offrant confort et atout pour l'hôte il force ses invités à adopter une attitude réparatrice puisqu'il a accepté de les recevoir *chez lui*, et donc de l'offenser en pénétrant sur le territoire de son *self*. En un sens nous pouvons dire que les invités sont endettés dès le moment où ils acceptent l'invitation ; c'est sûrement ce qui explique le traditionnel cadeau offert aux hôtes.

Enfin, tous ces éléments sont vrais quand le *décor* est un facteur de valorisation sociale. Or, il arrive que le *décor* soit perçu comme négatif ou potentiellement offensant pour la personne que nous sommes susceptible de recevoir (si son statut est supérieur par exemple). Dans ce cas, il est plus probable qu'*ego* puisse fuir l'utilisation de son *décor* et qu'il préfère que l'interaction ait lieu dans un espace neutre ou dans le *décor* d'*alter*. Il devient alors intéressant de voir le jeu de pouvoir qui peut se créer pour que l'interaction ait lieu « à domicile » afin de maximiser la projection de soi que nous souhaitons donner.

Nous avons eu l'occasion de rapidement expliquer qu'il n'était pas possible d'acquérir des biens immobiliers dans *World of Warcraft*, la question du *décor* devient alors très intéressante. Dans la mesure où les interactions ont bel et bien lieu, cela signifie qu'elles ont lieu quelque part et, donc qu'elles se jouent dans un *décor*. Mais alors, quel est ce *décor* ? Si nous acceptons de donner une dimension symbolique à l'espace, nous sommes alors en mesure de considérer que les divers canaux de conversation soient des lieux (sonores ou scripturaux) au sein desquels se déroulent les interactions. Mais alors, à qui appartiennent-ils ? A qui profitent-ils ? Pouvons-nous considérer qu'un interactant puisse s'approprier un lieu symbolique pour le mettre à son profit ? Si oui, quelles en sont les conséquences sur la définition de la situation ? Cela revient à nous demander si un interactant peut se sentir chez lui ou, au contraire, invité, sur un canal de discussion et dans quelle mesure cela impacterait la définition de la situation.

Régions antérieures et extérieures

Les *régions* regroupent les autres catégories de territoire au sein desquelles une interaction peut se dérouler. Définis « *comme tout lieu borné par des obstacles à la perception, ceux-ci pouvant être de différente nature* » (Goffman, 1973a, p. 105), ils sont plus généraux que le *décor* qui est particulièrement attaché aux objets. En somme, nous pouvons dire que le *décor* est placé dans une *région*. Il est alors possible de distinguer trois principales sortes de *régions* : antérieure, postérieure et extérieure. Avant d'entrer dans les détails, il est important de noter que les *régions* sont toujours contextuelles aux interactions qu'elles abritent et aux points de vue des interactants. Ainsi pour *ego* un lieu peut être une *région* postérieure, alors que ce même lieu sera une *région* extérieure pour *alter*. S'intéresser aux *régions* c'est donc plonger dans la définition de la situation du point de vue d'*ego* et d'*alter* (lorsque cela est possible).

La *région* extérieure correspond à l'ensemble des lieux qui ne concernent pas la définition de la situation. C'est une *région* « *résiduelle, constituée par tous les lieux autres que les deux*

[autres] *régions* [antérieure et postérieure] » (Goffman, 1973a, p. 130). Les individus qui se trouvent dans cette *région* sont des *personnes extérieures*. Ces personnes et cette *région* (qui, par définition est, en termes de taille, la plus importante puisqu'elle est constituée de tous les autres lieux) peuvent être l'objet d'une représentation pour *ego* mais à un autre moment, dans une autre situation. Par conséquent, le monde est un empilement de *régions* extérieures et antérieures pour les *egos* (ce qui est extérieur pour *ego* et antérieur pour alter, etc.).

Sachant que tout ce qui est extérieur à la situation peut être considéré comme une *région*, il s'agit maintenant de traiter les *régions* qui délimitent la situation. La première de ces *régions* est l'antérieure. C'est le cœur de l'interaction, c'est « là que tout se joue ». Le *décor* fait principalement partie de cette *région* ou, du moins, c'est là qu'il fait l'objet d'un soin plus particulier. « On peut considérer la représentation dans une *région* antérieure comme un effort pour donner l'impression que l'activité déployée dans cette *région* maintient et concrétise certaines normes que l'on peut répartir en deux grandes catégories » (Goffman, 1973a, p. 106). Ces deux catégories sont la *politesse* et la *bienséance*. Alors que la première régularise la manière dont l'acteur doit traiter et se comporter envers le public, la seconde règle le comportement de l'acteur quand il se trouve dans cette *région*. La *région* antérieure dépasse donc la simple fonction de lieu en tant que délimitation d'un *espace physique*, elle est également symbolique puisqu'elle régule le processus communicatif de l'interaction en permettant l'application de certaines normes. Lesquelles permettent la sacralisation mutuelle de l'Autre.

Si nous considérons l'appréhension symbolique des espaces de l'œuvre goffmanienne les *régions* antérieure et extérieure posent la question de la délimitation. Comment juger jusqu'où ces espaces s'entendent-ils dans un *espace numérique* ? Les canaux de communication sont-ils des remparts suffisants pour une telle analyse ? Et, dans la mesure où *ego* peut communiquer *en même temps* dans un canal ouvert et dans une conversation privée (chuchotement), comment comprendre cette multiplicité et cette superposition ?

Coulisses et frontières

La troisième et dernière *région*, la *région* postérieure, est aussi appelée *coulisses* dans l'œuvre de Goffman. Cette *région* est définie « comme un lieu, en rapport avec une représentation donnée, où l'on a toute latitude pour contredire sciemment l'impression produite par la représentation. » (Goffman, 1973a, p. 110). Ce type de lieu permet de remplir quantité de fonctions que nous pouvons regrouper en trois grandes catégories en fonction de la situation se déroulant dans la *région* antérieure.

1. La préparation de tout ce qui a lieu avant le déroulement de l'interaction. C'est souvent dans les coulisses que sont entreposés tous les outils qui ont servi à préparer la *région* antérieure. Il est aussi possible d'y préparer certains éléments qui seront présentés lors

de la représentation (les plats préparés en cuisine pour un dîner se déroulant dans la salle à manger).

2. Un espace à part pendant l'interaction. Dans la mesure où les *régions* postérieures font l'objet d'un accès réglementé (c'est-à-dire, que seuls les membres de l'*équipe* propriétaire de la *région* antérieure ont le droit d'y pénétrer) elles offrent un espace de détente, c'est l'endroit idéal pour se ressaisir si l'*embarras* risque d'apparaître ou si les *rôles* des membres de l'*équipe* ont besoin d'être arrangés.
3. Après l'interaction pour faire le point. Une fois l'interaction terminée, il n'est pas rare d'observer que ce sont dans les *régions* postérieures que les membres de l'*équipe* se sentent parfaitement à l'aise pour faire un point sur ce qui vient de se dérouler. C'est l'occasion de critiquer l'autre *équipe* pour renforcer les liens de son *équipe* ou de trouver des façons d'améliorer des passages de son interprétation qui n'ont pas semblé être à la hauteur.

Concernant l'effet relaxant des coulisses il est important de noter que l'on « *peut se croire obligé, lorsqu'on est en coulisse, d'adopter des façons familières pour dépouiller son personnage, en sorte qu'on finit par mettre encore plus d'affection dans la détente après la représentation que dans la représentation elle-même* » (Goffman, 1973a, p. 130).

La dimension éminemment stratégique des *régions* postérieures et la restriction de leur accès impliquent la définition d'une frontière nette avec les *régions* antérieures. Cette frontière doit à la fois être facilement franchissable (pour ne pas entraver le bon déroulement de la situation) mais aussi être suffisamment visible et accessible pour ne pas être source de doute. Le respect de cette frontière est bien sûr fortement intégré par les acteurs ; nous savons qu'il est mal vu de se promener dans la maison d'alter, tout comme nous savons que nous n'avons rien à faire dans la cuisine d'un restaurant. Il est également possible de renforcer cette frontière à l'aide d'une indication limitant les probabilités d'un malentendu (comme un écriteau « réservé au personnel »). Cependant, il arrive tout de même que des accidents aient lieu, dans ce cas il appartient aux interactants des coulisses d'agir comme des *spécialistes*, c'est-à-dire, de rendre leurs actions techniques et de ne pas faire d'effort pour les rendre intelligibles pour alter (contrairement à la *région* antérieure comme nous l'avons précédemment évoqué avec l'expression corporelle).

La fonction des coulisses est tout à fait primordiale, car dans les représentations de la vie quotidienne il n'est pas rare qu'*ego* passe plus de temps dans les coulisses à préparer la représentation que sur scène (dans la *région* antérieure) à la réaliser (Goffman, 1991, p. 456). Il est toutefois important de noter que *la règle de l'enchâssement* longuement décrite par Goffman dans *Façons de parler* devrait également faire l'objet d'une application aux *régions*. Ainsi, il nous semble important de toujours contextualiser la situation et donc de considérer que si les cuisines sont les coulisses d'un restaurant du point de vue du client, du point de vue des cuisiniers il s'agit d'une *région* antérieure tant qu'ils ne vont pas en salle. Par conséquent, il

doit exister des coulisses aux cuisines (comme les chambres froides) qui seraient donc des coulisses de coulisses par rapport à la salle. Il peut donc être pertinent, pour chaque situation, de chercher à saisir quel est le dernier niveau de coulisse potentiel (dans notre exemple il semble, a priori, difficile d'imaginer une coulisse à la chambre froide, d'autant plus lorsque nous prenons en compte le fait que ce lieu n'est pas occupé en permanence par un acteur ; peut-être est-ce là la limite, la non-fréquentation).

En appliquant ces considérations aux *espaces numériques* la question de la délimitation de la frontière devient primordiale : comment se cloisonne un espace symbolique ? Est-ce possible ? Une rapide observation du fonctionnement et de la vie des *guildes* nous permet d'identifier des moments où, mis en relation avec des *avatars* extérieurs au groupe, les canaux de conversation réservés à la *gilde* semblent faire office d'espace de communication collusoire – et donc, peut-être de *coulisses*. Cependant, pouvons-nous dire que lors des interactions ne réunissant que des membres d'une *gilde* il n'y a pas de tels espaces ? Cela peut sembler trop naïf et, donc, nous inviter (une fois de plus) à interroger les dynamiques communicationnelles internes à ces groupes.

4.3.2. Des cadres pour l'expérience

Après avoir abordé les *espaces physiques* au sein desquels se déroulent les situations, nous allons à présent traiter le cœur théorique de l'œuvre de Erving Goffman : les *cadres*. Cette notion, considérée par l'auteur comme son principal apport théorique (Goffman, 1988) dépasse la dimension physique. La notion de *cadre* se nourrit de l'apport de ses travaux précédents, nous allons ici aborder leur organisation générale.

Cadres primaires

L'interprétation d'une situation à travers la notion de *cadre* nécessite la définition d'un niveau zéro : le *cadre* primaire. Il permet « *dans une situation donnée, d'accorder du sens à tel ou tel de ses aspects, lequel autrement serait dépourvu de signification* » (Goffman, 1991, p. 30). Si *ego* n'applique pas un *cadre* primaire, la situation qu'il vit n'aurait aucun sens. Ces *cadres* peuvent être classifiés en deux grandes catégories : les *cadres* naturels et les *cadres* sociaux.

« Les cadres naturels nous permettent d'identifier des occurrences qui ne sont pas ordonnées ou orientées, qui ne sont pas pilotées ou animées, qui sont « purement physiques ». [...] Les cadres sociaux, eux, permettent de comprendre d'autres événements, animés par une volonté ou un objectif et qui requièrent la maîtrise d'une intelligence ; ils impliquent des agencements

vivants, et le premier d'entre eux, l'agent humain. » (Goffman, 1991, p. 30-31)

Les *cadres* sociaux s'inscrivent dans des *cadres* naturels, alors même que les événements naturels qui se déroulent dans ces *cadres* sont totalement étrangers à l'intervention de l'intelligence humaine.

La principale distinction entre ces deux grandes catégories de *cadres* primaires est que, si nous considérons le *cadre* naturel, l'agent humain n'est pas différent des autres éléments peuplant ce *cadre*. Ces actions sont déterminées par des schèmes qui leur sont extérieurs et sur lesquels il n'a pas de prise. Alors que si nous considérons les *cadres* sociaux, l'agent humain devient un être autonome et indépendant. Capable de prendre ses propres décisions, de faire ses choix, il se distingue des autres objets (Mead dirait des *choses*) abrités par le *cadre*. Toutefois, il ne faudrait pas penser que le *cadre* naturel n'est pas mobilisé par les interactants, « *dans la vie quotidienne, la perspective que nous adoptons à l'égard d'autrui est aussi bien naturelle que sociale et nous montrons même une habileté étonnante à croiser cadres naturels et cadres sociaux* » (Goffman, 1991, p. 189). Dans ses interactions quotidiennes, *ego* mobilise plusieurs *cadres*, la vie peut alors être comprise comme une succession de *cadres* ; construits et mobilisés en fonction de la définition des situations, ils s'enchaînent sans cesse.

Nous pourrions être tenté de croire qu'un *espace numérique* n'est formé que par un *cadre* social, mais l'observation attentive de ces espaces offre un point de vue plus nuancé. Il ne faut pas oublier que les *avatars*, unités véhiculaires du *self* pour cet espace, se déplacent dans un monde doté de ses particularités (utilisation de la magie, mort non-permanente, etc.) et de ses lois physiques (possibilité de voler, de tomber de plusieurs dizaines de mètres sans mourir, etc.). Ce monde forme donc bien un *cadre* naturel et les *utilisateurs* y ajoutent des *cadres* sociaux. Mais, comment délimiter un *cadre* dans un espace où la frontière entre les *régions* semble floue ?

Hors-cadre et rupture de cadre

Les *cadres* sont les clés de lecture d'une situation éminemment culturelle. Si nous pouvons affirmer que tous les humains mobilisent des *cadres* pour appréhender une situation – qu'elle soit passée, présente ou future – nous pouvons considérer avec autant de conviction que chaque culture produit ses propres *cadres*. En ce sens, les incidents diplomatiques sont, la plupart du temps, issus de l'utilisation non-consciente de *cadres* différents. Cette acception du relativisme culturel des *cadres* demande à considérer la notion de culture avec une certaine souplesse et non comme une entité rigide et immuable. Loin d'être un monolithe, une culture est formée d'une pluralité de sous-cultures propres aux différents groupes formant une société. L'ensemble des *cultural studies* nous offre des exemples de ces sous-cultures ; pour certains événements ces dernières vont déployer leurs propres *cadres* mais elles partagent la majorité de leurs *cadres*

avec le reste de la société à laquelle elles appartiennent. Ou, du moins, elles les maîtrisent et les déforment sciemment (c'est par exemple, les cas des sous-cultures criminelles comme les pickpockets, qui utilisent les *cadres* pour anticiper la lecture qu'auront les autres individus d'un événement et ainsi parvenir à leur fin).

Compte tenu de l'importance des *cadres* il semble légitime de se demander ce qu'il arrive à ce qui est externe au *cadre* ou lorsque le *cadre* est rompu. Est considéré comme hors-*cadre* l'ensemble des éléments qui n'appartiennent pas à la situation vécue. Contrairement à la *région* extérieure, *ego* peut mobiliser des éléments hors-*cadre*, nous parlons alors « *d'activités latérales ou secondaires* » (Goffman, 1991, p. 205). Les *cadres* acquièrent alors une capacité inédite : ils peuvent se superposer. Tous les *cadres* ne se prêtent pas à la superposition, certains demandent une attention complète de la part des interactants et ne laissent place à aucune activité latérale. D'autres, au contraire, laissent une certaine amplitude à l'individu : ces *cadres* tolèrent les activités secondaires. Dans ce cas, *ego* participe activement à une situation au sein d'un *cadre*, tout en pouvant avoir quelques interactions au sein d'autres *cadres*. Les jeux de société font partie de ce type de *cadre* car tout en étant inséré dans cette activité, *ego* peut discuter avec son adversaire ou vaquer à d'autres occupations à condition d'être totalement dédié au jeu lorsque son tour arrivera. Les *cadres* acceptant les activités secondaires ont souvent en commun d'être inégalement rythmés dans le temps, c'est-à-dire, que l'activité alterne des phases pleines (qui demande tout l'engagement pour satisfaire à la situation) et creuses (où *ego* n'a aucun rôle à jouer pour que la situation continue à se dérouler) (Goffman, 1991, p. 200-205).

La rupture de *cadre* est comprise comme un moment où l'expérience « *censée se dessiner au moment même où la partie commence, reste sans forme et disparaît comme expérience. La réalité flotte de manière anormale. C'est ce qui s'appelle une « expérience négative* » - *négative parce qu'elle s'oppose à ce qu'elle n'est pas, à savoir une réponse organisée et soutenue de manière organisée* » (Goffman, 1991, p. 370). Il y a donc rupture de *cadre* lorsqu'*ego* ne parvient plus à remplir son office : qu'il ne permet plus de donner un sens, ni à organiser la situation. Cependant, la désorganisation n'est pas le seul critère à prendre en compte car il arrive que la désorganisation apparente soit, en fait, révélatrice d'un engagement des interactants, d'un engagement si fort qu'ils ne parviennent plus à se contrôler (l'éclat de voix en est un bon exemple). Il ne s'agit pas d'une perte d'adhésion au *cadre*, mais d'une immersion trop intense. L'expérience négative, étant profondément sociale, est souvent produite par un interactant ; que ce soit en mettant trop en évidence la différence entre *self* et *rôle* ou en jouant sur la structuration de la situation (mobiliser des espaces qui ne devraient pas l'être, comme des coulisses, ou poursuivre une interaction après sa clôture rituelle, par exemple).

Les *espaces numériques* sont-ils des *cadres* autorisant des activités secondaires ? Un rapide tour d'horizon des travaux portant sur l'immersion au sein de ces espaces met en avant l'engagement cognitif qu'ils demandent et la facilité avec laquelle ils nous invitent à

« plonger ». S'il s'avère qu'ils sont bel et bien des *cadres* exclusifs (et seule l'observation nous permettra de répondre à cette question) qu'advient-il de l'*utilisateur* pendant qu'il manipule son *avatar* ? Il reste devant son écran, clavier et souris en main, mais s'il ne dispose pas de suffisamment de ressources pour s'engager dans un *cadre*, n'est-il pas alors – du point de vue du processus communicationnel de l'interaction – qu'une paire de bras destinée à manipuler un *avatar* qui, lui, est réellement et pleinement engagé dans une expérience [situation] ? Auquel cas, cela modifie-t-il la définition que nous pouvons donner de l'*avatar* ? Ce qui nous renvoie à la question de déterminer si l'*avatar* est un *artisan* ou une *silhouette* (cf. pp 161-162).

4.3.3. Modalisation et fabrication des cadres

Modalisation

Loin d'être figés et essentiellement ancrés dans le vivant, les *cadres* sont les sujets de modifications, d'altérations de la part des individus. Nous parlons alors d'un *mode* du *cadre* et, il est défini comme « *un ensemble de conventions par lequel une activité donnée, déjà pourvue d'un sens par l'application d'un cadre primaire, se transforme en une autre activité qui prend la première pour modèle mais que les participants considèrent comme sensiblement différente* » (Goffman, 1991, p. 52). La *modalisation* correspond au processus menant un *cadre* primaire à se transformer. Cinq éléments permettent de définir une *modalisation* :

1. Elle se produit sur un *cadre* primaire déjà existant.
2. Les participants savent qu'il s'agit d'une *modalisation*.
3. La *modalisation* se déroule au sein d'une parenthèse (temporelle et physique).
4. Tous les *cadres* peuvent se prêter à une *modalisation*.
5. La définition de la situation d'une *modalisation* est radicalement différente de celle du *cadre* dont elle est issue même si, vue de l'extérieur, les deux semblent très proches.

Partant de cette définition il est possible de distinguer cinq grands types de *modalisation*. Premièrement, les *faire-semblant* désignent les activités sciemment imitées et pour lesquelles nous n'attendons aucune production (certains jeux par exemple). Viennent ensuite les *rencontres sportives* où il ne s'agit pas de faire semblant mais où les comportements sont normés par des règles, tel l'ensemble des sports de combat qui modulent l'agressivité à l'intérieur d'un *cadre* (*modalisation* du *cadre* primaire des combats). Troisièmement, Goffman propose les *cérémonies* où la *modalisation* provient du caractère extraordinaire, planifié et prédictible de ces événements. Les cérémonies marquent une pause dans la vie quotidienne et tous ses éléments sont prévus (même les imprévus), autrement dit, il s'agit d'une *modalisation* d'un événement au sens large (les mariages et les visites diplomatiques en sont des exemples). Les *réitérations techniques*, quatrième type de *modalisation*, désignent les situations qui font

l'objet de répétitions en vue de se préparer à la réalisation de cette situation dans son *cadre* primaire. Les entraînements militaires en sont d'excellentes illustrations puisque les soldats s'entraînent, dans des conditions quasiment exemptes de risque, à une situation qui, en réalité, est éminemment risquée. Finalement, les *détournements* ont lieu lorsqu'un interactant participe à une situation pour des raisons différentes de celles qui animent habituellement les interactants, sans mettre en péril la situation pour les autres (Goffman, 1991, p. 56-86).

L'observation de la vie quotidienne nous oblige à considérer que les *modalisations* peuvent s'enchaîner, un mariage peut, par exemple, faire l'objet d'une répétition, auquel cas il y a aura réitération technique d'une cérémonie, soit la *modalisation* d'une *modalisation*.

« Un cadre pouvant contenir plusieurs remodalisations, on considère que chaque transformation ajoute une 'couche' ou une 'strate' supplémentaire à l'activité. [...] Elle se compose d'une strate profonde, laquelle absorbe par exemple ceux qui participent à une activité dramatique, et d'une strate externe, la 'frange' du cadre en quelque sorte ; celle-ci indique, indépendamment du degré de complexité des différentes strates, le statut de l'activité dans le monde réel. » (Goffman, 1991, p. 91)

Ainsi, et si nous reprenons le cas du mariage, la cérémonie est la strate profonde et la réitération technique en est la frange. Goffman nous invite à désigner une activité par rapport à sa frange, ainsi nous parlons du *cadre de la répétition du mariage*. Il arrive également que le *cadre* primaire définisse entièrement l'activité, nous observons alors un recouvrement de la strate interne et de la frange.

Dans ce cadre théorique, les jeux sont perçus comme des *modalisations*, il semble alors pertinent de se demander de quoi *World of Warcraft* est-il la *modalisation* ? Si nous essayons de répondre à cette question nous devons nous rendre à l'évidence du fait que la liste des réponses possibles est très étendue. En effet, comme nous le verrons (chapitre 5) *World of Warcraft* peut être perçu comme la *modalisation* de combats, de la guerre, de marchandages, de relations sociales, de politique, du travail, etc. Nous en viendrons presque à considérer que *World of Warcraft* puisse être vu comme la *modalisation* d'une importante partie des dimensions de la vie sociale. Par conséquent, il nous semble important de noter que ce n'est pas *World of Warcraft* dans son intégralité qui doit être appréhendé à travers le prisme de la *modalisation*. Il devient alors nécessaire de parcelliser les interactions ayant lieu au sein de cet espace et de les interroger une à une. C'est aussi face à ce constat, et ayant choisi de ne pas concevoir ce dispositif comme un tout, que nous n'aborderons pas la dimension ludique de cet espace.

Fabrication

Les *modalisations* mettent en exergue la vulnérabilité des *cadres*, ils peuvent être altérés, détournés. Si les *modalisations* se font d'un commun accord par tous les interactants, les *fabrications* sont « *des efforts délibérés, individuels ou collectifs, destinés à désorienter l'activité d'un individu ou d'un ensemble d'individu et qui vont jusqu'à fausser leurs convictions sur le cours des choses* » (Goffman, 1991, p. 93). D'une dimension indéniablement manipulatrice, les *fabrications* se construisent autour d'une *communication collusoire* entre des individus qui sont dans l'entente à l'encontre des victimes : les ingénus.

Les *fabrications* peuvent être regroupées en deux grandes catégories : les *fabrications bénignes* et les *fabrications abusives*. Les premières se font en faveur de l'ingénu ou, du moins, ne se font pas contre lui. L'éventail des possibles plaisanteries, tours et canulars sont donc des *fabrications bénignes*. Bien que pouvant faire vaciller la *face* de la victime, elles n'ont pas pour objectif de le décontenancer totalement ou de le plonger dans un *embarras* menant irrémédiablement à la fin du processus communicationnel de l'interaction. D'un autre côté, les *fabrications abusives* cherchent à tromper la victime pour en retirer quelque chose contre sa volonté. A travers l'imitation, le camouflage ou l'intimidation, l'ingénu peut perdre bien plus que sa *face*. Tout le procédé de la *fabrication* repose sur l'incapacité de la victime à saisir qu'il est inséré dans un *cadre* qu'il ne perçoit qu'en partie ; et sur sa capacité à prendre conscience de l'intégralité du *cadre* (c'est-à-dire de sa strate profonde qui est une *fabrication*) quand il est trop tard pour qu'il puisse s'engager dans la situation et essayer d'en changer l'issue. Ainsi, la victime d'une arnaque se rend généralement compte de ce qui lui est arrivé quand elle retourne auprès de la personne censée faire fructifier ses économies et qu'elle trouve un bureau à louer, inoccupé. C'est à ce moment que se dévoile la *fabrication* dont elle a été la victime, cette dimension cachée est, ce qui différencie radicalement la *modalisation* de la *fabrication* : le boxeur ne se rend pas compte à la fin du match qu'il ne se battait pas *vraiment* contre son adversaire, il monte sur le ring en ayant conscience de cela. Cependant, si l'adversaire cessait de respecter les règles du combat avec la complicité de l'arbitre, alors nous assisterions à une *fabrication* d'une *modalisation*. Il devient alors pertinent de se demander jusqu'à quel degré de complexité les modifications de *cadre* (*modalisation* et *fabrications*) peuvent arriver ? Pour Goffman, la fiction (sous quelque forme que ce soit : livre, cinéma, théâtre, etc.) représente le plus haut degré de complexification atteignable car, même si le spectateur sait que rien n'est *réel* dans ces situations il y adhère et suit attentivement ce qui se passe – l'intrigue – et tente de la décrypter en y appliquant les *cadres* qui lui semblent pertinents. Ainsi, « *ces changements dans ce qu'on appelle parfois des niveaux de sophistication sont donc des changements de cadrage qui, ratifiés par un public, viendront transformer radicalement la façon dont une même production sera reçue* » (Goffman, 1991, p. 240).

La notion de *fabrication* doit nous permettre de nous rappeler que ce n'est pas parce que *World of Warcraft* est un environnement ludique qu'il n'est pas étranger à des formes de

manipulations de la part de certains interactants. Le « *ninja loot* » en forme un bon exemple. Par ce terme, les *utilisateurs* de MMORPG qualifient les *avatars* qui organisent des expéditions avec de nombreux autres *avatars* contre de puissantes créatures (comme des *donjons* ou des *raids*, cf. chapitre 1 de ce document) et qui volent l'intégralité des richesses et trésors provenant de cet affrontement, avant de s'enfuir. Ce n'est que lorsque le *ninja loot* a disparu avec l'intégralité du butin dans ses sacs qu'*ego* se rend compte qu'il a fait l'objet d'une *fabrication*.

Erreurs de cadrage, entre « sous » et « sur » stratification

Cependant, il arrive également que l'erreur d'interprétation ne soit pas le résultat d'une manipulation de type *fabrication* mais, bel et bien, le fait de l'utilisation d'un mauvais *cadre* de décryptage de la situation.

« *Les différentes catégories d'ambiguïté, sans oublier l'indétermination et l'incertitude, correspondent à une erreur de cadrage, c'est-à-dire à une croyance à la fois erronée et spontanée portant sur la manière de cadrer un événement proche. Plutôt que de s'arrêter pour essayer de comprendre ce qui se passe, on s'installe dans une certitude et/ou dans une action qui s'appuie sur de fausses prémisses. On apprécie incorrectement ce qui se passe.* »
(Goffman, 1991, p. 301)

Compte tenu de la structure des *cadres*, l'erreur peut se produire à deux niveaux : sur le *cadre* primaire ou sur un *mode* (*modalisation* ou *fabrication*). S'il se produit sur le *cadre* primaire l'*embarras* ne peut que se produire quand *ego* se rend compte qu'il n'a pas mobilisé la bonne clé de lecture pour appréhender la situation dans laquelle il est plongé. L'éventail de nuances est plus important quand l'erreur a lieu sur un *mode*. *Ego* peut *sur-modaliser* une situation, c'est-à-dire, qu'il attribue à une situation plus de strates qu'elle n'en avait en réalité. Il peut, par exemple, rire en interprétant la remarque de son interlocuteur comme s'il s'agissait d'une plaisanterie et découvrir en le voyant lui tourner le dos que ce n'en était pas une. Dans ce cas il a ajouté au *cadre* une strate qui n'existait pas. De manière similaire, il est possible de *sous-modaliser* une situation auquel cas, *ego* attribue moins de strates à la situation qu'elle n'en avait. Les refus d'un trait d'humour de la part d'un public en est un bon exemple, si *ego* tente un trait d'esprit (et donc d'ajouter une strate au *cadre*) et qu'alter le refuse, s'en vexe ou ne le comprend pas, il fait face à une *sous-modalisation* : l'ajout de strate n'a pas été ratifié (Goffman, 1991, p. 301-314).

Afin d'éviter les ruptures de *cadre*, les participants d'une situation cherchent à *épurer le cadre*. Cela revient à « *une configuration dans laquelle la relation au cadre de 'tous' les participants à une activité est claire, en distinguant le fait de clarifier son propre rapport au cadre et le fait de participer à un cadre clairement défini. Dire qu'un cadre est clair, ce n'est pas seulement dire que chaque participant a une manière correcte de voir ce qui se passe, mais*

aussi qu'il y a une manière correcte de voir le point de vue des autres, ce qui inclut leur manière de voir ce point de vue » (Goffman, 1991, p. 331). Pour épurer un *cadre*, les individus doivent y chercher des informations, communiquer avec les autres interactants pour essayer de comprendre le *cadre* qu'ils utilisent (remarquons que cette demande peut être directe ou indirecte). Il convient de noter qu'il est possible, de façon paradoxale, de jouer sur la rupture des *cadres* pour produire de l'engagement, la représentation radiophonique de la « Guerre des mondes » d'Orson Welles en est un bon exemple.

Il est essentiel de noter que la notion de *cadre* et les éléments qui s'y rattachent (mode, *modalisation*, *fabrication*, rupture, etc.) s'appliquent autant à la situation qu'aux conversations, c'est-à-dire, aux échanges verbaux entre locuteur et récepteur (Goffman, 1991, p. 456-499). Par conséquent, il est tout à fait possible d'appliquer ce cadrage théorique à des situations où le corps de l'individu n'est pas inclus ou, où il n'est pas un élément mobilisé.

4.3.4. Conclusion et questions

Comment la communication peut-elle s'enraciner dans un *espace numérique*, souvent considéré comme « dématérialisé », « virtuel », « irréel » ou « immatériel » ? La question peut, a priori, paraître absurde, paradoxale. Posée en ces termes elle l'est probablement, mais – et c'est ce que nous propose l'étude des interactions – en déplaçant la focale nous parvenons à rendre symboliques les lieux de l'échange. Ce déplacement atteint son paroxysme avec la notion de *cadre* qui nous offre l'opportunité d'appréhender chaque situation dans sa globalité parce que nous prêtons une attention toute particulière à la perception que chaque interactant pourrait avoir de la situation. Point d'orgue de la pensée de Erving Goffman, le *cadre* nous permet de terminer la construction de notre pont entre son analyse de la vie quotidienne urbaine et l'analyse de la vie quotidienne des *avatars* de *World of Warcraft* que nous tentons de déployer.

En faisant dialoguer la métaphore théâtrale et la métaphore cinématographique de l'auteur nous parvenons à produire une conception de l'espace qui mêle séparation physique (les *régions* de l'interaction) et dimension symbolique (le *cadre*). Alors que les *régions* permettent de penser l'organisation de l'interaction en fonction de ce qu'*alter* peut voir d'*ego* et de ce qu'*ego* veut montrer à *alter*, le *cadre* nous permet de penser la définition de la situation dans son ensemble et la composition qu'*ego* et *alter* doivent mener pour parvenir à un accord. Cette conception symbolique de l'espace nous permet également de penser les situations ritualisant une interaction (*modalisation*) ainsi que celles où l'accord entre les acteurs ne se trouve pas ; que ce soit de manière accidentelle (*sur-* ou *sous-* *modalisation*) ou de manière volontaire afin de tromper son interlocuteur (*fabrication*). Ces éléments peuvent être schématisés de la manière suivante :

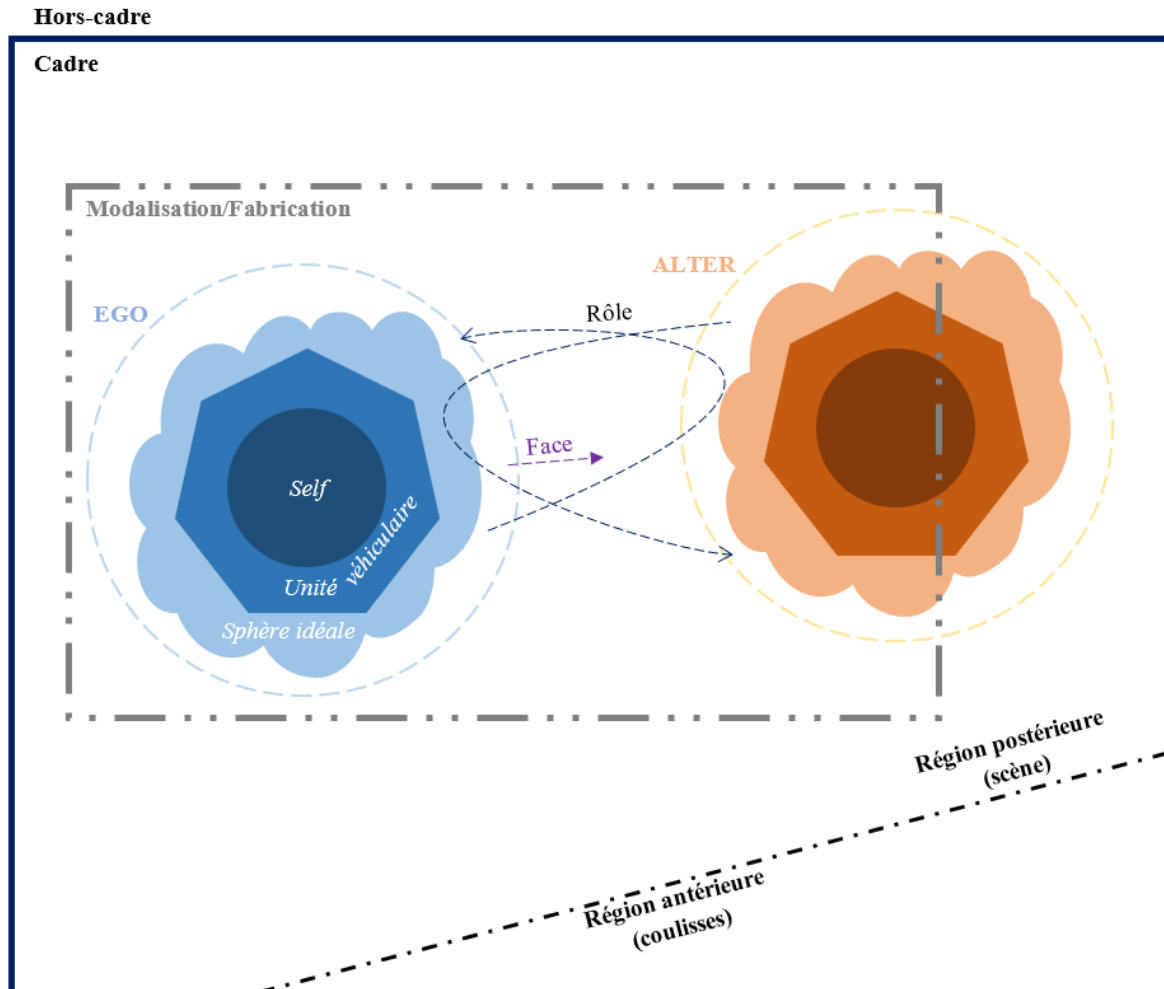


Schéma 4. Territorialisation de l'interaction

A partir de cette partie nous pouvons faire émerger six questions de recherche :

1. À qui appartiennent les *régions* des *espaces numériques* ? A qui profitent les *espaces numériques* ?
2. Pouvons-nous considérer qu'un interactant puisse s'approprier un lieu symbolique pour le mettre à son profit ? Si oui, quelles en sont les conséquences sur la définition de la situation ?
3. Comment juger jusqu'où s'étendent les *régions* (postérieures et antérieures) dans un *espace numérique* ?
4. Comment se cloisonne un espace symbolique ?
5. Comment délimiter un *cadre* dans un espace où la frontière entre les *régions* semble floue ?
6. De quoi *World of Warcraft* est-il la *modalisation* ?

Conclusion

Nous aimerions clore ce chapitre en rapportant le cas décrit par Goffman « de la partie de bridge » dans *Les cadres de l'expérience* (1991, p. 540-541). L'auteur retranscrit puis analyse ce qui se dit autour d'une partie de bridge. Vu de l'extérieur le *cadre* est celui du jeu et donc, nous pourrions nous attendre à ce que les échanges verbaux aient trait à cette situation. Les tours de parole seraient alors des annonces propres aux règles de ce divertissement ludique. Cependant, la retranscription expose que les joueuses n'ont ce type d'échange qu'à quatre reprises. Tout le reste du temps elles bavardent, discutent d'autres choses. Cette situation nous semble intéressante sous deux aspects : tout d'abord elle illustre la force et le retournement que permet l'analyse par le biais des interactions. En insistant sur la dimension communicative de la vie sociale, il est possible de mettre en avant qu'un jeu n'est pas qu'un jeu, qu'il est aussi (et surtout ?) une manière de se réunir, un *rite d'entretien* ; ce qui ne le rend pas fonctionnellement différent d'un repas de famille ou d'une cérémonie religieuse. Secondement, outre l'analyse des interactions, c'est la notion de *cadre* qui permet ce transfert de sens, car elle nous invite à déconstruire la situation pour la pénétrer et la comprendre de l'intérieur, saisir le sens que donnent les joueuses à leur partie et la manière dont elles parviennent, implicitement, à s'accorder sur ce sens.

En somme, cette partie de bridge est l'exemple que nous utiliserions si nous devions résumer en une phrase ce que nous avons tenté de montrer dans ce chapitre : la focale de l'interaction nous amène à déconstruire les situations et, elle est fondamentalement communicationnelle parce qu'elle nous incite à saisir le dynamisme qui anime les situations, qui ne peut exister qu'à travers la multiplicité des échanges qui ont lieu au sein d'*ego* et entre *ego* et *alter*. Et c'est en cela que nous considérons la pensée développée par Erving Goffman comme une grille de questionnement et non comme une grille d'analyse. Ainsi, nous pouvons nous interroger sur la nature de l'*avatar* : est-il une *unité véhiculaire* (et donc qu'un vaisseau pour se déplacer), un *territoire du self* (aidant à délimiter la distance qui peut séparer *ego* et *alter*), une *face* (soit, un processus à sens unique qui tente de s'imposer à *alter*) ou est-il un *rôle* (et donc le résultat d'un processus de négociation et de composition entre *ego* et *alter*) ? Des questions similaires peuvent surgir lorsque nous considérons *World of Warcraft* : s'agit-il uniquement d'un *cadre* (alors qu'un jeu est, normalement, plutôt une modalisation) ou d'une *modalisation* ou *fabrication* (dans ce cas, de quel *cadre primaire* est-il la modification) ? De plus, cet *espace numérique* et donc, immatériel, peut-il faire l'objet d'une séparation et, ainsi, produire des régions antérieures et postérieures ?

Si nous nous basons sur les schématisations précédentes, nous pouvons illustrer ces éléments faisant de la pensée de Erving Goffman une grille de questionnements :

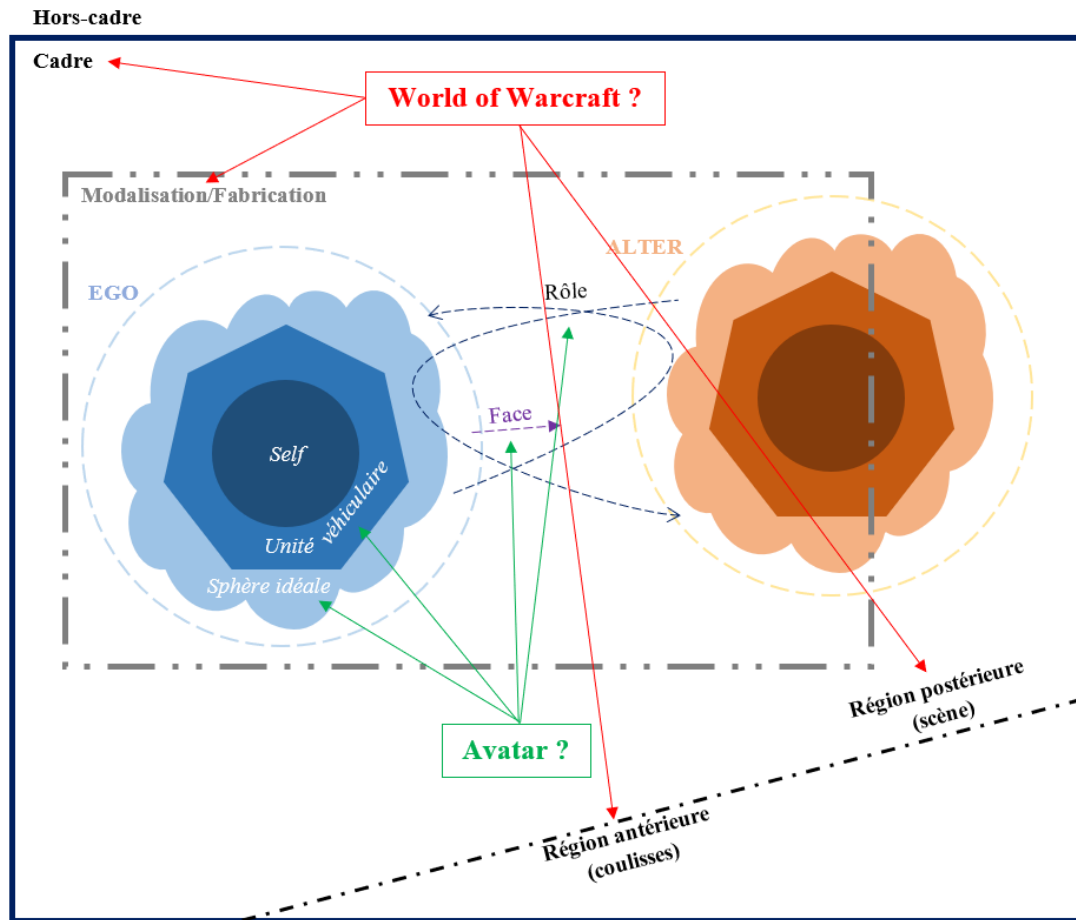


Schéma 5. L'ordre de l'interaction, une grille de questionnement

Il nous semble pertinent de revenir un instant sur nos pas, à travers la perception de la ville développée par les deux premières écoles de Chicago. En observant les mutations induites par l'urbanisme, tant du point de vue de l'organisation de l'espace que de l'organisation sociale qui en découlent les chercheurs de ce département n'hésitent pas à comprendre « *la ville comme un laboratoire social* » (Joseph & Grafmeyer, 2009). Or, si nous considérons l'ensemble des questionnements que fait surgir l'application de l'analyse goffmanienne aux *environnements numériques*, ne devons-nous pas nous rendre à l'évidence que nous faisons face aux mêmes types de mutations ? Et que, par conséquent, tels des villes du 21^{ème} siècle, les *environnements numériques* forment les nouveaux laboratoires sociaux ? C'est en tout cas le parti-pris que nous avons adopté dans cette thèse que ce soit d'un point théorique (notamment en faisant abstraction de la dimension ludique) ou méthodologique en approchant le terrain de notre démarche ethnographique de la même manière que nous aurions approché une sous-culture urbaine.

Enfinement voici l'un des éléments d'analyse de Goffman sur le jeu, cette dernière est peut-être, déjà, une manière de répondre à nos questions sur la délimitation spatiale d'un *espace numérique*...

« *Toute réflexion sur l'ancrage d'un jeu dans son environnement – sur la frange de son cadre – nous conduit à un paradoxe. La limite, admise aussi*

bien par les joueurs que les non-joueurs, entre ce qui relève du jeu et ce qui n'en relève pas est en effet à la fois quelque chose que les joueurs décident de l'extérieur et un constituant indispensable du jeu. Les points d'ancrage où finit le monde extérieur et où commence le jeu entrent dans le cadre d'interprétation des joueurs et constituent récursivement un élément du cadre. En général, donc, les présupposés qui séparent une activité du monde extérieur indiquent également de quelle façon cette activité y est reliée. »
(Goffman, 1991, p. 244)

Chapitre 5. Problématique et méthodologie

Introduction	208
5.1. Problématisation	209
5.1.1. Reprise des questionnements	209
5.1.2. Problématisation.....	212
5.1.3. Questions de recherche.....	215
5.2. L’ethnographie, une méthode avant d’être une discipline.....	219
5.2.1. Histoire	219
5.2.2. Principes	222
5.2.3. Application	226
5.3. L’application aux <i>espaces numériques</i>, une manière de dépasser l’ethnographie ?	230
5.3.1. Particularités.....	230
5.3.2. Faisceau de contraintes.....	233
5.3.3. Adaptations.....	237
Conclusion.....	242

Introduction

Pouvant nous appuyer sur une connaissance générale de notre terrain, un état de l'Art concernant ce dernier et le cadre théorique que nous souhaitons mobiliser pour se substituer au cadre classique d'analyse ludique, nous nous apprêtons maintenant à aborder une étape charnière d'un travail de recherche : le processus de problématisation et l'exposé de nos choix méthodologiques. La première étape (section 5.1.) consiste à reprendre les différents questionnements qui ont émergé au cours des chapitres précédents de ce document. A partir de la conjonction de ces derniers nous serons en mesure de détailler la construction de la problématique présentée en introduction. Nous accompagnerons cette problématique de questions de recherche qui nous aideront à saisir notre terrain et à dérouler l'interrogation que nous poursuivons.

Dans un second temps (sections 5.2 et 5.3) nous présenterons la base de notre méthodologie : la démarche ethnographique. Partant d'un tour d'horizon de cette méthode de recherche pour arriver aux adaptations que nous avons dû effectuer en fonction des particularités de notre terrain, nous poursuivons deux objectifs. Premièrement, nous souhaitons montrer que l'ethnographie est avant tout une méthodologie propre aux sciences humaines et sociales, qu'elle peut se distancier de sa discipline-sœur : l'ethnologie et, par conséquent, qu'elle peut trouver toute sa place en Sciences de l'Information et de la Communication. Deuxièmement, nous souhaitons insister sur l'une des particularités de l'ethnographie : sa capacité à tendre vers une compréhension des énoncés indexicaux. Car, l'ethnographe ne fait pas qu'observer la vie des individus qu'il étudie, il en vient aussi à en partager des aspects, ce qui l'amène vers une compréhension fine de l'environnement qu'il côtoie.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il nous semble pertinent de préciser que nous ne souhaitons pas légitimer la scientificité de la démarche ethnographique, d'autres auteurs l'ont fait de manière bien plus adroite que nous ne saurions le faire (Boellstorff, Nardi, Pearce, Taylor, & Marcus, 2012, p. 29-51). Nous nous prêterons davantage à une présentation de cette démarche et des mutations auxquelles elle doit faire face quand elle est appliquée à un *espace numérique*.

5.1. Problématisation

Cette première section se divise en trois sous-sections. Dans un premier temps nous allons reprendre les différentes questions et points de blocage ou d'interrogation que nous avons soulevés lors des premiers chapitres de ce document (principalement chapitre 2, 3 et 4). C'est à partir de la mise en relation de ces questionnements que, dans un deuxième temps, nous serons en mesure de forger la problématique à laquelle nous tenterons d'apporter une réponse dans la troisième partie de cette thèse (chapitre 7, 8 et 9). Finalement, nous aborderons les différentes questions de recherches que suppose notre problématique.

5.1.1. Reprise des questionnements

Reprendre l'ensemble des questionnements que nous avons soulevés au cours des premiers chapitres de ce document ne doit pas seulement être perçu comme une nouvelle synthèse, il s'agit également de les mettre en relation afin de montrer en quoi ils interagissent entre eux et se questionnent mutuellement. Nous concluons chacune de ces sous-sections par des questions permettant, très synthétiquement, de capter l'interrogation essentielle qu'amènent les éléments que nous avons été amenés à décrire durant les premiers chapitres de ce document.

Sortir de l'opposition *réel* vs. *virtuel*

L'un des premiers éléments que nous avons mis en avant dans les premiers chapitres est la limite que pose et suppose l'opposition entre le *réel* et le *virtuel*. Si cette dichotomie permet de faire appel au sens commun : tout un chacun est susceptible de saisir qu'un monde est « virtuel » s'il a lieu derrière un écran et qu'il est « réel » dès qu'il prend forme hors d'un écran. Cependant, cette opposition perd drastiquement de son évidence quand il s'agit de définir précisément ce qu'est le *réel* et le *virtuel*. Non seulement car tout élément a une part de matérialité (bien réelle) mais aussi parce que les actions qu'un individu peut avoir avec ces dispositifs sont également réelles pour ce dernier. Face à ce constat un courant tend à opposer le *virtuel* non pas au *réel* mais à « l'actuel » (Boellstorff, 2008). Sous-entendu que ce qui n'est pas réel est en fait *potentiel*, il se trouve *virtuellement* dans le dispositif mais il n'est pas encore accompli. Mais, dans la mesure où nous adoptons un point de vue pragmatique et une focalisation sur les interactions, cette dichotomie ne nous semble guère plus satisfaisante dans la mesure où nous ne pouvons affirmer que les communications et les interactions ayant lieu par le biais d'un *avatar* sont *potentielles*, elles sont bel et bien réelles pour les individus.

Pour sortir de cette dichotomie nous proposons alors d'abandonner toute forme d'opposition pour adopter un modèle descriptif d'inspiration pragmatique (Bonfils, 2014; Odin, 2011), faisant uniquement le constat que nous sommes en mesure (dans un cas comme *World of*

Warcraft) de décrire deux espaces : l'*espace numérique* (ce qui a lieu dans, grâce et par le biais de ce dispositif) et l'*espace physique* (tout le reste).

Cependant, l'adoption radicale de ce triptyque (abandon de la dichotomie réel/virtuel, pragmatisme et interactionnisme) nous a également conduit à percevoir que la frontière séparant les espaces est loin d'être aussi nette que ne le laissait penser la distinction entre réel et virtuel. En somme, nous pouvons dire que notre démarche a consisté, en observant qu'elle n'était pas à même de rendre compte de la réalité vécue par les individus, à refuser cette dichotomie. Mais, ce refus plutôt que d'amener des pistes de réponses à notre constat nous a conduit à percevoir la complexité inhérente à la relation entre *espace physique* et *espace numérique*.

Dès lors, nous avons tenté de trouver dans la revue de littérature des éléments susceptibles de nous guider dans notre cheminement de pensée. Au cours de cette étape nous avons surtout trouvé des confirmations à la fois de la complexité de ce questionnement mais aussi de la nécessité de tenter d'y répondre afin d'essayer de proposer une compréhension plus globale de la relation qu'entretiennent les individus avec les *espaces numériques*.

Ce qui précède nous conduit, par conséquent, à formuler une 1^{ère} question : où se trouve la séparation entre l'*espace physique* et l'*espace numérique* ?

L'*avatar*, une figure entre deux espaces ?

Au milieu de cette complexité, la figure de l'*avatar* apparaît comme incontournable. Dépassant l'unique fonction de vaisseau permettant à l'*utilisateur* de se déplacer dans un espace à la matérialité particulière, l'*avatar* semble aussi cristalliser et contenir une partie de la complexité de la séparation entre les espaces. Il nous semble que cela provient de la nature même de la figure de l'*avatar*. Loin d'être une figure neutre, il a un impact non seulement sur la représentation que l'*utilisateur* peut se faire de lui-même et sur le jeu qu'il peut avoir avec ce dernier (toutes les variations des expérimentations identitaires, par exemple) mais aussi sur les échanges et les relations que l'individu est susceptible de nouer avec les autres individus dans leurs interactions par *avatars* interposés.

Partant de ce postulat, l'*avatar* nous invite à approcher la frontière entre les espaces depuis une perspective interne à l'*espace numérique*. Orientation indubitablement héritée des origines divines de cette figure, nous sommes amenés à concevoir un rapport asymétrique entre les espaces et donc à percevoir l'*espace numérique* comme étant l'espace visité, l'espace étranger et, par conséquent, l'espace devant permettre de marquer la séparation. Comme si nous ne pouvions savoir que nous sommes dans l'*espace numérique* que parce que nous ne sommes pas dans l'*espace physique*. Or, il s'avère également possible de rompre avec l'asymétrie propre à l'*avatar* ce qui nous amène à ne pas présupposer que la ligne de démarcation entre les espaces

doit se faire à partir de l'*avatar* mais qu'elle peut également prendre pour racine l'*utilisateur* ou le lien entre ces deux figures.

Si cette perspective peut nous conduire à considérer la relation entre l'*avatar* et l'*utilisateur* comme la pierre angulaire de toute réflexion portant sur la frontière entre *espace physique* et *espace numérique*, il nous semble primordial de préserver une approche communicationnelle et, ce faisant, centrée sur les relations entre les individus. L'*avatar* doit donc être appréhendé comme un catalyseur de la complexité entre les espaces à travers la relation qu'il permet au sein de l'individu, mais également à travers les échanges qu'il permet avec les autres *avatars* et l'environnement les accueillant.

En d'autres termes, deux interrogations émergent :

2^{ème} question : quelles relations entretiennent l'*utilisateur* et l'*avatar* ?

3^{ème} question : quelles relations entretiennent les *utilisateurs/avatars* entre eux ?

Les interactions, une grille d'interrogations

Pour naviguer dans cet horizon incertain nous avons ressenti le besoin de nous équiper d'un appareillage méthodologique capable de faire émerger et d'étudier la complexité inhérente à des problématiques pouvant sembler, a priori, banales. Nous avons trouvé cette propension dans la perspective interactionniste développée tout au long de l'œuvre de Erving Goffman. S'intéressant aux interactions de la vie quotidienne, ces petits échanges que tout un chacun accomplit un nombre incalculable de fois par jour, la plupart du temps sans même s'en rendre compte (comme les piétons des grandes métropoles se déplaçant et ne s'entrechoquant que « par accident » ou la compréhension des énoncés indexicaux nous permettant de rattacher toute information à son contexte), Goffman parvient à démontrer que ces petites interactions ont pour fonction de cimenter un groupement humain. Car ces « petits rituels » créent un lien de réciprocité entre les individus menant à l'intérêt commun pour une stabilisation des situations et, donc, le maintien d'un ordre communicationnel et social.

De prime abord, bâtir notre socle conceptuel principalement autour de l'œuvre de cet explorateur de la vie urbaine des années 1960 à 1980 pouvait sembler étrange, tant ces préoccupations peuvent paraître éloignées de celles concernant un *espace numérique* comme celui de *World of Warcraft*. **Cependant, il s'avère que notre démarche ne consiste pas à reprendre à l'identique l'outillage théorique développé par Goffman pour l'appliquer à notre terrain ; notre démarche a consisté à déconstruire d'importants pans de l'œuvre du chercheur pour en extraire des éléments qui nous semblaient essentiels et récurrents.** Autour de ces trois éléments – que nous avons nommé *égo*, *alter* et le *lieu de leur interaction* – nous avons tenté d'égaliser (c'est-à-dire, principalement de rassembler sous un terme commun

des concepts voisins) et de reconstituer (en ordonnant les concepts à partir d'une lecture transversale) la pensée de Goffman.

Cette démarche a permis de faire émerger quantité de points de tensions, de questionnement, notamment quant à la place de l'*avatar* dans la construction de l'identité de l'*égo* ou aux lieux des interactions dans un *espace numérique* qui est caractérisé, comme nous avons eu l'occasion de le remarquer, par une physicalité très particulière. Dès lors, la grille d'analyse de Goffman devient, quand nous l'appliquons aux *espaces numériques*, une grille d'interrogation. Elle nous amène à une approche fine et une remise en cause constante des interactions pouvant sembler « naturelles » ou « allant de soi ». Notre appropriation de l'interactionnisme goffmanien nous rapproche alors davantage d'une approche du terrain ou d'une ligne de conduite pour notre recherche. Il ne s'agit pas uniquement de se demander en quoi les interactions menées dans un *espace numérique* peuvent être similaires à celles menées dans l'*espace physique* mais également en quoi elles en diffèrent et, surtout, en quoi les interactions de l'*espace physique* sont susceptibles de nous amener à nous interroger sur les interactions de l'*espace numérique*.

Par extension, nous sommes conduits à nous intéresser à la dimension rituelle pouvant être présente dans les *espaces numériques*. Car, s'il apparaît que c'est par les rituels de la vie quotidienne que se cimente la société, il n'y a pas de raison – théoriquement – d'être amené à penser que les *espaces numériques* puissent être régis par des règles différentes. Il devient alors pertinent de rechercher la dimension rituelle de ces espaces.

Deux interrogations peuvent alors se poser :

4^{ème} question : en quoi l'interactionnisme goffmanien est-il une grille de questionnement pertinente pour interroger les *espaces numériques* ?

5^{ème} question : quelle dimension rituelle dans un *espace numérique* comme celui de *World of Warcraft* ?

5.1.2. Problématisation

Démarche de la recherche

La démarche d'une recherche, qu'elle soit inductive, déductive ou hypothético-déductive, procède de la coordination de la méthode de récolte identifiée, du terrain et de la relation que le chercheur souhaite entretenir avec ce dernier. Il peut le constituer en grande partie, définir ses limites et le(s) cadre(s) dans le(s)quel(s) des individus y seront intégrés (Paillé & Mucchielli, 2012). Le processus relève alors de l'expérimentation : il s'agit d'étudier la manière dont les individus vont réagir face à un environnement dont les paramètres sont contrôlés par le chercheur (au moins en partie). Ainsi, dans certain cas, il lui est possible d'influer sur des paramètres pour observer les réactions des individus face à un environnement, en partie,

différent. Une démarche hypothético-déductive est alors appropriée dans la mesure où le chercheur peut supposer que modifier certaines variables particulières peut avoir une influence sur les réactions des individus. Ainsi, Nick Yee et Jeremy Bailenson (2007) pouvaient émettre l'hypothèse que rendre un *avatar* plus attirant aurait pour conséquence de produire plus de sympathie pour son interlocuteur et que la réciproque serait vraie (un *avatar* moins attirant produirait une certaine antipathie).

Cependant, dans d'autres cas, le terrain est un élément incontrôlable, inaltérable par la seule volonté du chercheur. Dans ces cas, le chercheur n'a d'autres choix que de scrupuleusement renseigner les caractéristiques de l'environnement qu'il observe et d'observer les réactions des individus face à ce qui apparaît comme un préconstruit, une donnée incompressible de sa recherche. Approcher un terrain caractérisé par de telles contraintes avec une démarche hypothético-déductive peut être adapté quand il est possible de manipuler d'autres variables que celles de l'environnement, mais il arrive également que ce type de manipulations ne soient pas possibles. Adopter une démarche « *bottom-up* » nous semble alors la plus adaptée dans la mesure où il s'agit de partir du terrain, d'observer ce qui s'y déroule puis de procéder à une analyse. Cette démarche suppose alors de ne pas énoncer d'hypothèses avant la récolte de données, il s'agit d'énoncer une problématique permettant de délimiter le terrain d'investigation et donc, de ne s'intéresser qu'à une partie des possibilités qu'il offre.

Les quelques éléments descriptifs que nous avons apportés de *World of Warcraft* – tout particulièrement dans le premier chapitre – nous permettent d'affirmer que nous n'avons aucune capacité pour influencer la conduite de cet environnement. Deux tensions œuvrent à son évolution : les projets des concepteurs et les désirs des *utilisateurs*, et nous ne pouvons jouer sur aucune de ces forces. Par conséquent, nous adopterons une démarche déductive, partant de la réalité vécue sur le terrain, par les individus, nous émettrons des interprétations susceptibles de rendre compte et d'expliquer ces observations.

La définition de notre problématique est influencée par cette démarche dans la mesure où il ne s'agit pas pour nous de définir un ensemble d'hypothèses en amont de notre recherche, mais de proposer une problématique générale intégrant plusieurs questionnements de recherche (sous-section 5.1.3 de ce chapitre), lesquels seront explorés tout au long de notre analyse (partie 3 de ce document). Dans le souci de retranscrire, le plus finement, le processus de recherche suivi tout au long de cette étude, ces questionnements seront également l'objet de réponses potentielles. Bien que pouvant s'y apparenter, il ne nous semble guère pertinent de les qualifier d'hypothèses dans la mesure où elles ont plutôt tendance à recouvrir un ensemble des possibles que de tenter de prédire ce que pourraient être nos résultats.

Problématique

La constitution d'une problématique apparaît souvent comme un tournant dans le cours d'une recherche. Car, comme nous l'avons précédemment énoncé, en fixant un cap, elle ferme des possibilités. Partant du terrain, nous récoltons une importante quantité de données sur des pans très différents d'un environnement (économie, rapport entre les genres, construction identitaire, etc.). La problématisation s'apparente donc à un exercice de renoncement : nous devons renoncer à une grande partie de nos observations pour ne nous concentrer que sur un point, un aspect, une dimension. Cependant, ce renoncement est essentiel au processus de recherche car en se fixant sur un aspect du terrain, nous sommes amenés à le traiter en profondeur, notre objectif revient alors à mettre à l'épreuve cette dimension et à tenter de l'épuiser.

La conjonction de l'ensemble de ces pistes nous amène à identifier trois éléments récurrents et essentiels dans la progression des étapes préliminaires de notre recherche : la communication inter-individuelle (les interactions), la figure de l'*avatar* et la relation au groupe. A partir de ce triptyque nous avons constitué une problématique principale nous semblant susceptible d'agencer ces éléments de manière à leur donner une place centrale :

Dans quelle mesure une communication médiatée par des *avatars* est-elle suffisante pour favoriser la pérennité d'un groupe d'individus ?

A partir de la structure de cette problématique il est possible d'extraire deux éléments explicites et deux éléments implicites. La position de la figure de l'*avatar* et du groupe est explicite. Il s'agit d'interroger la mise en relation de ces deux entités et de se demander comment une communication passant principalement par le biais d'*avatars* peut amener un groupe d'individus à se rassembler et à tenter d'atteindre des objectifs ensemble, sur le long terme. La pérennité est un terme essentiel, car une relation pérenne indique que quelque chose s'est mis en place entre les individus formant le groupe. Il peut s'agir de liens affectifs ou d'une forme de réciprocité rituelle comparable à celle du « *don, contre-don* » théorisé par Marcel Mauss (2012). Dans l'un ou l'autre des cas, la pérennité impliquerait que les *avatars* sont des interfaces susceptibles de transmettre plus que des informations, ils seraient des entités capables de former société.

Les éléments implicites proviennent, d'une part, de la formulation de cette problématique : en l'introduisant par des termes impliquant une certaine retenue (« dans quelle mesure ») nous proposons une distance critique face à la proposition selon laquelle la communication médiatée par des *avatars* serait suffisante pour entretenir et permettre la pérennité d'un groupe. Plutôt que de ne chercher que des preuves de cette approche nous souhaitons la mettre à l'épreuve. Notre objectif est donc de chercher les éléments allant dans le sens de cette affirmation autant que ceux susceptibles de la contrarier. D'autre part, au cours du chapitre précédent nous avons

posé les bases d'une grille d'interrogation à travers une relecture des travaux de Goffman. S'inspirant de la dimension communicationnelle de son œuvre, la démarche que nous souhaitons développer pour tenter de répondre à notre problématique se focalise donc sur les interactions, perçues comme vectrices de la communication entre les individus.

5.1.3. Questions de recherche

Il nous semble maintenant pertinent de préciser les éléments que nous souhaitons concrètement aborder pour répondre à notre problématique. En somme, il s'agit de définir trois questions principales sur lesquelles nous appuyer lors de la collecte et de l'analyse de nos données. Se situant à la lisière de la prolongation et de la précision, ces questions viennent compléter notre problématique. Cette étape nous permettra d'aborder, dans les sections suivantes de ce chapitre, nos différents choix méthodologiques.

Q1 : Quelle forme de ritualisation est à l'œuvre dans *World of Warcraft* ?

En nous interrogeant sur la dimension rituelle nous souhaitons mettre en lien la pérennisation des relations entre les individus et la capacité communicationnelle des *avatars*. Il s'agit de poursuivre la réflexion entamée par la sociologie classique (Durkheim, 2014) et l'interactionnisme (Garfinkel, Barthélemy, Dupret, Queiroz, & Quéré, 2007; Goffman, 1974) selon laquelle le rituel a pour fonction de permettre la cohésion d'un groupe d'individus. Selon cette perspective, le processus communicationnel en jeu entre les individus lors d'un rite permet aux membres du groupe de se remémorer les moments fondateurs de ce groupe. Se faisant, ils resserrent les liens qui les unissent, tentant ainsi d'assurer la survie du groupe sur le long terme. Ainsi, la perspective classique fait apparaître le rituel comme un élément éminemment communicationnel et se trouvant à la base de tout groupe social. Or, comme nous avons eu l'occasion de l'évoquer, la décroissance des différentes formes de culte lors de la seconde moitié du XX^{ème} siècle amena un certain nombre de chercheurs à penser que cette analyse classique ne pouvait être exacte puisque les sociétés tenaient encore alors que les rituels semblaient disparaître peu à peu. L'analyse de la fonction rituelle fut alors considérée comme n'étant applicable qu'aux sociétés « primitives », c'est-à-dire, celles proche de la société aborigène australienne qui permis à Durkheim de fonder son analyse. Cependant et de manière parallèle mais non concertée, Goffman et Garfinkel proposèrent de réactualiser cette analyse classique en la décorrélant de sa dimension théologique et/ou extraordinaire. C'est, au contraire, dans l'ordinaire qu'ils vont chercher les traces du caractère sacré du rituel. C'est en prêtant toute leur attention aux petites interactions du quotidien (salutations, gestion et partage de l'espace, déplacements urbains, etc.) qu'ils en arrivent à la conclusion que se crée un jeu rituel entre *ego* et *alter* qui place réciproquement du sacré dans l'autre.

Nous formulons alors une forme d'hypothèse consistant à considérer que si les individus sont capables de mettre en place des formes de rites dans un *espace numérique* en ne passant exclusivement que par le biais de leurs *avatars*, cela serait le signe d'une forme d'autonomie (communicationnelle, interactionnelle et sociale) de ces espaces. S'ils s'avèrent à même de produire des rites, cela peut être le signe qu'ils sont capables de constituer des groupes d'individus, ou plutôt d'*avatars*, ayant leur propre histoire, culture et pouvant exister sans qu'il ne soit nécessaire que la figure de l'*utilisateur* (et son *espace physique*) n'intervienne. Une tel résultat serait alors le signe – du point de vue des interactions – d'une forme d'autonomie et d'indépendance de l'*espace numérique* et des *avatars*.

Précisons, que nous reprenons une définition fonctionnelle du rituel, aucun contenu théologique n'est nécessaire, il s'agit uniquement d'une suite d'actions dont l'issue est connue et ayant pour fonction de permettre aux individus de se recentrer sur le groupe qu'ils forment avec les autres individus. « *Le rite s'inscrit dans la vie sociale par le retour des circonstances appelant la répétition de son effectuation. Il se caractérise par des procédures dont il implique la mise en œuvre afin d'imposer sa marque au contexte que son intervention même contribue à définir [...] Le rite ne se confine nullement à la sphère du religieux ; c'est plutôt que celle-ci ne peut s'en passer, car elle se manifeste à travers lui et en revendique l'exclusivité de la mise en œuvre* » (Bonte & Izard, 2010, p. 630).

Q2 : Les avatars peuvent-ils être les uniques socles communicationnels d'une interaction ?

Cette seconde question apparaît comme le contre-poids et la prise de distance critique par rapport à la première. Car, si la première question nous pousse à chercher des preuves d'autonomie des *espaces numériques* et des *avatars* par rapport à l'*espace physique* et à l'*utilisateur*, cette seconde interrogation doit nous amener à en éprouver les limites. Il s'agit d'interroger les limites de la capacité des *avatars* à former des groupes par et pour eux-mêmes. Si nous admettons que nous pouvons trouver des formes de ritualisation dans la communication inter-*avatars* nous devons, néanmoins, nous demander : sont-elles suffisantes ? Les individus peuvent-ils n'échanger qu'en mettant en relation leurs *avatars* ? Si nous poussons cette démarche plus avant, il serait pertinent de se demander : pourquoi et dans quelles conditions, les individus peuvent-ils éprouver le besoin de se référer à la figure de l'*utilisateur* et à l'*espace numérique* ? En d'autres termes, quand l'*avatar* et l'*espace numérique* ne se suffisent-ils plus à eux-mêmes ?

S'il s'avère que les individus éprouvent la nécessité ou qu'ils fassent appel à l'*espace physique* dans certaines conditions, nous devons alors nous demander en quoi cela pourrait, éventuellement, entrer en contradiction avec la réponse à la première question. Nous pouvons imaginer trois cas de figures.

1. Nous n'observons aucune forme de ritualisation dans l'*espace numérique*, auquel cas cela signifiera que les individus ont besoin de l'*espace physique* et que l'*avatar* n'est pas une interface communicationnelle suffisante.
2. Nous observons une ritualisation complète au sein de l'*espace numérique*, c'est-à-dire que nous ne descendons aucune mention récurrente à l'*espace physique*. Il s'agit éventuellement, d'une thématique apparaissant de manière aléatoire dans les interactions et ne fait pas l'objet d'une préoccupation particulière. Les *avatars* sont donc capables de produire des groupes totalement indépendants de l'*espace physique*.
3. Cas intermédiaire, nous observons bien une ritualisation au sein de l'*espace numérique* mais l'*espace physique* apparaît tout de même comme un élément récurrent. Il s'agirait alors de considérer que les *avatars* ont un fort potentiel communicationnel pouvant mener à la création de groupes pérennes mais que l'indépendance n'est pas complète avec l'*espace physique*.

Cet ensemble de possibles nous amène à concevoir toutes les réponses possibles à la conjonction de la première et deuxième question. Soit, nous nous trouvons dans un cas d'exclusivité : l'une est juste et l'autre ne l'est pas soit, dans un rapport d'inclusivité : les deux sont justes en même temps. Or, cette troisième possibilité nous ramène inéluctablement vers la thématique de la séparation entre l'*espace physique* et l'*espace numérique*. Car si les deux énoncés (a. il y a une ritualisation dans *WoW* et b. les individus ne peuvent se passer de références à l'*espace physique*) sont vrais en même temps, il conviendra, alors, de savoir dans quelles conditions la transition se réalise.

Q3 : Quelle forme de spatialisation est à l'œuvre dans *World of Warcraft* ?

Nous pouvons supposer que la réponse à cette question émanera, pour partie, de la rencontre des deux questions précédentes. Et elle prendra d'autant plus de poids s'il s'avère que la deuxième question amène au cas d'une réponse inclusive. Mais, même dans une autre situation, notre déconstruction et reconstruction de l'œuvre de Goffman (chapitre 4) nous a amené à considérer que les communications et les interactions faisaient l'objet d'une spatialisation. Dans la mesure où un échange entre individus se réalise quelque part, il apparaît que dans une perspective interactionniste ce lieu est d'une grande importance puisqu'il participe à la définition de la situation (notamment autour de séparations comme la scène ou les coulisses qui permettent d'endosser des rôles différents). Il convient alors de se demander, où ont lieu les interactions se déroulant au sein d'un *espace numérique* ? Si les différents dispositifs de communication mobilisés amènent un premier niveau de réponse, il est, en effet, possible d'affirmer que les échanges ont lieu « sur » des logiciels de discussion vocales ou des *tchats*. Toutefois, il est aussi possible d'explorer un second niveau en interrogeant la dimension symbolique de l'espace. Cela nous conduit alors à appréhender l'*espace numérique* d'une

manière bien spatiale et de tenter d'en délimiter des zones. Les logiciels de discussion vocale étant divisés en plusieurs « salons », de la même manière qu'il existe plusieurs canaux de communication écrite, est-il possible de trouver des séparations au sein de ces canaux ? Trouvons-nous des coulisses dans un *espace numérique* ? Et si tel est le cas, qui n'est pas autorisé à y pénétrer et pourquoi ? Quelles sont les conditions d'accès ?

Dans la mesure où nous savons que des lieux différents proposent aux individus d'endosser des *rôles* et des *faces* différents, quelles sont les différences entre le *rôle* ou la *face* d'un *avatar* sur scène et en coulisse ?

De plus, les différentes pistes de réponses que nous pourrions trouver pour cette question devraient également nous orienter dans notre quête d'une délimitation entre *espace physique* et *espace numérique* puisque nous pourrions être tenté d'énoncer que les interactions ne se déroulant pas au sein de l'*espace numérique* (symbolique) se déroulent, par opposition, dans l'*espace physique*.

Cette troisième question, dépendante pour partie des deux précédentes, est probablement l'une des plus riches dans la mesure où elle propose une rupture franche avec le sens commun considérant justement les *espaces numériques* comme des non-espaces, des « cloud », des « nuages », coupés de toute forme de matérialité. **Or, une perspective interactionniste est susceptible de dépasser la matérialité physique (serveurs, périphériques, etc.) pour faire émerger une matérialité communicationnelle et symbolique : puisque les individus échangent grâce à ces dispositifs, cela signifie qu'ils échangent quelque part et ce lieu devrait pouvoir être identifié et délimité.**

5.2. L'ethnographie, une méthode avant d'être une discipline

5.2.1. Histoire

Nous avons démarré le deuxième chapitre de cette thèse en affirmant qu'il était possible de s'abstenir de présenter une histoire exhaustive des jeux vidéo et nous nous apprêtons, maintenant, à présenter un tour d'horizon historique de l'ethnographie. Que distingue ces deux éléments pour qu'une approche historique de l'un nous semble plus nécessaire que l'autre ? Nous pouvons avancer deux niveaux de réponse : premièrement et dans la mesure où d'autres chercheurs avaient proposé une histoire des jeux vidéo très détaillée et qu'il ne s'agit que d'un aspect de notre terrain et non de son objet, une approche historique exhaustive ne nous semblait guère pertinente pour la construction de notre outillage théorique. Deuxièmement, l'ethnographie est associée (du moins en France) à une discipline homonyme indépendante ; expliquer en quoi il s'agit avant tout d'une méthodologie de recherche est donc un enjeu primordial pour expliquer dans quel cadre nous la mobilisons en Sciences de l'Information et de la Communication.

Une histoire de termes

Avant toute chose, il nous semble nécessaire de procéder à une clarification et à une distinction quant aux termes « ethnographie » et « ethnologie ». Car, si tous les deux renvoient à une approche compréhensive des différentes cultures, ils représentent des étapes différentes de cette approche.

L'ethnographie a pour objet de récolter, répertorier et collecter⁹⁰ des éléments d'une culture. Si les musées sont remplis de pièces ethnographiques ayant appartenu à différentes cultures, ces éléments prennent majoritairement d'autres formes. Ainsi, il peut s'agir de récits (historiques, mythiques, populaires, etc.), de danses, de musiques, de rituels, d'organisation spatiale, de répartitions des tâches, de langues ou de dialectes, etc. Pour recueillir tous ces éléments impalpables, les ethnographes peuvent avoir recours à des notes détaillées, des croquis, des enregistrements photographiques, sonores ou vidéos, etc. Les méthodes de récolte dépendent des ethnographes, des époques et des possibilités du terrain. La plupart des ethnographies sont issues d'une combinaison de méthodes et de données récoltées. En guise d'exemple, nous pouvons citer les travaux de Margaret Mead et Gregory Bateson qui utilisèrent la vidéo pour enregistrer une danse rituelle à Bali (1952). Cependant, les outils de prédilections

⁹⁰ Ces trois termes renvoient – de manière différente – à trois éléments fondamentaux de l'ethnographie : 1) la prégnance du terrain (c'est à partir et de ce dernier que tout provient), 2) le caractère « brute » des données (livrées par le terrain, elles ne font pas l'objet d'un traitement particulier) et 3) la volonté de garder une trace de tous éléments culturels ayant été produits par l'Homme (avec, comme nous le verrons, le sentiment que des cultures sont vouées à disparaître et qu'il est nécessaire d'en garder une trace).

de l'ethnographe restent la prise de notes minutieuse de ses observations, la récolte d'objets essentiels à la vie du groupe et la prise de quelques clichés de scènes ordinaires.

L'ethnologie, quant à elle, désigne l'analyse des données récoltées par l'ethnographe. Si différents courants ont existé et perdurent au sein de cette discipline, l'objectif général est, *in fine*, de décrire des structures ou des évolutions potentielles des cultures observées. Dès lors, il apparaît qu'une distinction fondamentale sépare l'ethnographie de l'ethnologie. Alors que la première n'a pour vocation que la récolte de données, la seconde se propose de les analyser ; la première n'est que méthodologie de recherche, la seconde une discipline à part entière du paysage des Sciences Humaines et Sociales. Cependant, nous devons reconnaître que l'histoire de ces deux mouvements a été, pendant plus d'un demi-siècle, liée. Mais nous allons voir qu'au tournant de la seconde moitié du XX^{ème} siècle l'ethnographie dépasse le cadre de l'ethnologie pour se propager comme méthode de recherche privilégiée d'autres champs disciplinaires.

De l'ethnographie de cabinet à ... l'ethnographe de terrain.

Il est possible de marquer deux tournants majeurs dans l'histoire de l'ethnographie. Le premier a lieu au cours de la première partie du XX^{ème} siècle. Jusqu'à la première guerre mondiale, les études ethnologiques étaient réalisées par des ethnologues ne quittant pas le confort de leurs bureaux situés dans les capitales européennes. Pour analyser et décrire les mœurs et cultures de peuples vivant de l'autre côté des océans et des mers, les ethnologues utilisaient des matériaux récoltés par d'autres. L'ethnologue et l'ethnographe apparaissent alors comme deux personnalités distinctes, d'un côté se trouve celui qui recueille les matériaux et de l'autre celui qui les analyse. L'ethnographe est alors une personne ayant l'occasion de se trouver fréquemment au contact de populations « lointaines » : des missionnaires ou des colons, principalement. Entre la fin du XIX^{ème} siècle et le début du XX^{ème}, l'ethnologie n'échappe pas à la domination du courant évolutionniste qui touche toutes les sciences (humaines). L'ethnologue analyse alors les autres cultures comme des étapes précédentes de l'évolution de sa propre culture pensée comme plus « avancée » ou « complexe ». Deux problèmes majeurs se posent alors : premièrement, le paradigme évolutionniste est perçu comme réducteur et inexact par certains chercheurs qui ne pensent pas que l'humanité ne puisse suivre qu'une unique voie. Deuxièmement, les matériaux récoltés peuvent faire l'objet d'une double suspicion : a) parce que ceux qui les récoltent ne sont pas des scientifiques, ils reportent ce qui leur semble intéressant, ce qu'ils peuvent ramener et leur trouvaille faisant l'objet d'une rémunération, des faux peuvent être produits afin de rendre lucratif une expédition. Et b) compte tenu de leur statut de colon ou de missionnaire le rapport que ces personnes entretiennent avec les peuples qu'ils « observent » ne sont pas égaux, ils adoptent une volonté de réformer les comportements qu'ils observent et sont donc susceptibles de les modifier ou de les reporter très subjectivement.

Le début du XX^{ème} siècle marque une rupture franche avec cette séparation entre ethnographe et ethnologue. Le chercheur britannico-polonais Bronislaw Malinowski fait figure de précurseur dans ce domaine puisqu'il est l'un des premiers ethnologues à se rendre « sur le terrain ». En se rendant directement et personnellement sur place et « *en annulant toute distance, le « temps-présent » transforme l'objet ethnographique en un donné prêt à être observé et identifie le discours de l'anthropologue au langage de l'observation neutre* » (Kilani, 1987, p. 42). Afin de dépasser le paradigme évolutionniste, Malinowski propose à l'ethnologue de se rendre sur son terrain et de l'observer personnellement. Il doit alors procéder à une immersion relativement longue (plusieurs mois) afin de dépasser sa condition d'étranger et en apprendre le plus possible sur les différents aspects de la culture. S'il n'est pas le premier à proposer aux ethnologues de se rendre sur leur terrain (ou le premier à le faire), il est le premier à « *prétendre à la nécessité de combiner désormais l'enquête directe sur le terrain avec la réflexion théorique, et d'ériger par conséquent l'expérience personnelle en une « norme » de la profession* » (Kilani, 1987, p. 44). Cette position du chercheur aura un impact décisif sur la discipline puisque tous les ethnologues commenceront alors à se rendre sur leur terrain pour réaliser leur propre observation en adoptant une posture de « relativisme culturel ». Cette posture consiste à observer une culture en s'abstenant de toute opinion ou préjugé, l'ethnographie devient alors une démarche résolument compréhensive puisque si le chercheur ne juge pas, il doit tenter de comprendre ce qu'il voit pour analyser (cf. section 2.2. de ce chapitre pour plus de détails).

L'altérité radicale à portée de main

Les années 1920 marquent donc la fusion de l'ethnographe et de l'ethnologue au sein de la même personne. Il est remarquable que les écrits ethnographiques de cette époque soient marqués par une forme d'anxiété de la disparition du sujet de leurs études. Percevant les frontières entre les cultures comme des remparts reculant constamment, les ethnologues sont touchés par une forme de frénésie les poussant à vouloir consigner toutes les pratiques et formes de cultures avant qu'elles ne se confondent et disparaissent face à la percée de la culture européenne. Bien que cette peur soit confirmée par certaines études ethnographiques sur le long cours démontrant la disparition de certaines coutumes, c'est probablement l'un des effets secondaires de cette anxiété qui aura le plus d'impact. Car, plus ou moins persuadés que la pluralité culturelle est amenée à disparaître, les ethnologues remettent également en cause leur existence sur le long terme : quel pourrait être leur objet d'étude si l'intégralité du globe est peuplée par une culture plus ou moins similaire ?

C'est en partie face à cette volonté de se renouveler pour continuer à subsister que l'ethnographie vivra son second tournant majeur : une expansion vers d'autres disciplines des sciences humaines et sociales. Pour cette partie de l'histoire de cette méthodologie de recherche,

nous retrouvons l'école de Chicago ayant participé à la formation de Erving Goffman. Dans la mesure où la première génération de cette école place l'observation et, plus généralement, la démarche ethnographique comme la méthode de recherche par excellence. Ce retournement est loin d'être anodin car l'ethnographie était jusque-là la science réservée à l'étude des populations lointaines. La sociologie, qui permet l'étude de sa propre société, est marquée par des méthodes quantitatives permettant de saisir les grands mouvements de population. D'ailleurs, l'application des démarches qualitatives à sa propre société passe par une forme de pirouette intellectuelle puisqu'il s'agit alors d'affirmer qu'une culture est fragmentée en plusieurs sous-cultures plus ou moins proches de la culture légitime (dominante) et ayant des normes qui leur sont propres. C'est ainsi que la seconde génération de l'école de Chicago produit quantités de travaux portant sur l'étude ethnographique de diverses sous-cultures étatsuniennes⁹¹.

Ce déversement de la méthode ethnographique vers l'étude de différentes cultures et sous-cultures conduit à des croisements disciplinaires entre sociologie, ethnologie, étude des médias et philosophie. Le courant des *cultural studies* propose un bon exemple de cette mixité. En France, l'anthropologie⁹² occupe une position interstitielle entre la sociologie et l'ethnologie (bien que dépendant officiellement de la 19^{ème} section du CNU et non de la 20^{ème}).

D'un point de vue historique, c'est cette décorrélation entre ethnographie et ethnologie qui nous permet d'affirmer que l'ethnographie est avant tout une méthodologie de recherche et une approche de son objet de recherche. En tant que telle, elle est susceptible d'être appliquée dans le cadre d'une recherche en Sciences de l'Information et de la Communication afin de proposer une approche compréhensive au plus près du terrain.

5.2.2.Principes

L'apprentissage de l'ethnographie

A présent, il nous semble pertinent de présenter les grands principes de cette démarche pouvant faire l'objet d'une certaine méconnaissance. Cette méconnaissance peut être le résultat d'un rapport ambigu relativement à sa formation. Si des ouvrages méthodologiques d'ethnographie sont régulièrement publiés depuis la fin du XIX^{ème} siècle, ils ont pour point commun de proposer un point de vue relativement théorique et distant face au terrain. Ainsi, si nous prenons en guise d'exemple le *Manuel d'ethnographie* de Marcel Mauss (1967) dont la première publication remonte à 1926, nous nous trouvons face à un ensemble complexe de

⁹¹ Nous pouvons citer, par exemple, les travaux de Howard Becker (Becker, 2012) sur les fumeurs de marijuana ou, pour la troisième génération, ceux de Philippe Bourgois sur les *dealer* de crack dans le Bronx (Bourgois, 2001).

⁹² Nous pouvons identifier deux niveaux de distinctions entre l'ethnologie et l'anthropologie. D'une part, la traduction, en anglais, d'ethnologie est plus couramment « *social anthropology* » ou « *cultural anthropology* » que « *ethnology* » ; il s'agit donc, en partie, de l'utilisation du terme anglais. D'autre part, Claude Lévi Strauss opère une distinction entre l'ethnologie qui se dédie à l'étude d'une culture alors que l'anthropologie tente d'opérer des liens entre ces études, dans cette optique, l'anthropologie apparaît comme une méta-analyse.

préconisations générales concernant les différents aspects devant être abordés lors d'une monographie (morphologie sociale, droit, religion, langue, etc.). S'il est indiqué qu'il est nécessaire de « *bien choisir les témoignages* » (Mauss, 1967, p. 6), rien ne nous indique comment nous devons nous y prendre pour y parvenir.

Cette forme d'incapacité à clairement expliquer les innombrables petits éléments à mettre en œuvre pour démarrer une ethnographie et la mener à bien quotidiennement (comme négocier l'arrivée sur le terrain ou les premiers contacts avec l'Autre) semble être récurrente dans les manuels d'ethnographie (Kilani, 1987). Outre l'adaptation et le « *bricolage* » (Levi Strauss, 1990) dont doit faire preuve chaque ethnographe face à un terrain éternellement unique il est également possible de prendre en compte le fait que l'apprentissage de la méthode ethnographique peut se faire par d'autres voies que les manuels. D'une part, le rapport au terrain, à son approche et à son traitement au quotidien peut se faire directement par les récits ethnographiques : l'expérience des autres ethnographes apparaît alors comme une ressource potentielle lors de ses observations. Ainsi bien que n'ayant pas vocation à être des ouvrages méthodologiques, les travaux de Philippe Bourgois (2001) ou Oscar Lewis (1978)⁹³ peuvent être d'incalculables guides pour apprendre à appréhender des terrains très variés. D'autre part, l'apprentissage de l'ethnographie peut aussi se faire de manière empirique : c'est sur le terrain et en étant directement au contact de l'Autre que se forme l'ethnographe. Cette perspective peut sembler quelque peu déconcertante non seulement parce qu'elle permet, en quelque sorte, de faire l'économie de la théorisation d'une approche particulière de la récolte de données mais aussi parce qu'elle crée un cercle où seuls les initiés seraient aptes à mettre en œuvre une démarche ethnographique.

En rester à cette perspective revient à considérer que, ce n'est qu'en « faisant de l'ethnographie que l'on devient ethnographe » et, par conséquent, que cet appareillage méthodologique ne peut s'apprendre qu'en éprouvant le terrain. Toutefois il serait trop rapide d'adopter cette perspective et celle-ci reviendrait à nier des éléments essentiels et centraux à la démarche ethnographique.

Relativisme culturel

Le premier de ces éléments est, comme nous avons eu l'occasion de l'évoquer précédemment, le *relativisme culturel* qui apparaît comme l'un des piliers du renversement que vit l'ethnographie au début du XX^e siècle. Trouvant ses origines à mi-chemin entre la posture méthodologique et la conviction anti-évolutionniste, il agit comme une injonction

⁹³ Les travaux de Philippe Bourgois portant sur le difficile terrain des *dealers* de crack à New York, son ouvrage regorge de conseils pour aborder ce type de terrains tout en assurant, dans la mesure du possible, sa sécurité. De son côté, Oscar Lewis développe une ethnographie basée sur les récits de vie de l'intégralité d'un noyau familial (parents et enfants) cette méthode innovante lui permettant de faire surgir les mécanismes culturels se mettant en place entre les générations.

méthodologique : l'ethnographe doit parvenir à mettre en place une distance entre sa culture et celle qu'il observe. Cette prise de distance implique de ne pas lire les comportements observés à l'aune de sa propre culture, de ne pas reprendre ses propres schèmes explicatifs mais de s'approprier ceux de l'autre culture. C'est donc à partir de ce *relativisme culturel* qu'émerge la profondeur de la dimension compréhensive de l'approche ethnographique.

Nous devons toutefois préciser que cette posture n'est pas entièrement novatrice. Dans *Les règles de la méthode sociologique* (1967), Emile Durkheim – dont la première publication remonte à 1894 – pose comme « première règle et la plus fondamentale de 'considérer les faits sociaux comme des choses' » (Durkheim, 1967, p. 46). Cette première règle doit amener le chercheur à se débarrasser de ses « prénotions », démarche devant lui permettre de mettre en place une analyse objective, purifiée de ses idéologies et croyances. Cependant, la dimension résolument évolutionniste présente dans *Les formes élémentaires de la vie religieuse* (2014) nous montre que Durkheim considère l'application de cette règle comme une posture générale visant à légitimer la sociologie comme science et non comme outils idéologiques. Suivant cette perspective nous pourrions dire que le *relativisme culturel* de Malinowski et ses disciples est une application radicale de la première règle de Durkheim dans la mesure où il s'agit d'appliquer cette objectivation à toutes les étapes de la démarche scientifique ; ce qui inclut la phase de récolte de données et pas uniquement l'analyse quantitative.

Approche compréhensive

Si les démarches qualitatives sont nombreuses, il est possible de distinguer plusieurs manières de les mettre en œuvre : les entretiens, les observations, les analyses de documents, etc. Face à ce panorama, il apparaît que l'ethnographie occupe une place particulière puisqu'elle mobilise tous ces outils et les mets en discussion les uns avec les autres. Ainsi, des entretiens permettront de mettre en exergue des observations, lesquelles viendraient compléter une analyse de documents.

Rassemblant la quasi-intégralité des outils méthodologiques des démarches qualitatives nous pouvons identifier quatre éléments faisant de l'ethnographie une approche résolument compréhensive. Précisons immédiatement que l'ordre dans lequel nous présentons ces éléments n'est pas le signe d'une quelconque hiérarchie.

- a. En premier lieu nous retrouvons la dimension inductive de l'ethnographie. La recherche ethnographique part du terrain, le chercheur doit s'y plonger avant d'analyser ce qu'il observe. Cela doit lui permettre d'éviter d'être empli de ce que Durkheim aurait nommé des *prénotions* concernant son objet. Sur ce sujet Howard Becker adopte une position

radicale quand il interdit à ses étudiants de lire la moindre étude concernant leur terrain avant d'en être revenu (Becker, 2014).

- b. Cela conduit, en deuxième lieu, à une volonté de comprendre le fonctionnement des individus (et des groupes) que nous observons. Pour ce faire l'observation-participante (ou semi-participante dans certains cas) est un outil très régulièrement mobilisé. Globalement, nous pouvons différencier l'observation participante de l'observation semi-participante par le fait que dans la seconde, le chercheur adopte une posture externe lors de certaines pratiques. Cela peut être parce que la pratique en cours lui est interdite (rites, pratique réservée à un genre ou une catégorie d'âge) ou parce qu'elle est trop dangereuse (actes illégaux). Lors d'une observation semi-participante, le statut de participation de l'ethnographe varie constamment entre participation et observation. La participation permet de se mettre à la place de l'autre, de comprendre et de ressentir son expérience vécue. Le récit de l'ethnographe fait alors partie intégrante de la recherche et des données puisqu'il se trouve dans la posture d'un individu ayant expérimenté au moins une partie des pratiques.
- c. De plus, et troisièmement, cette participation permet de créer des liens avec les habitants de son terrain. Dès lors, les phases d'observation (participante ou semi-participante) deviennent aussi le lieu d'échanges et de discussions avec eux. Autant d'occasion de mener des entretiens informels : l'une des principales sources de données ethnographiques, ces échanges font l'objet de retranscriptions partielles permettant d'en garder une trace. Le principal intérêt de cette forme d'entretien est qu'il offre la possibilité de réagir à une situation précise et, ainsi, de laisser aux individus une occasion d'expliquer leur pratique et à l'ethnographe de la comprendre.
- d. Finalement, la conjonction de ces éléments mène à l'élément probablement le plus important : le dépassement de la position d'étranger (Combessie, 2007). Nous pouvons affirmer qu'une ethnographie est réussie lorsque le chercheur est parvenu à dépasser cette posture, qu'il n'est plus perçu comme un étranger sur son terrain. Cela ne signifie pas qu'il doit être considéré comme un autochtone mais qu'il se trouve dans une situation intermédiaire : sa présence ne gêne plus le bon déroulement de la vie quotidienne (ce qui lui permet d'observer ce qui se passe *réellement*) et ses – nombreuses – questions ne sont plus source d'étonnement. Bien que ne faisant pas tout à fait partie du groupe qu'il observe, il est parvenu à atteindre une situation intermédiaire entre l'étranger et le natif. C'est la recherche de cet objectif qui fait de l'ethnographie une méthode de recherche chronophage car cela prend, au moins, plusieurs mois et, dans certains cas, quelques années. Mais l'atteinte de cet objectif donne accès à des données extrêmement fines puisque le chercheur devient capable de saisir les éléments de communication les plus complexes : les échanges indexicaux.

Pour en revenir aux critiques que nous avons adressées au manque de transparence de l'apprentissage de l'ethnographie, il nous semble que ces quatre éléments comblent quelque peu ce vide. En dessinant les contours de ce en quoi consiste la démarche ethnographique, ils permettent de guider nos pas, de nous offrir un fil conducteur à suivre tout au long de notre recherche. En ce qui concerne le « comment » mettre, concrètement, en œuvre ce fil, il revient à chaque recherche de l'explicitier. Et c'est ce que nous allons faire au cours des pages suivantes.

5.2.3. Application

Nous nous proposons, maintenant, de décrire les principales étapes d'une ethnographie, lors de sa mise en place sur le terrain. Ici, l'objectif est donc de faire émerger les différentes problématiques inhérentes à l'approche ethnographique. Pour décrire ces différentes étapes nous nous basons sur certains récits ethnographiques détaillant leur démarche ainsi que sur nos quelques expériences propres. Puis, dans la prochaine section de ce chapitre, nous décrirons la manière dont ces étapes ont été appliquées à notre étude. Cela nous permettra également de voir en quoi l'ethnographie d'un *espace numérique* peut radicalement différer d'une ethnographie menée dans l'*espace physique*.

Négociation du terrain

La première étape d'une ethnographie consiste à « entrer » sur son terrain. Cette expression renvoie aux premières tentatives du chercheur pour dépasser sa condition d'étranger auprès de la population étudiée. Il s'agit souvent d'un processus long et lent, pouvant s'étaler sur plusieurs semaines et entraîner un sentiment de lassitude chez le chercheur qui peut alors avoir l'impression de ne récolter aucune donnée (Bourgois, 2001; Malinowski, 1989). Pourtant cette étape, pouvant s'apparenter à une forme de négociation avec « ce terrain » qui semble encore être un tout homogène, est essentielle car elle fonde la relation qui unira les deux parties.

Dans ses notes personnelles (Malinowski, 1985), Bronislaw Malinowski (publiées à titre posthume) explique que durant ses premières semaines aux îles Trobriand, il ne parvenait à récolter aucune autre information que des banalités que tout missionnaire était en mesure de rapporter. Pendant cette période, le chercheur épuise les ouvrages prévus pour toute la durée de son séjour et divise son temps entre le village qu'il observe et la ville où se trouvent les colons (ayant du mal à supporter l'un et l'autre, il alterne fréquemment).

Nous pouvons retrouver dans certains récits ethnographiques la trace de certaines techniques permettant d'appréhender cette rencontre avec plus de sérénité. Philippe Descola (2006) confie ainsi que son mentor, Claude Lévi-Strauss, lui conseilla d'emporter des « *babioles* » qu'il pourrait offrir à la tribu *Jivaro* qu'il s'appropriait à étudier. Ce présent devant permettre de ratifier leur relation en entamant un cycle de « *don / contre-don* » et faciliter l'acceptation de la

présence du chercheur dans un cadre qui n'est pas le sien. Philippe Bourgois a mis en place une démarche plus passive dans la mesure où son premier geste fut de s'installer avec toute sa famille à Brooklyn, marquant ainsi sa présence par une appartenance territoriale. Il ne s'agissait pas, pour lui, de venir passer du temps dans cet espace avant de retourner chez lui, mais il a transformé cet espace en son domicile. Une fois sur place il se montra, interagissant autant qu'il le pouvait avec les individus pour expliquer sa présence et sa démarche.

Le genre peut aussi être une partie de la négociation de terrain, car certains auteurs déconseillent de s'adresser aux femmes (Avanza, Fillieule, & Masclet, 2015). Occupant – selon eux – des positions politiques moins importantes et prises au sein d'une organisation les séparant régulièrement des hommes, un chercheur aura des difficultés non seulement à les aborder sur le long terme, mais aussi d'utiliser cette relation comme tremplin vers d'autres interlocuteurs. Car, et c'est par ce biais que toutes les entrées sur le terrain se résolvent, l'élément essentiel est de parvenir à entrer en contact régulier avec un interlocuteur. Cet « *informateur* » (Mauss, 1967) sera en mesure non seulement de livrer des données essentielles mais aussi, et surtout, d'ouvrir la voie vers d'autres individus qui pourront, à leur tour, devenir des informateurs principaux et permettre de nouvelles rencontres. Ce rôle central qu'occupent les informateurs principaux explique que quelques individus apparaissent de manière récurrente au cours d'un récit ethnographique.

Vie quotidienne

Une fois l'entrée sur le terrain assurée, c'est-à-dire, que la posture d'étranger est en voie d'être dépassée (car elle ne l'est jamais tout à fait, ne serait-ce que parce que le chercheur sait qu'il devra quitter son terrain pour analyser ses données), le travail d'observation peut prendre son essor. Que ce soit à travers une observation ou une observation participante, l'objectif de l'ethnographe est alors de partager la vie quotidienne du groupe dans lequel il s'est fait accepter. Ce faisant, il pourra non seulement récolter des informations durant son séjour sur le terrain (notamment à travers les entretiens qu'il aura l'occasion de mener) mais aussi, et c'est ce qui donne sa particularité à cette démarche de recherche, il aura la possibilité d'accumuler une expérience vécue de ces observations.

Or cet accès, depuis l'intérieur, à l'expérience vécue par les individus est tout à fait primordial puisqu'il s'agit alors de saisir les éléments indexicaux des échanges produits par le groupe (Garfinkel et al., 2007). En effet, la particularité de ces éléments communicationnels est qu'ils sont indéchiffrables lorsqu'ils ne sont pas rattachés à un contexte précis. Or, nous pouvons expérimenter quotidiennement des échanges dont les clés de compréhension se trouvent dans la situation dans laquelle ils se produisent (les adverbess de lieu ou de temps en sont de bons exemples génériques). C'est, par exemple, la compréhension indexicale de l'organisation spatiale d'un village qui permet à Lévi-Strauss (1936) de saisir que c'est –

littéralement – autour de ce découpage de l'espace que repose l'entièreté des échanges matrimoniaux, et donc, des relations entre les habitants de ce village. De manière similaire, c'est sa compréhension indexicale des rapports d'entre-aide au sein d'un groupe d'individus qui permet à Oscar Lewis de fonder le concept de « *culture de la pauvreté* » (1978) comme étant le lien de solidarité permettant aux individus de survivre à leur précarité extrême tout en les empêchant de la quitter puisqu'ils finiront par rendre le peu qu'ils auront pu accumuler (d'un point de vue économique ou symbolique) à ceux qui les ont aidés lorsqu'ils se trouvaient dans le besoin.

Le récit ethnographique, une obligation ?

Nous avons évoqué à quelques reprises, au cours des pages précédentes, le « *récit ethnographique* ». Ce terme renvoie à la manière assez particulière qu'ont les ethnographes de présenter leurs données. Nous pourrions être tentés de penser que la carrière littéraire du premier ethnographe de terrain – Bronislaw Malinowski – ayant échoué, il a reporté une partie de son appétence littéraire dans ses recherches. Il est indéniable que certaines dimensions de ses écrits peuvent le laisser apparaître, comme les premières pages des *Argonautes du pacifique occidental* qui font vivre au lecteur l'arrivée sur les îles Trobriand de l'ethnographe avec force de détails et de précisions. Cependant, ce serait une erreur de tirer ce type de conclusions uniquement sur le gage de ses célèbres envolées lyriques.

Réalisons plutôt un rapide tour d'horizon de certains éléments récurrents dans la retranscription des données ethnographiques. Il apparaît ainsi que la position de l'auteur par rapport aux données est très variable. Si, dans certains cas, il peut s'inclure très fortement (Bourgois, 2001; Malinowski, 1989), il arrive aussi que nous ne relevions aucune trace de sa présence (Lewis, 1978; Mead & Bateson, 1952) ou qu'il ait une posture tout à fait neutre (Evans-Pritchard, 1994; Mead, 2001). Cette variance de posture peut s'expliquer rationnellement par deux éléments principaux. Premièrement, une volonté généralisée de la part des ethnographes de rendre compte de leur observation avec le plus d'objectivité possible. Ce qui a deux conséquences : d'une part, rendre compte également de leur posture, ce qui signifie s'inclure fortement dans la retranscription des données quand ils ont tissé des liens particulièrement forts avec les individus⁹⁴. D'autre part, cette volonté de transparence s'incarne également par une posture de l'ethnographe envers le lecteur. Il ne souhaite pas seulement lui exposer les résultats de ses analyses, son désir est de lui rendre compte de la manière dont il est parvenu à ces résultats. Dans sa forme la plus radicale, cette démarche peut mener l'auteur à ne proposer qu'une contextualisation et des éléments d'analyse dans une introduction aux données

⁹⁴ Philippe Bourgois explique ainsi avoir aidé ses informateurs principaux, notamment à remplir des documents administratifs ou en participant à des comités d'aide sociale. Il rend aussi compte de son embarras lorsqu'il a (re)pris conscience du fait que ses informateurs principaux, avec qui il nouait des liens de plus en plus forts, étaient également des criminels multirécidivistes.

qui sont, alors, laissées à la disposition du lecteur qui pourra fonder sa propre analyse (Bourdieu, 1993). Deuxièmement, cette disparité dans la posture de l'ethnographe s'explique par la nature des données récoltées et proposées. Ainsi, si les plans et croquis fournis par Levi Strauss (1936) ou Evans Pritchard (1994) permettent d'analyser les organisations sociales et les systèmes de parenté, ils laissent aussi davantage de place à une posture éloignée du terrain. Alors que, au contraire, lorsque les seules données sont des récits de vie (Lewis, 1978) adopter une posture ne laissant pas de trace permet de rendre toutes leurs spécificités à ces informations particulières.

Nous pouvons ainsi être amené à affirmer que le récit ethnographique correspond en fait à une vaste réalité ne pouvant se résumer à quelques traits lyriques. Si les chercheurs essaient de rendre compte de la vivacité des données que les individus ont accepté de leur confier, ils en rendent surtout compte comme ils appréhendent leur terrain : en s'y adaptant.

5.3. L'application aux *espaces numériques*, une manière de dépasser l'ethnographie ?

Nous allons, au cours de cette troisième section, présenter les conséquences de l'application de l'ethnographie aux *espaces numériques*. Nous serons ainsi amenés à aborder les particularismes induits par ces terrains particuliers, notamment en nous demandant si les particularités de ces *espaces* nous permettent encore de qualifier cette approche d'ethnographique. Puis nous traiterons la manière dont nous avons appréhendé cette démarche au cours de notre recherche : les besoins que nous avons identifiés et les adaptations que nous proposons pour y répondre.

5.3.1. Particularités

En identifiant les principes et la mise en œuvre d'une ethnographie, nous sommes parvenus à faire émerger des traits saillants et inhérents à cette méthodologie de recherche. Or, il s'avère que la transposition de cette méthodologie dans un *espace numérique* bouleverse profondément ces éléments. Ces éléments peuvent être classifiés au sein de deux principales catégories : le statut du chercheur et le rapport au temps. Nous allons nous attarder à détailler la composition et les particularités de ces catégories mais nous pouvons d'ores et déjà préciser que les bouleversements qu'elles produisent sont suffisamment importants pour que nous puissions nous demander : en quoi pouvons-nous encore parler d'ethnographie lorsque cette méthode est appliquée à un *espace numérique* ?

Quelle étrangeté ?

L'une des deux principales différences entre une ethnographie réalisée « en ligne » et une ethnographie réalisée « hors-ligne » tient au statut du chercheur. Car, si lors d'une ethnographie hors-ligne le statut d'étranger du chercheur est une évidence pour les autochtones, la situation est radicalement différente dans le cas d'une ethnographie en ligne. En foulant un *espace numérique* grâce à son *avatar*, le chercheur ne semble pas différent des autres *avatars*. Rien ne le distingue et, la plupart du temps, il ne dispose d'aucun outil permettant de préciser sa situation d'individu présent pour un autre motif que le divertissement ou la découverte d'un nouvel environnement. Lorsque Malinowski (1989) débarque – littéralement – sur les îles Trobriand ou que Bourgois (2001) emménage à Brooklyn, les individus présents avant leurs arrivées sont en mesure de reconnaître et d'affirmer l'étrangeté des chercheurs. Dans un espace comme *World of Warcraft* le seul critère pouvant être pris en compte est le niveau de l'*avatar* : plus il est bas, plus il est vraisemblable qu'il a été créé récemment. Cependant, cette donnée peut aussi s'expliquer par de nombreuses autres raisons : l'*avatar* de bas niveau peut être une nouvelle

création de la part d'un *utilisateur* ayant déjà un *avatar* de haut niveau⁹⁵ ou, tout simplement, un *avatar* ayant un temps de connexion peu important⁹⁶. En somme, il n'y a aucune trace permettant à un individu de saisir que l'*avatar* avec lequel il interagit est l'*avatar* d'un chercheur menant une ethnographie.

Cette particularité a trois conséquences principales. Premièrement, l'étrangeté du chercheur n'est en fait qu'une étrangeté déclarée. C'est ce dernier qui, se déclarant chercheur, construit une sorte de barrière entre lui et les autres *avatars*. Or, certaines recherches antérieures (Boellstorff et al., 2012; Boutet, 2012; Nardi, 2010) mettent en avant le fait qu'il n'est pas pertinent d'édifier cette barrière dans les premiers temps de chaque interaction. Principalement parce qu'une évocation rapide de l'*espace physique* n'est pas une pratique courante des interactions menées dans un *espace numérique*. Dès lors, une présentation trop abrupte de son statut de chercheur peut mener à une rupture de l'interaction et donc à une difficulté pour mener à bien sa recherche. Cela induit, deuxièmement, une autre conséquence pour le chercheur qui se trouve face à un terrain sur lequel il est aisé de pratiquer une recherche « cachée » ou « en sous-marin ». Cette méthodologie place alors le chercheur face à une question éthique : la déclaration de son statut pouvant se heurter au refus des individus. Il nous semble que la déclaration de son statut de chercheur n'est pas négociable et que toute recherche ne peut se dérouler convenablement qu'en ayant obtenu l'accord des enquêtés. Il s'agit alors de trouver un équilibre entre la non-pertinence de présenter immédiatement son étrangeté et la nécessité, éthique, de le faire assez rapidement de manière à ce que le minimum d'informations possibles ne soient récoltées au cours de ce laps de temps intermédiaire⁹⁷. Troisièmement, cette absence d'étrangeté visible peut être la source d'un décalage et d'une incompréhension de la part des autres *avatars*. N'apparaissant aux yeux des autres que comme un *avatar* comme les autres, l'*avatar* du chercheur ne dispose pas de cette aura d'étrangeté lui facilitant la posture paradoxale de « l'observation-participante ». Perçu comme un membre à part entière de l'*espace numérique*, certains peuvent être amenés à oublier ou à ne pas saisir la posture du chercheur. Ce décalage étant susceptible, dans les cas les plus extrêmes, de mener à des tensions entre le chercheur et les autres individus (comme nous l'avons présenté en introduction).

Etrangeté déclarée, tentation éthique et incompréhension exacerbée, la posture du chercheur en situation d'ethnographie au sein d'un *espace numérique* fait l'objet d'une attention bien différente que sur les terrains « hors-ligne ». La seule comparaison potentielle se trouverait dans

⁹⁵ Notons que dans ce cas de figure nous parlons de « *reroll* », cf. chapitre 1 et lexique (annexe 1) pour plus d'informations concernant ce terme.

⁹⁶ Dans ce cas, les individus parlent d'un « *joueur casual* » ou, plus simplement et couramment, d'un « *casu* ». Ce terme est l'antonyme de « *hard core gamer* ». Cf. chapitre 1 et lexique (annexe 1) pour plus d'informations.

⁹⁷ Nous détaillerons dans le chapitre 6 la manière dont nous avons abordé notre terrain mais nous pouvons, d'ores et déjà, préciser que nous avons opté pour une démarche consistant à réaliser les démarches de recrutement au sein des groupes d'*avatars* (« *guildes* ») sans préciser notre statut de chercheur mais que nous le faisons dès que notre candidature avait été acceptée. En somme, le temps intermédiaire était réparti sur moins d'une semaine et représentait, au total, moins d'une dizaine d'heures en présence des autres *avatars*. Aucune donnée présentée dans ce document n'est issue de ce laps de temps intermédiaire.

les ethnographies réalisées au sein de la sous-culture propre au chercheur⁹⁸. Or, ces dernières restent bien différentes dans la mesure où non seulement, le parcours personnel du chercheur pouvait être connu mais aussi parce que son acculturation au système universitaire avait souvent produit un décalage entre lui et sa sous-culture d'origine.

Une continuité décousue

La seconde principale différence entre une ethnographie « en ligne » et une ethnographie « hors-ligne » a trait au rapport au temps. Comme nous l'avons évoqué précédemment, l'un des principes de base (et inhérent à cette méthodologie) d'une ethnographie « hors-ligne » est l'immersion du chercheur dans son terrain. Celle-ci devant permettre non seulement de dépasser son statut d'étranger mais aussi de saisir l'expérience vécue par les individus. Or, cette immersion ne peut se faire que sur le long terme : c'est en passant plusieurs mois (voir plusieurs années) parmi une population qu'un ethnographe peut atteindre cet objectif. Le chercheur doit alors vivre au plus près de ladite population (souvent sur place ou suffisamment près pour qu'il puisse s'y rendre quotidiennement).

Cependant, les *espaces numériques* intègrent une fonction toute particulière susceptible de bouleverser ce rapport au temps : la déconnexion. Un chercheur n'est pas en mesure « d'habiter » pleinement un *espace numérique* ; il alterne entre connexion et déconnexion, entre présence et « AFK ». Dans un *espace numérique* le rapport au temps est différent parce que le rapport à la « présence » l'est (Nannipieri, 2013). Ces changements dans le rapport à la temporalité ont des incidences directes sur la démarche ethnographique dans la mesure où le chercheur se trouve dans une situation où il est incapable de saisir l'intégralité de ce qui se passe dans l'*espace numérique* qu'il étudie. Alternant entre différents degrés de participation, l'ethnographe n'est jamais assuré d'être capable d'observer tout ce qui se passe au sein de l'espace qu'il étudie. Or, si d'aventure un événement particulier se passait pendant sa non-présence, et comme dans les ethnographies « hors-ligne », il devra alors se reporter sur les déclarations des individus ayant assisté à cet événement. A la différence que, comme nous l'avons vu, un *espace numérique* comme celui de *World of Warcraft* rassemble des *utilisateurs* francophones venant d'horizons variés. Ainsi, il est possible d'observer la formation « *d'équipes de nuit* » (Berry, 2012) rassemblant – par exemple – des *utilisateurs* canadiens, des insomniaques ou exerçant des professions nocturnes. Pour saisir ce type d'expérience de l'environnement, le chercheur doit avoir connaissance de ses pratiques ou se connecter régulièrement à des horaires différents pour observer les modifications que cela implique.

⁹⁸ A ce propos, voir le courant des *cultural studies* dont beaucoup d'études sont produites par des chercheurs issus de la culture (ou sous-culture) qu'ils étudient (Hall, 2008).

Toujours de l'ethnographie ?

Nous pouvons observer que ces deux éléments impactent directement le déplacement de la démarche ethnographique depuis l'*espace physique* vers l'*espace numérique* puisqu'ils modifient le rapport se créant entre le chercheur et son terrain. N'étant plus identifié de manière quasi automatique comme un étranger et ne pouvant expérimenter qu'une présence fluctuante, l'ethnologue se trouve privé de précieux outils pour mener à bien sa démarche : la permanence de son altérité comme point de levier entre lui et les Autres. Face à ce constat il nous semble pertinent de nous demander : peut-on encore qualifier cette démarche d'ethnographique ?

Il nous semble, qu'au moins trois éléments, nous permettent de répondre par l'affirmative à cette question. Premièrement, et de manière quasi tautologique, nous devons souligner la prégnance de la démarche ethnographique dans la revue de la littérature concernant les *espaces numériques*. Quantité de travaux se réclament de cette tradition et ont mené à la publication d'articles et d'ouvrages concernant les particularités de cette démarche dans ce type d'environnement (Berry, 2012; Boellstorff et al., 2012; Di Filippo, 2016; Pearce et al., 2011, 2011; Taylor, 2003). Deuxièmement, il convient de relativiser le rapport au temps des ethnographies « hors-ligne » ; la publication de carnet de terrain (Malinowski, 1985) permet de mettre en avant un rapport également fluctuant avec ce dernier. Même en résidant à proximité de son objet d'étude, l'ethnologue ressent le besoin de s'extraire et, ainsi, de ne pas être en contact constant et permanent avec le terrain. Finalement, il convient également de prendre en compte le fait que même les *avatars* les plus présents ne le sont pas continuellement. La fluctuation de la présence au sein des *espaces numériques* est donc un élément inhérent à ces derniers. Par conséquent, en l'expérimentant, le chercheur expérimente également ce que les individus qu'il étudie expérimentent. Il s'agit donc d'une adaptation que l'ethnologue réalise face à son terrain.

Pour résumer, il nous semble qu'effectivement l'ethnographie « en ligne » est une expérience différente d'une ethnographie « hors-ligne ». Mais, l'adaptabilité, qui nous semble être le maître-mot de cette méthodologie, reste le facteur clé permettant de transposer cette méthode de recherche d'un espace à l'autre. Ce faisant, nous pratiquons toujours une ethnographie mais pourvue de certaines contraintes qu'il est nécessaire de prendre en compte pour mener à bien cette démarche.

5.3.2.Faisceau de contraintes

Ayant développé les différences entre la démarche ethnographique « en ligne » et « hors-ligne », il convient maintenant de présenter les éléments propres aux *espaces numériques* qu'il est nécessaire de prendre en compte lors d'une ethnographie. Il est possible d'identifier trois éléments principaux : le rapport à la présence, la multiplicité des canaux de communication et la multiplicité des espaces.

Présence(s)

Comme nous avons eu l'occasion de l'évoquer le chercheur entretient un rapport particulier à la présence dans un *espace numérique* comme celui de *World of Warcraft*. Non seulement parce qu'il peut expérimenter des statuts de participation divers mais aussi car l'environnement dans lequel il est évoqué propose plusieurs formes d'interaction avec ce dernier. Les *avatars* se retrouvent plongés dans un espace dans lequel ils peuvent endosser de multiples rôles et participer à quantités d'activités. La particularité étant que certaines de ces activités et rôles entretiennent des rapports d'exclusivité ; un *avatar* engagé dans un type d'activité se trouve alors dans une forme d'impossibilité de participer à d'autres types d'activités. Nous pouvons prendre deux exemples d'éléments entretenant des rapports d'exclusivité : l'orientation PvE/PvP et la faction. Comme nous avons eu l'occasion de le présenter dans le premier chapitre, *World of Warcraft* est divisé en deux factions rivales (la « Horde » et « l'Alliance »). Lors de la création d'un *avatar*, il convient d'opter pour l'un des camps. Une fois cela fait, l'*avatar* peut participer à des combats contre des *avatars* de l'autre faction (pour rappel, nous parlons alors de PvP, pour « *Player versus Player* ») ou de prendre part à des quêtes l'amenant à affronter de puissantes créatures contrôlées par l'ordinateur (PvE signifiant « *Player versus Environment* »). Si un même *avatar* ne peut en aucun cas changer de faction, il peut, théoriquement, faire du *PvP* et du *PvE* ; cependant, dans les faits, nous observons une forme de « spécialisation » des *avatars* dans la mesure où ces deux activités demandent des compétences différentes (réactivité pour le *PvP*, travail de groupe et capacité à suivre une stratégie pour le *PvE*).

Ainsi, il apparaît que l'*avatar* est une entité qui se meut au sein d'un espace lui proposant de multiples manières de l'expérimenter. Cette richesse potentielle prend également des airs de potentielles difficultés pour l'ethnographe car il s'agit d'autant de fronts sur lesquels sa présence peut être demandée s'il souhaite tenter de saisir l'intégralité de ce que vit la population qu'il étudie. Concrètement, il nous est possible d'identifier trois points de tension potentiels. Présentons-les puis voyons la stratégie que nous avons mise en place pour les traiter.

1. L'orientation : ayant déjà présenté cette dichotomie (entre *PvE* et *PvP*) il convient simplement de préciser que nous ne sommes pas parvenus à trouver un équilibre satisfaisant entre ces deux activités. Or, comme les membres des *guildes* que nous suivions réalisaient principalement du *PvE*, nous nous sommes focalisés sur cet aspect de manière à suivre de manière longitudinale les groupes, quitte à impacter la pluralité de nos observations.
2. Horde et Alliance : des *avatars* d'une faction se trouvent dans l'incapacité totale de communiquer et d'interagir avec des *avatars* de la faction adverse, nous avons choisi de créer un *avatar* dans chaque camp. Les deux *guildes* que nous avons suivies appartiennent donc à des factions différentes.

3. Horaires : comme nous avons eu l'occasion de l'évoquer, les horaires de présence des *avatars* peuvent varier significativement. Il est toutefois possible d'identifier une période d'activité principale au sein d'une *gilde* : les *raids*. Nécessitant la conjonction de plusieurs *avatars*, ces activités participent au rassemblement des membres d'une *gilde*. Nous avons donc choisi de participer à la majorité des *raids* et nous avons procédé à des connexions variables afin de tenter de saisir les dynamiques inhérentes au temps.

Les multiples manières qu'un *avatar* peut avoir d'agir et d'interagir avec son *espace numérique* sont autant d'éléments que le chercheur doit prendre en compte. Cela nous a obligés à limiter notre étude afin de saisir pleinement les dimensions que nous avons choisies bien que cela nous ait, indubitablement, fait perdre en pluralité (ainsi nous n'évoquerons pas toutes les données que nous pouvons avoir récolté concernant le système économique de cet espace, par exemple).

Communication(s)

Le deuxième élément propre aux *espaces numériques* et ayant un impact sur la démarche ethnographique est la multiplicité des canaux de communication. Car si les *MUD*, les prédécesseurs des *espaces numériques* comme *World of Warcraft*, étaient bâtis exclusivement autour d'une forme de communication écrite synchrone, nous ne pouvons en dire autant de *WoW* tel qu'il se présente aujourd'hui. Car, si les premières recherches dédiées à cet espace (Nardi, 2010) offrent encore une place prééminente à ce canal de communication, elles montrent également le développement de communications écrites asynchrones. Principalement par le biais des *forums* ou des sites spécialisés ; ces derniers permettent aux individus de continuer à échanger en dehors des strictes limites de l'*espace numérique*. Si les sites spécialisés prennent avant tout la forme de sources d'informations pour les individus (mise en avant des dernières « nouvelles » concernant l'espace, des modifications à venir, des événements importants ou d'interviews avec l'équipe de conception) les forums, quant à eux, reprennent également ces thématiques mais ajoutent aussi la dimension du « *theorycraft* ». Ce terme renvoie à la recherche, mathématiquement assistée, de l'optimisation d'un *avatar*, il s'agit alors de chercher les combinaisons d'objets permettant de rendre un *avatar* le plus puissant possible (Taylor, 2006).

Précisons que nous avons observé – et nous aurons l'occasion d'y revenir (cf. chapitres 6 et 7) – une moindre mobilisation des canaux de communication synchrones intégrés à l'*espace numérique*. Ce n'est toutefois pas le signe d'une baisse de la communication entre les habitants de cet espace, mais d'une transformation de leurs habitudes. Déjà mis en avant par des recherches plus récentes (Amato, 2012; Berry, 2012) cette mutation concerne principalement l'augmentation de l'utilisation de systèmes de communication vocales (internes et externes à

l'espace numérique), les échanges entre les individus sont alors plus réactifs qu'à l'écrit tout en conservant la synchronicité.

Si nous synthétisons, nous pouvons identifier trois principaux canaux de communication : synchrone écrit intégré au dispositif, asynchrone écrit externe au dispositif et synchrone oral externe et/ou interne au dispositif. La prise en compte de ces canaux demande donc une adaptation de la part de l'ethnographe dans la mesure où ces canaux se superposent. Nous aurons ainsi l'occasion de voir qu'un échange entre deux individus peut se dérouler à la fois oralement et par écrit (le premier posant une question via un canal oral et le second répondant de manière écrite, par exemple). La captation de ces multiples sources de communications apparaît alors comme un enjeu particulier dans ce type de recherche à la fois pour comprendre les énoncés des individus (un individu présent que sur l'un des canaux n'accède qu'à la moitié de la conversation) mais aussi pour tenter de saisir la dynamique se créant entre ces canaux. Est-il, par exemple, possible d'identifier certains éléments permettant de comprendre la mobilisation d'un canal plutôt qu'un autre ? Nous serons ainsi amenés, au cours de la section suivante de ce chapitre, à aborder les différentes méthodes de captation mises en place lors d'études antérieures ainsi que de la nôtre.

Traverser le miroir

La troisième, et dernière, particularité des *espaces numériques* est l'une de leur propriété principale : la présence de deux types d'acteurs principaux, à savoir l'*utilisateur* et l'*avatar*. Si nous postulons qu'en plaçant notre focale sur les interactions et en les analysant de manière pragmatique nous pouvons être amené à considérer l'*avatar* comme une entité à part entière, cela ne revient pas à nier l'*utilisateur*. Le lien entre un *utilisateur* et son *avatar* est indéniable et cela quelle qu'en soit la nature (que l'*avatar* agisse comme un masque, un sosie, une version fantasmée de l'*utilisateur* ou toute autre configuration). Par conséquent, ce lien mérite d'être exploré dans un cadre scientifique. Cependant, la mise en place de cette exploration n'est pas évidente. Nous l'avons vu, la revue de la littérature fait émerger la non-pertinence d'un rapport brusque entre *l'espace numérique* et *l'espace physique*. Il s'agit alors, dans un premier temps, de trouver une manière d'aborder cette thématique. Ici encore la revue de la littérature nous est d'une aide précieuse dans la mesure où il apparaît que la majorité des informations concernant *l'espace physique* ont été obtenues au cours d'entretiens formels. Il semble donc que ce cadre, qui permet de quitter (en partie) celui de *l'espace numérique*, ouvre la voie au traitement de cette thématique. Cependant, les précédentes recherches indiquent aussi qu'au cours des interactions de la vie quotidienne au sein de *l'espace numérique* il arrive que des individus fassent référence, par bribes, à l'*utilisateur* et à son espace. L'information peut alors être classée dans la catégorie des « entretiens informels » et faire l'objet d'une retranscription partielle, sous forme de notes, puisque l'intégralité du propos n'a pas été enregistré et que la saisie de cette

information s'est faite dans le cadre global de la présence du chercheur⁹⁹. Il est donc important de rester attentif à d'éventuelles allusions à l'*espace numérique*, y compris dans le cadre de la vie quotidienne de l'*espace numérique*.

Si nous retenons comme source d'informations principale les entretiens formels, se pose, dans un second temps, la question du lieu où peuvent se dérouler ces entretiens. Dans ce cas, la revue de la littérature marque une certaine division entre les chercheurs ayant mené ces entretiens « en ligne » (Boellstorff et al., 2012; Taylor, 2006) et ceux les ayant menés « hors-ligne » (Berry, 2012; Nardi, 2010). Les deux procédés semblent avoir leurs avantages et inconvénients. Les entretiens « hors-ligne » permettent de pleinement « *traverser le miroir* » (Renucci, 2003) et de ne rencontrer que l'*utilisateur* ainsi que son environnement (Berry, 2012) qui peut nous livrer des informations sur sa pratique (le lieu dans lequel se trouve son ordinateur par exemple, et l'aménagement de l'espace autour de ce dernier). De plus, les entretiens « hors-ligne », en rompant le cadre dans lequel l'ethnographie s'est menée, peuvent avoir des effets délétères sur la relation de confiance qui s'était tissée entre le chercheur et l'informateur. Il s'agit, en fait, d'une relocalisation de l'entretien dans un cadre différent ; cela reviendrait – dans le cas d'une ethnographie « hors-ligne » – à réaliser les entretiens dans une salle aussi socialement connotée qu'un bureau d'Université, alors que l'intégralité des rencontres précédentes entre les deux individus ont eu lieu sur le terrain de la recherche. Compte tenu de ces différents éléments ainsi que du coût matériel qu'entraîne la réalisation d'entretiens « hors-ligne » (dans la mesure où les *utilisateurs* habitent des régions et des pays différents) nous avons opté pour la réalisation « en ligne » de l'intégralité de nos entretiens formels ; nous préciserons les méthodes d'enregistrement et de retranscription dans le chapitre 7 de ce document.

5.3.3. Adaptations

Face à cet ensemble de contraintes, il est nécessaire de mettre en place certaines adaptations méthodologiques afin de pouvoir les intégrer dans le processus de recherche.

Un besoin de capter les traces

La principale adaptation mise en œuvre concerne les périodes d'interaction les plus intenses : les « *raids* » (cf. sections 1.2.2 et 1.2.3.). Ces activités demandent la coordination de plusieurs

⁹⁹ La différence principale que nous proposons entre les entretiens « formels » et « informels » est que les premiers se déroulent dans un cadre très particulier et précis où les intentions de l'entretien et le type d'informations recherchées sont explicitées de prime abord. Alors que les seconds, se déroulent dans le cadre général de « la présence du chercheur », les individus n'étant pas placés dans un cadre particulier où ils sont conscients d'être enregistrés, la prise de notes est préférable à la retranscription pour traduire cette informalité et nous prévenir d'une mauvaise retranscription qui pourrait faire l'objet d'une mauvaise interprétation. Ainsi, lors des entretiens informels, nous nous basons sur une compréhension générale des informations, alors que les entretiens formels peuvent faire l'objet d'analyses plus complexes (thématiques, par exemple).

avatars afin de vaincre des entités contrôlées par l'ordinateur (des « *boss* ») il s'agit de périodes d'intenses communications. Cette observation a, par la suite, été corrélée avec les discours des membres de nos *guildes* qui qualifiaient les « *raids* » comme des moments essentiels de la vie de la *gilde*. Nous pouvons saisir au long des entretiens que les soirées de *raids* forment les principaux instants de rencontre et de partage entre les membres de la *gilde*.

« Bah là ça va faire presque trois ans que je suis dans la *gilde*, quand t'as joué longtemps avec quelqu'un dans la *gilde*, déjà au bout d'un an tu as un réseau social qui se crée... Je vais pas te faire un *mind map* [rire] mais c'est le même principe. Tu as le réseau social et tu as toutes les interactions... qui s'y attachent, quoi. Tu peux parler de boulot, de jeu, de connaissances de la vie, de culinaire, de tout [rire]. Et ouais, et puis, oui, c'est intéressant. »

Eclatpif, Membre, DPS, *Le Peuple des Barrens*

Dans cet extrait, la temporalité (« *ça va faire presque trois ans* ») est à comprendre non seulement comme la date d'entrée dans le groupe mais aussi comme la durée depuis laquelle *Eclatpif* participe aux soirées de *raids*. Il apparaît alors que ces expériences permettent de dépasser le strict cadre des objectifs ludiques fixés par la *gilde* (défaire tant de *boss*) pour permettre des échanges plus complexes entre les individus.

L'ensemble de ces éléments, ainsi que les quelques évocations relatives aux *raids* dans la revue de la littérature, nous ont convaincu que ces moments devaient faire l'objet d'un traitement particulier. Les études précédentes indiquent quelques traces des méthodes employées : si la plupart des chercheurs ont procédé à des prises de notes, Bonnie Nardi se distingue en ayant procédé à des captures d'écran régulières. Nous avons donc commencé par adopter une prise de notes régulière de ces événements. Mais, nous trouvant impliqués dans une démarche d'observation-participante au sein de deux *guildes* (soit une participation à cinq soirées de *raids* hebdomadaires), nous avons rapidement été confrontés à plusieurs difficultés. Tout d'abord, il s'est avéré difficile de concilier une participation optimale durant le cours d'activités demandant réflexes et présence d'esprit (pour rappel, cf. la présentation de la complexité des *raids* dans le chapitre 1). Ensuite, ces soirées durant – en moyenne – trois heures, nous avons remarqué une baisse significative de notre capacité à saisir les détails de ces activités au fur et à mesure qu'avançait la semaine. En somme, nous étions face à une situation où la prise de notes d'observation devient nécessairement lacunaire en raison d'une surcharge cognitive sur le court et long terme.

Mise en place des captations audiovisuelles

Pour pallier cette contrainte, nous avons commencé par adopter la démarche de Nardi en réalisant des captures d'écrans de moments nous semblant particulièrement intenses. Mais trois problèmes majeurs sont apparus avec cette méthode. Tout d'abord, il s'est avéré très complexe, dans le cours de l'action, d'identifier les moments « intéressants » et dignes d'intérêt pour une analyse postérieure. Nous nous trouvions alors dans une situation où la juste mesure semblait inatteignable : nous étions tentés soit de réaliser des captures d'écran à chaque instant, soit de n'en prendre que très peu. Ensuite, les captures d'écrans ne capturent qu'une image or, comme nous l'avons précisé précédemment, une part importante de la communication se réalise de manière orale. Nous perdions alors une part importante des informations échangées entre les individus. Finalement, les captures d'écrans ne capturent qu'un instantané, à l'instar des photographies ; le dynamique d'une capture d'écran doit faire l'objet d'une reconstruction postérieure. Or, dans la mesure où notre focale est orientée vers les interactions, il nous semblait essentiel de saisir leurs dynamismes de manière aussi objective que possible et donc d'éviter une étape de reconstruction de notre part.

Au vue de ces éléments, la mise en place d'un système de capture d'écran régulier nous a semblé répondre à nos besoins. Nous avons donc exploré la piste d'une captation audiovisuelle. Cette dernière avait l'avantage de répondre à toutes les contraintes précédemment citées car ce type d'enregistrement permet : 1) de saisir l'intégralité d'une soirée de raid 2) en y incluant les communications orales et 3) en captant directement le dynamisme. Précisons tout de même que ces captations ne sont pas totalement objectives puisque leur prise de vue est subjective : *World of Warcraft* ne permet pas de « détacher » l'angle de la caméra de son *avatar*, nos enregistrements correspondent donc à une captation des soirées de raids *depuis le point de vue de notre avatar*. Cependant, la prise en compte de cet éventuel biais et l'impossibilité d'adopter une autre approche nous semble justifier cette position partielle.

Concrètement, nous avons procédé à l'enregistrement de la majorité des soirées de *raids* auxquelles nous avons participé. Cependant, ayant dû faire face à plusieurs problèmes techniques (absence totale ou partielle de son, enregistrement ne se lançant pas, etc.) nous ne disposons que d'une partie d'enregistrements pouvant faire l'objet d'une analyse précise et rigoureuse (cf. chapitre 7). Finalement, nous sommes parvenu à une stabilisation de notre démarche de captation en utilisant l'un des deux logiciels (*Bandicam*¹⁰⁰ ou *Action!*¹⁰¹) en fonction de l'ordinateur que nous utilisions. Pour limiter les problèmes sonores, nous avons choisi de n'autoriser que la captation des logiciels permettant les conversations vocales et, donc, de couper tous les sons provenant de *WoW* et d'autres logiciels¹⁰². La conjonction de ces

¹⁰⁰ Site du logiciel : <https://www.bandicam.com/fr/>

¹⁰¹ Site du logiciel : <https://mirillis.com/fr/produits/action-enregistreur-d-ecran.html>

¹⁰² Si cela peut paraître anecdotique, cette absence de sons externes aux logiciels de discussion a un certain impact sur le déroulement de notre ethnographie puisque, comme nous le verrons, la majorité des individus écoute de la musique ou laisse la télévision en fond sonore durant les soirées de *raids*. Nous avons également ce type de

éléments nous a permis, après plusieurs semaines de tâtonnements, de réaliser des enregistrements réguliers et stables.

L'ajout de cet outil à notre démarche amène la question de la position de cette méthode : pouvons-nous dire que nous réalisons une ethnographie/anthropologie visuelle¹⁰³ ? Sans éluder cette question, il nous semble que nous pouvons tant répondre par l'affirmative que par la négative. Par l'affirmative parce qu'indéniablement nous repons une partie de nos observations sur ces captations qui modifient alors notre rapport au terrain en nous permettant une participation plus importante puisque nous savons que nous aurons l'occasion de réaliser une observation minutieuse a posteriori. Par la négative car il ne s'agit que d'une dimension de notre appareillage méthodologique et, bien que permettant d'avancer des données et résultats intéressants, ce n'est pas notre unique source d'informations.

Une acculturation du rapport à l'autre

L'ensemble des éléments abordés au cours des pages précédentes nous amène à nous demander dans quelle mesure nous nous sommes acculturés à l'*espace numérique* étudié. Notre postulat théorique (abandonner l'analyse ludique) et notre démarche profondément ancrée dans le terrain ont-ils pu nous y perdre ? Car en menant l'intégralité de notre terrain « en ligne », nous nous résignons à ne pas acquérir certains matériaux. Ainsi nous reconnaissons ne pas intégrer la communication non verbale à notre analyse, du moins dans une acception large puisque nous n'en systématisons pas l'analyse et que nous ne considérerons cette forme de communication entre les *avatars* que de manière annexe. De manière similaire nous nous trouvons dans une configuration où nous n'interagissons directement qu'avec des *avatars* et, bien que portant un intérêt certain à l'autre côté du miroir – l'*utilisateur* – nous ne le rencontrons pas dans l'*espace physique*¹⁰⁴.

En somme, cette interrogation pose en filigrane la question du rapport à la vérité. Quel crédit pouvons-nous accorder à des données déclaratives obtenues dans un *espace numérique* à propos de l'*espace physique* et n'ayant pas fait l'objet d'une confirmation au sein de cet espace ? Il nous semble que nous pouvons apporter plusieurs niveaux de réponses à cette question. Premièrement, et dans une perspective pragmatique, la vérité procède d'un processus de co-construction entre les individus. Par conséquent, il nous intéresse davantage de saisir si un

pratiques avant la mise en place de nos captations, l'expérience de *raid* que nous avons vécue pendant plusieurs mois n'est donc pas, exactement, celle vécue par les autres membres de nos *guildes*.

¹⁰³ Nous ne supposons pas ici que l'anthropologie soit un synonyme de l'ethnographie, mais la revue de la littérature fait émerger le terme de courant de « l'anthropologie visuelle » quand il s'agit de réaliser une ethnographie mêlant des méthodes visuelles (captations photographiques ou audiovisuelles).

¹⁰⁴ Pour être précis nous avons rencontré un des membres d'une de nos *guildes* puisqu'étant psychologue clinicien spécialisé sur les addictions, et notamment les addictions aux jeux en ligne, nous l'avons invité dans le cadre d'un enseignement que nous dispensons aux étudiants de 3^{ème} année de licence de l'UFR Ingémédia, Université de Toulon.

énoncé est perçu comme vrai par les autres interactants que de savoir s'il est *réellement* vrai. Ainsi, il nous intéresse plus de savoir que la majorité des membres de la *gilde Le Peuple des Barrens* accepte le fait que Eclatpif se présente comme ancien militaire que de savoir s'il l'a vraiment été et donc, de chercher des éléments justifiant cet énoncé dans l'*espace physique*. Deuxièmement, nous adoptons alors une posture consistant à être centrés dans l'*espace numérique* et à regarder vers l'*espace physique*¹⁰⁵, ce qui est également une manière de mettre à l'épreuve notre postulat théorique et notre démarche. Il s'agit d'intégrer notre approche du terrain dans le cours de notre recherche et, si nous parvenons à obtenir des résultats cohérents, qui permettent de rendre compte de l'expérience vécue par les individus que nous avons côtoyés, alors nous pourrions ajouter cette perspective à nos résultats.

Pour résumer, nous ne faisons pas abstraction de ce qui pourrait paraître comme des points obscurs de notre recherche mais nous souhaitons les intégrer à notre processus de recherche afin qu'ils participent à nos résultats. Il conviendra donc de revenir sur cette posture dans les perspectives et limites de notre recherche (chapitre 9) pour déterminer si elle s'est avérée cohérente et fructueuse.

¹⁰⁵ Remarquons qu'en reprenant l'analyse ludique, les recherches antérieures adoptent une posture inverse : le chercheur observe l'*espace numérique* depuis l'*espace physique* (et ses clés de lecture que sont, entre autres, la thématique du jeu). Notre focalisation sur – et dans – l'*espace numérique* permet donc de retourner cette situation et d'observer, quelles sont les données et résultats qui en émergent.

Conclusion

Partant de la problématique et des questions de recherche qui y sont associées nous avons entamé notre cheminement vers notre terrain. Ne l'abordant pas frontalement, nous avons d'abord exposé la manière dont nous souhaitions le traiter, détaillé l'outillage méthodologique que nous avons préparé pour cela et expliqué en quoi cette démarche s'inscrivait en Sciences de l'Information et de la Communication et permettait de répondre aux besoins et spécificités de cette recherche.

Ne déployant pas une démarche particulièrement originale, notre apport consiste principalement à nous adapter au terrain et aux besoins que nous éprouvions pour en saisir les éléments saillants. Cependant, cette attache à une méthodologie datée, s'inscrit également dans la continuité de notre cadre théorique. Nous souhaitons mettre à l'épreuve de l'*espace numérique* des cadres (théoriques et méthodologiques) datés et ayant fait leurs preuves sur différents terrains de l'*espace physique*. Cela pouvant nous offrir des informations, en filigrane, sur les continuités et ruptures qu'a pu produire le développement de ces espaces à la matérialité particulière. Le neuvième chapitre de cette thèse sera donc l'occasion de faire un double bilan, à la fois sur le cadre théorique et sur la méthode, afin de déterminer si les ruptures entre *espace physique* et *espace numérique* sont plus importantes que les continuités, ce qui justifierait (selon nos quelques données) l'abandon ou la profonde modification de certains de ces cadres.

Dans le chapitre suivant nous continuerons notre progression en détaillant la manière dont nous avons appréhendé *World of Warcraft*, les *guildes* que nous avons suivies et la place que nous y avons occupé. Cela nous permettra d'aborder les typologies de données que nous avons pu recueillir tout au long de cette ethnographie et, finalement, de présenter les méthodes d'analyse que nous avons mis en place pour traiter ces données.

Chapitre 6. Approche du terrain, typologie et méthodes d'analyse des données

Introduction	244
6.1. Entrée sur le terrain.....	245
6.1.1. (Nouvelle) arrivée sur le terrain	245
6.1.2. Tranquility et UpRise, une histoire mouvementée.....	250
6.1.3. Le Peuple des Barrens	254
6.2. Typologie des données	259
6.2.1. Observations et entretiens	259
6.2.2. Captations audiovisuelles	263
6.2.3. Quelles variables ?	267
6.3. Méthodes d'analyses	271
6.3.1. Analyse thématique des entretiens	271
6.3.2. Analyse descriptive des captations.....	274
Conclusion.....	280

Introduction

Ce sixième chapitre, à la frontière entre la présentation de la problématique et la présentation des résultats de cette recherche, occupe une place toute particulière. Il s'agit de lever les dernières zones d'ombres pour que la lecture des résultats puisse se faire avec toute la transparence que suppose la recherche et à la démarche scientifique.

Pour ce faire, nous commencerons par présenter la manière par laquelle nous sommes entré sur le terrain, ce que nous avons aussi qualifié de « négociation » au cours du chapitre précédent. Cette présentation nous permettra de présenter la manière dont nous avons abordé le terrain et les premiers choix que nous avons été amené à faire (et donc certaines limites de cette recherche). Nous serons ensuite en mesure de présenter les *guildes* que nous avons suivies pendant toute la durée de notre ethnographie. Cette présentation nous semble à la fois longue et terriblement synthétique car, si nous prenons le temps d'en présenter les organisations et la place que nous y avons occupé, nous ne pouvons rendre compte de toutes les personnes que nous avons rencontrées dans ces groupes. Alors même que ces individus sont au centre de cette recherche et que sans eux rien n'aurait été possible il aurait été trop long (et probablement fastidieux pour le lecteur) de présenter chaque membre. Toutefois, les entretiens en annexe (annexes 3.1 à 3.14) seront l'occasion d'en connaître certains et de leur laisser une place pour qu'ils s'expriment.

Dans un second temps, nous présenterons la typologie de données développées et récoltées pour produire nos résultats. Passer en revue les types de données recueillies nous offrira aussi l'occasion d'expliquer comment nous les avons recueillies. A travers cette présentation, nous serons amenés à expliciter le processus nous ayant conduit à choisir les variables (primaires et secondaires) que nous avons retenu pour tenter de répondre à la problématique fixée.

Finalement, dans une troisième section, nous expliciterons les méthodes d'analyses que nous avons développées pour traiter les données recueillies. Entre analyse thématique et descriptive, nous avons tenté d'adapter nos modes de traitement aux spécificités de notre terrain mais aussi, et surtout, aux besoins de notre recherche pour produire des résultats cohérents.

6.1. Entrée sur le terrain

La phase d'entrée sur un terrain – ou de négociation, comme nous l'avons nommée dans le chapitre 5 – est une étape cruciale dans le déroulement d'une ethnographie. Posant les fondations de la relation à venir entre le chercheur et les individus étudiés : plus cette étape se déroule facilement, plus les échanges seront aisés et plus rapidement des données pourront être récoltées¹⁰⁶. Au cours de cette première section, nous allons donc détailler la manière dont nous sommes entrés sur le terrain, expliciter les choix que nous avons fait concernant notre présence dans *World of Warcraft* et nous terminerons par une description des *guildes* nous ayant accueillis.

6.1.1.(Nouvelle) arrivée sur le terrain

Remettre les pieds sur Azeroth

Dans le cadre de cette recherche, notre première connexion à *World of Warcraft* remonte au 16 février 2016 mais, comme nous avons eu l'occasion de l'évoquer lors de l'introduction, notre rencontre avec *World of Warcraft* ne remonte pas à cette date. En réalité il nous serait bien difficile de préciser le mois au cours duquel nous avons parcouru pour la première fois cet *espace numérique*. Nous pouvons seulement affirmer que cette première rencontre eu lieu courant 2005 chez un ami d'enfance. N'ayant ni les uns, ni les autres les moyens d'acheter régulièrement des jeux, une sorte de règle implicite s'était mise en place au sein de notre groupe : nous achetions des jeux différents pour avoir le loisir de les tester ensemble et, lorsqu'il s'agissait d'un jeu en ligne, estimer s'il était pertinent que les autres en fassent également l'acquisition. Pendant quelques semaines, à raison d'après-midis et de weekends, nous nous réunissions autour d'un même ordinateur pour nous essayer, à tour de rôle, à l'expérience proposée par un « *MMORPG* ». Guidés alors par l'approche naïve propre aux néophytes, nos choix concernant les *serveurs* ou les combinaisons *race/classe* n'étaient dictés que par des critères esthétiques ou de reproduction d'une esthétique extérieure à *WoW*. Il nous semblait alors logique qu'un *chasseur* soit un *nain* (comme nous l'avions vu dans la cinématique d'introduction du titre¹⁰⁷) ou qu'un *prêtre* soit un *elfe de la nuit* (comme l'était Tirande, un personnage emblématique de « *Warcraft III* »), alors même que, d'un point de vue statistique, il s'avérait préférable de créer un *nain prêtre* et un *chasseur elfe de la nuit*. C'est cette approche

¹⁰⁶ Notons que, dans certains cas, les difficultés d'entrées sur un terrain peuvent aussi être de précieuses sources d'informations pour le chercheur.

¹⁰⁷ Cette dernière est toujours disponible sur la plateforme Youtube, à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=vIVSJ0AvZe0>

du terrain qui nous a conduit à créer notre premier *avatar* (en 2005) sur le serveur *Sinstralis* (un paladin humain nommé Idao¹⁰⁸).

Lorsque nous sommes retournés sur *World of Warcraft* ce fameux 16 février 2016, nous sommes donc également retournés sur *Sinstralis* où nous avons entamé ce nouveau périple accompagné de notre ancien *avatar* : Idao, qui avait été sauvegardé par *Blizzard* pendant près de dix ans. Le fait que nous ayons opté pour cette forme de continuité – plutôt qu’un redémarrage complet en créant immédiatement un nouvel *avatar* – est le résultat d’une volonté d’atteindre rapidement le niveau maximum ; notre expérience nous ayant appris que la phase de *leveling* n’est qu’une étape dont les *avatars* doivent s’affranchir plutôt qu’une fin en soi. Atteindre le niveau maximum est la porte d’entrée sur la réelle expérience proposée par cet environnement. A partir de cette perspective, il nous semblait plus pertinent de commencer par atteindre cette étape afin d’avoir une vision générale de ce à quoi ressemblait le *World of Warcraft* de 2016, plutôt que de retracer l’expérience-type vécue par un *avatar* néophyte (dans la mesure où cette perspective était déjà documentée et où nous l’avions déjà vécue en 2005).

Cependant, malgré notre précédente expérience au sein de cet *espace numérique*, le retour fut relativement ardu tant la maîtrise d’un *avatar* et des multiples aspects qui lui sont liés (équipements, statistiques, *theorycrafting*, etc.) impliquent une charge cognitive importante. Finalement, il nous aura fallu plusieurs semaines pour aboutir à une bonne maîtrise de notre *avatar*.

Première *gilde*

Sachant, avant même d’entrer sur le terrain, que nous souhaitions porter un intérêt tout particulier aux processus communicationnels en place dans les *guildes*, nous avons prévu d’intégrer rapidement un de ces groupes. Cependant, nous étions loin de penser que nous serions en mesure d’accomplir ce souhait aussi rapidement puisque nous avons été recruté par une *gilde* dès le premier jour de notre retour. Présentée comme une « *gilde* familiale », la rencontre s’est faite par le biais d’un message publié sur l’un des canaux de communication des capitales d’*Azeroth*. Ce groupe, composé principalement de six personnes (des hommes entre 15 et 45 ans), était effectivement constitué autour de deux cellules familiales. Si ces deux groupes ne se connaissent pas dans l’*espace physique*, ils partagent une relation de longue date au sein de l’*espace numérique* et échangent presque quotidiennement. Bien que le canal de discussion de la *gilde* soit peu utilisé, ce pourrait sembler refléter une faible interaction entre les membres. Il suffit de se connecter à « *TeamSpeak* », le logiciel de discussion vocale utilisé par le groupe, pour se rendre compte que les échanges sont constants.

¹⁰⁸ Ce nom est également un exemple de reproduction d’une esthétique puisqu’il s’agit d’une référence à Duncan Idaho, seul personnage récurrent, dans la série d’ouvrage de science-fiction *Dune* de Frank Herbert.

Nous pouvons noter que ce groupe propose une utilisation quelque peu déconcertante de prime abord de ce logiciel dans la mesure où leurs noms d'*utilisateurs* (ou « pseudo ») n'ont aucuns liens avec le nom de leurs *avatars*. Les premières notes de notre carnet de terrain révèlent la confusion que cela produit et le temps qu'il nous faudra pour saisir les liens (de *l'espace physique*) unissant les membres de cette *gilde* et les surnoms qu'ils se donnent.

« Le chat de guilde est peu animé mais le TS [TeamSpeak] semble l'être plus. D'ailleurs les noms ne concordent pas avec les pseudos (qui est qui ?), les individus s'appellent par leurs prénoms et/ou petits noms (ex : « Damien » est-il le GM [GuildMaster] ? le fils de « Viny » ? qui semble aussi être appelé « missclie »). »

Notes de terrain, 16/02/2016

« Arniqua (le mage) est effectivement le fils de Viny (Druitelle). [...] il semble vraiment occuper la place de « petit » au sein du groupe (boutades, mises à l'épreuve, etc.) »

Note de terrain, 19/02/2016

« Arniqua (le fils de Viny) s'appelle Brandon »

Note de terrain, 21/02/2016

Ces éléments peuvent sembler, a priori, sans grande importance, ils s'avèrent en réalité être les signes d'une grande difficulté d'ouverture du groupe vers des individus extérieurs. Les membres de cette *gilde* souhaitent – avant tout – vivre leur expérience ensemble et avoir la possibilité de décider des contraintes et des objectifs qu'ils se fixent. Ils ne souhaitent donc pas intégrer une structure plus importante orientée vers des objectifs plus ambitieux (*raids* et/ou *donjons* de difficulté supérieure). L'intégration dans ce groupe suppose donc de se plier à cet accord implicite constitué autour de la structure de ce groupe (et pour la protéger). En somme, et si nous commençons à reprendre des éléments interactionnistes, ce groupe fonde un *cadre*¹⁰⁹ définissant la situation ; si les participants n'adhèrent pas à ce cadre ils remettront en cause la possibilité de l'interaction.

¹⁰⁹ Une discussion pourrait se poser quant au niveau où nous plaçons la limite entre le *cadre* et la *modalisation* lorsque nous nous référons aux *guildes*. Elle reviendrait à nous demander si nous pouvons considérer qu'il existe un cadre général concernant ce type de groupe et que les changements par rapport à cette forme en seraient des *modalisations*. Mais cette position suppose de définir une forme de *gilde* type qui serait reconnue par les individus comme « la *gilde* ». Or, nos observations ne nous permettent pas d'établir une telle typologie, le consensus semble plutôt s'orienter autour de la perception selon laquelle chaque *gilde* constitue son propre *cadre*. Cependant, cela ne revient pas à supposer qu'il n'y a pas de *modalisation* de *gilde*. Théoriquement, nous pourrions observer des cas où l'orientation d'un groupe changerait, ce qui produirait une modalisation. Mais, nous avons également l'occasion d'observer des *modalisations* d'une *gilde* quand il s'agit de créer un tel groupe pour des fins autre que le rassemblement de multiples individus ; nous pensons, par exemple, aux *avatars* créant sur un personnage secondaire (*reroll*) afin de profiter de l'important espace de stockage proposé aux *guildes* ou, le cas de *guildes* créées par des couples et ne s'ouvrant jamais à d'autres membres (il s'agit alors d'un détournement du *cadre* de la *gilde* pour signifier un lien dans *l'espace physique*).

Au bout de quelques semaines, nous devons faire face à un premier choix important : poursuivre au sein de cette *gilde*, en réaliser la monographie et placer notre focale sur un petit groupe ou chercher une *gilde* plus grande et donc susceptible de proposer des interactions plus diversifiées. Nous sommes arrivé à la conclusion qu'il était nécessaire de nous orienter vers d'autres groupes. Ayant pris soin de prévenir les membres de cette première *gilde* nous avons commencé à prospecter de nouvelles *guildes*. Ayant réalisé, au cours de ces premières semaines, une première approche de ce que nous nommons la « méta-communalisation d'*avatars* » nous sommes parvenu – en réalisant une activité de veille des différents sites répertoriant les *guildes* – à identifier trois grandes catégories de *guildes* : les petites *guildes* familiales (comme celle dans laquelle nous nous trouvions), les *guildes* de très haut niveau (ou « very HL ») dont l'objectif déclaré est de participer aux courses au *progress* et, entre ces deux extrêmes, les *guildes* « semi-HL ». Les quelques statistiques que nous avons pu recueillir indiquent que près de 60% des *avatars* se trouvent dans une *gilde* semi-HL. Représentant la population majoritaire, nous avons orienté nos recherches vers ce type de groupe.

Quel avatar ?

Nous devons noter qu'un autre élément est intervenu dans notre prise de décision de quitter la première *gilde* : l'impact de notre *avatar*. Souhaitant mener une observation minutieuse, nous passions plus de temps connecté que les autres membres de cette *gilde*. De sorte que nous sommes parvenu rapidement à rendre notre *avatar* aussi puissant que celui de nos « *guildmate* »¹¹⁰. Or, la puissance de notre *avatar* était une donnée essentielle dans le déroulement de notre ethnographie. Nous devons veiller à préserver un certain équilibre entre avoir un *avatar* suffisamment fort pour ne pas impacter négativement le déroulement des activités (raid ou donjon), c'est-à-dire, ne pas les ralentir ; et, nous assurer qu'il ne soit pas trop fort ce qui risquerait d'en rendre un élément essentiel au déroulement de ces activités, et aurait pour effet de remettre en cause la posture distanciée que nous souhaitions adopter face à notre terrain.

Il s'est avéré que n'ayant pas saisi assez rapidement cette particularité du terrain, nous nous sommes retrouvé dans une posture déséquilibrée avec la première *gilde*. En effet, suite à l'obtention d'un objet relativement rare (ne se *lootant* que sur le dernier *boss* d'un *raid*), nous avons la possibilité d'occuper tous les rôles (*tank*, DPS ou healer) avec une puissance dépassant largement celle des *avatars* ne disposant pas de cet objet, ce qui était le cas de tous les autres membres de cette *gilde*. Nous avons alors occupé, pendant quelques jours, une place relativement inconfortable où le groupe s'organisait en fonction de notre *avatar*. Produisant plus de soin que le soigneur « attiré » du groupe, le chef de la *gilde* lui demanda d'occuper

¹¹⁰ Anglicisme usité pour désigner les autres membres de la *gilde* à laquelle un individu appartient. Ce terme est principalement utilisé pour souligner la dimension affective unissant les membres d'un de ces groupes.

une place de DPS (place que nous occupions auparavant). Lorsque l'ethnographe influence aussi visiblement son terrain, il est nécessaire qu'il se retire ; c'est ce que nous avons fait mais en nous enrichissant d'une information essentielle sur la manière de mener à bien notre terrain. Notre *avatar* devait faire l'objet d'un contrôle pour garder une place dans la moyenne (ni trop fort, ni trop faible).

Fort (si l'on peut dire) de cette perspective, nous avons créé un nouvel *avatar* sur un autre serveur pour rejoindre la Horde et avoir ainsi l'occasion d'intégrer, parallèlement, deux *guildes* dont les membres ne pourraient pas se rencontrer ou communiquer. Au cours de notre étude nous avons également eu l'occasion d'observer que les rôles avaient une incidence sur l'expérience vécue et sur les interactions menées entre les membres d'une *gilde*. Les soigneurs et les *tanks* ont, par exemple, besoin de se coordonner et donc de communiquer davantage que les DPS qui n'ont pas besoin d'un tel degré d'ajustement. Pour observer ces éléments, nous avons changé le rôle de certains de nos *avatars*, voire créé de nouveaux *avatars*, tout au long de nos deux années d'ethnographie. Voici un tableau récapitulatif de nos *avatars* :

Horde			
			
Thézar Guerrier (<u>DPS</u> <u>CaC</u> ¹¹¹) <i>Elf de Sang</i>	Thézàr Prêtre (DPS Distance, <u>soigneur</u>) <i>Elf de Sang</i>	Thézâr Druide (DPS CaC, <u>DPS Distance</u>) <i>Tauren</i>	Thézâr Moine (<u>DPS CaC</u> , soigneur) <i>Elf de Sang</i>
Alliance			
			
Idao Paladin (<u>DPS CaC</u> , soigneur et <i>tank</i>) <i>Humain</i>	Idão Chevalier de la mort (DPS CaC, <u>Tank</u>) <i>Humain</i>	Gèngis Chasseur (<u>DPS</u> <u>Distance</u>) <i>Humain</i>	Elendîl Mage (<u>DPS Distance</u>) <i>Worgen</i>

Tableau 4. Avatars utilisés durant cette recherche

¹¹¹ Les rôles soulignés sont les rôles que nous avons principalement occupés avec chacun des *avatars*.

6.1.2. *Tranquility et UpRise, une histoire mouvementée*

Commençons par présenter les *guildes* que nous avons suivies dans la faction de l'Alliance. Cette expérience fut particulière dans la mesure où elle a été marquée par une importante scission menant la majorité des membres de la *gilde Tranquility* à la quitter pour fonder une autre *gilde* : *UpRise*.

Tranquility, premier pas dans le « semi-HL »

Notre entrée dans la *gilde* « *Tranquility* » s'est déroulée en suivant les différentes étapes de ce que nous pourrions qualifier de « protocole de recrutement » de ce type de groupe. Ce protocole consiste, en premier lieu, à remplir un formulaire de recrutement et à le poster sur le forum de ladite *gilde*. Il s'agit souvent de présenter son parcours dans *World of Warcraft*, quelques éléments concernant l'*utilisateur* (âge, sexe, disponibilités) et les raisons motivant la postulation au sein de cette *gilde* précise. Suite à cette présentation, la candidature fait l'objet d'une discussion – en partie ouverte – entre le postulant et les membres de la *gilde* qui peuvent être amenés à lui poser des questions, lui demander des précisions et donner leur avis sur la candidature. Si cette première étape est validée, le postulant est invité à participer à une soirée de *raid* « de test » permettant à la *gilde* d'évaluer le niveau de maîtrise de l'*avatar* ainsi que son rapport avec les autres membres et, au postulant, d'estimer s'il se sent à l'aise au sein de ce groupe d'*avatars*. Suite à ce premier *raid* en commun, le postulant peut être invité à rejoindre la *gilde*, il occupera alors le bas de la hiérarchie du groupe pendant une période de « test » ne lui donnant pas accès aux mêmes droits que les « membres » (notamment en ce qui concerne la *banque de guildes*).

Nous avons réalisé le *raid test* avec *Tranquility* le 20 avril 2016. Nous avons postulé au sein de cette *gilde* car il s'agissait d'une *gilde* se dédiant au contenu « semi-HL », composée (pour autant que nous puissions le savoir) par plus d'une vingtaine de membres actifs, réalisant trois soirs de *raids* par semaine et faisant partie des vingt meilleures *guildes* de notre rassemblement de serveurs. Nous avons abordé notre statut de chercheur à la suite de cette première soirée de *raid*, lequel a été accepté avec bienveillance et intérêt.

Au sein de cette *gilde*, nous avons découvert une organisation complexe répartissant les membres en plusieurs grades en fonction de leur implication dans le groupe. A la tête de la *gilde* se trouvent Yunit et Auryan, couple marié et parents de trois enfants dans l'*espace physique*, ils n'envisagent leur expérience au sein de *World of Warcraft* qu'ensemble, mais contrairement aux membres de notre première *gilde*, ils souhaitent s'entourer d'individus ayant également le souhait d'explorer des dimensions plus difficiles de l'*espace numérique*. Ils étaient épaulés, dans leur gestion de la *gilde*, par – en moyenne – trois « officiers » chargés de différentes tâches comme diriger les *raids* (le *RL*), aider au recrutement, à la gestion quotidienne

de la *gilde* (proposer des activités, veiller à ce qu'il n'y ait pas de problèmes, etc.). Quant aux membres, ils s'engagent à participer au moins à deux des trois soirées de *raid* et il peut leur être demandé, de participer au remplissage de la banque de *gilde* (en donnant des composants ou des pièces d'or) afin de créer et d'acheter les composants pouvant aider la *gilde* à vaincre certains *boss* (certaines potions, relativement onéreuses, permettent de gagner quelques précieux points de statistiques par exemple). Cependant, le grade n'a aucune incidence sur les *loots*, lorsque du butin est disponible, le *RL* demande aux personnes intéressées de faire un « *rand* », l'objet revient à l'*avatar* ayant réalisé le jet le plus important.

Au cours des huit mois passés dans cette *gilde*, nous avons pu observer des présences très fluctuantes, le rythme de sortie des nouveaux *raids* entraînant un cycle de démobilisation/remobilisation des membres. Ils se mobilisent et participent souvent lorsqu'un nouveau raid sort et, une fois tous les *boss* vaincus dans une difficulté (héroïque) ils se font moins présents et il devient de plus en plus compliqué de rassembler au moins dix *avatars*. L'un de ces cycles a mené à une « alliance » avec une autre *gilde* faisant face aux mêmes difficultés. Les responsables de ces groupes souhaitent permettre à leurs membres de continuer à participer à des *raids* (pour qu'ils ne partent pas à leur tour) tout en gardant leur pouvoir de décision. L'objet n'était donc pas de fusionner deux *guildes* mais d'unir les forces dans une période difficile. Car, et c'est tout l'enjeu auquel doit faire face le(s) responsable(s) d'une *gilde* : nous pouvons observer la formation d'un véritable plafond de verre entourant le niveau de difficulté mythique. Or, l'impossibilité de le franchir mène des membres, souhaitant explorer cette partie de *WoW*, à quitter une *gilde* pour tenter leur chance au sein d'une autre. Le(s) responsable(s) d'une *gilde* doit donc empêcher la formation d'un cercle délétère où les membres s'absentent ou quittent le groupe lorsqu'un *raid* commence à être connu et est aisément terminable par le groupe (ce qui arrive généralement quelques semaines après sa sortie).

Toutefois, il arrive que ce cercle délétère prenne une forme différente et mène au discrédit des responsables de la *gilde* ; si le groupe ne progresse pas, c'est parce qu'ils en sont les responsables et/ou parce que, étant également attirés par l'exploration de la partie mythique de l'*espace numérique*, ils cherchent des moyens de le faire en dehors du cadre de la *gilde*. C'est la conjonction de ces deux événements qui mena Tranquility à sa fin. Dans la nuit du 12 au 13 janvier 2017, un membre de la *gilde* poste sur le groupe Facebook une capture d'écran d'un échange qu'il a eu avec le chef d'une *gilde*. Ce dernier lui explique que Yunit l'aurait contacté pour participer à leur *raid*. A 19 heures, le lendemain, la majorité des membres auront quitté la *gilde* et, à 22 heures ils en fondent une nouvelle : *UpRise* (soulèvement), trois jours plus tard il ne reste que quatre *avatars* actifs chez Tranquility et *UpRise* en réunira près de trente. Cependant, nous devons souligner que le couple dirigeant faisait déjà l'objet d'une crise de légitimité. Observant que les dynamiques communicationnelles avaient changées entre les individus (création de sous-groupes au sein de la *gilde*, absence des *leaders*, ...) nous avons

proposé un questionnaire exploratoire visant à mesurer la force des relations entre les individus. Composé de cinq questions permettant une réponse, selon une échelle de Likert, parmi cinq possibilités nous avons pu mettre en évidence que les responsables de la *gilde* n'étaient pas les *avatars* recevant les avis les plus favorables. Ainsi, si nous prenons la seconde question « Comment qualifies-tu le rapport que tu entretiens avec chacun des membres suivants de la *gilde* ? », il apparaît que le responsable de la *gilde* atteint la cinquième place des membres ayant eu les scores les plus importants et sa femme atteint la 15^{ème} position, sur un total de 20 membres (pour le questionnaire complet, cf. annexe n°7).

Avatar	Grade	Score
<i>Worwyck*</i>	Membre	43
<i>Chou</i>	Membre	43
<i>Gèngis</i>	Sous-Officier	43
<i>Aluk</i>	Membre	42
<i>Yunit</i>	GM	40
<i>Siõn</i>	Sous-Officier	40
<i>Eboshie</i>	Membre	40
<i>Failzør</i>	Membre	40
<i>Talma</i>	Sous-Officier	39
<i>Oragadia</i>	Officier	39
<i>Exdeus</i>	Membre	39
<i>Kabeleth</i>	Membre	38
<i>Vrinmar</i>	Membre	37
<i>Maako</i>	Membre	33
<i>Auryan</i>	GM	32
<i>Sakrad</i>	Membre	28
<i>DS</i>	Membre	26
<i>Gylia</i>	Membre	25
<i>Pierrøt</i>	Membre	25
<i>Tanzani</i>	Membre	23

Tableau 5. Classement des membres de *Tranquility* en fonction du rapport que les autres entretiennent avec eux.
Lecture : *Worwyck* obtient le score le plus élevé (43 sur un maximum théorique de 50) ce qui signifie qu'il est le membre de la *gilde* avec lequel, les autres considèrent entretenir le meilleur rapport.

De *Tranquility* à *UpRise*

Lors de cette scission nous avons eu à faire un choix : suivre le mouvement et quitter *Tranquility* ou bien rester à bord du navire. Notre décision fut prise de manière rationnelle : voyant que la quasi-totalité de la *gilde* partait, il nous a semblé préférable de poursuivre nos observations avec cette majorité plutôt que de perdre l'occasion de continuer à suivre des individus que nous connaissions depuis huit mois. Nous avons expliqué les raisons de notre choix à *Yunit* et *Auryan* puis avons rejoint *UpRise* en rappelant notre statut de chercheur.

La principale particularité d'*UpRise* fut de se construire en rupture totale avec le fonctionnement de *Tranquility*. Aucun *leader* ne devait prendre l'intégralité des décisions pour le groupe : un « conseil d'officier » se constitua en lieu et place de la figure d'un chef autoritaire. Cependant, la structure des *guildes* au sein de *World of Warcraft* ne permet pas cette liberté ; un chef « officiel » a donc été désigné, sans qu'il n'ait aucun droit supplémentaire par rapport aux officiers. Partant avec un engouement certain, les différents membres fondateurs contactèrent tous leurs amis pour leur annoncer qu'une nouvelle *gilde* se fondait et qu'ils étaient invités à la rejoindre. Partant d'un groupe d'une dizaine d'*avatars*, le premier *raid* été composé de trente-deux *avatars*.

Cependant, cet engouement ne résista pas longtemps au cercle délétère. Après quelques semaines, des membres commencèrent à se faire plus rares, puis des membres fondateurs quittèrent le navire. Nous pouvons noter que le principal point de discorde fut la définition du *cadre* de cette *gilde*. Si tous acceptaient l'organisation « démocratique », une partie des membres souhaitait que l'objectif principal de la *gilde* soit d'atteindre la difficulté mythique (se tournant alors vers un profil de *gilde* « very-HL ») alors que d'autres souhaitaient continuer sur la dynamique où le mythique était une sorte de mirage, pouvant être approché mais jamais réellement saisi (profil de *gilde* « semi-HL »). Ce profond désaccord, quant à la définition du cadre, entraîna des ruptures communicationnelles où certains membres reprochaient à d'autres leur manque d'investissement, alors que ces derniers estimaient fournir le même effort qu'auparavant. Ces incapacités communicationnelles menèrent à une implosion du noyau fondateur (après près d'un an), ce qui s'incarna par le départ de plus en plus de membres jusqu'à la dissolution complète de la *gilde* courant du dernier trimestre 2017.

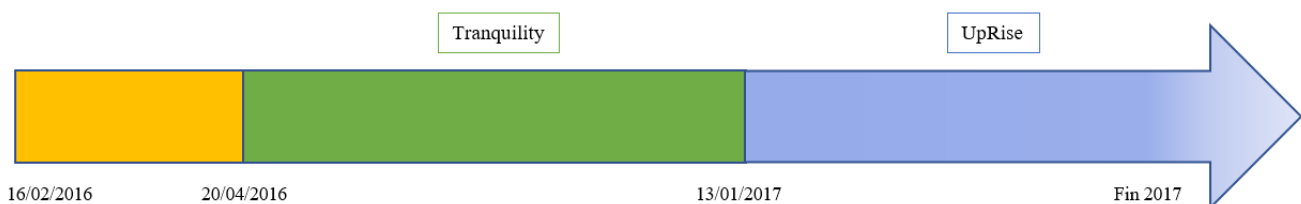


Illustration 15. Frise chronologique du suivi des guildes de la faction Alliance

Notre place dans UpRise

La compilation des périodes passées dans ces deux *guildes* atteint près d'un an et demi. Au cours de cette période, notre engagement et notre place au sein de ces structures a beaucoup évolué. Passant de « simple » membre, nous avons eu l'opportunité d'être promu au grade de « sous-officier » puis d'« officier ». L'évolution s'est faite différemment dans les groupes puisque nous avons gravi les échelons petit à petit chez *Tranquility* alors que les membres fondateurs de *UpRise* nous ont immédiatement demandé de rejoindre l'équipe des officiers.

Se pose alors la question de savoir si cette posture a pu avoir une influence négative sur le déroulement de notre ethnographie. Il nous semble, en effet, indéniable que celle-ci a eu un impact dans la mesure où les membres de la *gilde* (mais aussi ceux, la rejoignant) ne pouvaient nous considérer comme un « simple » membre. Nous nous trouvions donc dans une situation impliquant une forme de rupture avec la neutralité que nous souhaitions adopter. Cependant, deux éléments sont à prendre en compte avant de juger de la potentielle négativité de ce changement de posture. Premièrement, et comme nous le détaillerons dans la section suivante, nous faisons également partie d'une autre *gilde*, au sein de laquelle nous n'étions que membre et pour laquelle il nous était possible de maintenir cette posture. Secondement, l'accès à un grade d'officier permettait d'avoir accès à de nouvelles données : les détails du fonctionnement du groupe ou, dans une perspective interactionniste, une porte d'entrée donnant sur les *coulisses* d'une *gilde*.

Concernant nos *avatars*, nous avons principalement occupé des places de *DPS*, corps à corps dans un premier temps puis à distance dans la mesure où nous mettions en place les prémisses de notre dispositif de captation et qu'il nous semblait qu'occuper un rôle permettant une vision plus éloignée du cœur des combats serait profitable à la phase d'analyse.

6.1.3. Le Peuple des Barrens

Ayant présenté la succession de *guildes* suivies du côté de l'Alliance, nous allons à présent nous concentrer sur la faction de la Horde. Bien qu'il soit possible de créer un *avatar* de la Horde sur un serveur où nous possédons déjà un *avatar* de l'Alliance, nous avons décidé d'opter pour un changement radical de manière à nous assurer de rencontrer des individus différents. A la différence de notre premier choix de serveur, nous avons établi des critères précis pour choisir le second. Nous souhaitions qu'il héberge une population importante et favorable à notre nouvelle faction de façon à nous permettre de trouver une *gilde* susceptible de nous accueillir aisément. Notre attention s'est portée sur le serveur « *Sargeras* », non seulement parce qu'il remplissait ces critères mais également parce qu'il hébergeait la « meilleure » *gilde* française (c'est-à-dire, celle réussissant à vaincre l'intégralité des *boss* d'un nouveau *raid* en mode mythique le plus rapidement) et, à cette époque, quatrième *gilde* mondiale. Il nous semblait donc intéressant d'observer si la présence de cette *gilde* pouvait avoir un impact sur l'ensemble d'un serveur.

Historique et présentation

Le « *Peuple des Barrens* » a été créé courant 2006, suite à la fusion de quatre *guildes* ayant déjà eu l'occasion de réaliser des *raids* et *donjons* en commun. La *gilde* est organisée autour d'un chef de *gilde* (qui est également le *RL*) et d'un groupe de quatre à cinq officiers. Ces

derniers se répartissent des tâches précises : un officier est en charge du recrutement, deux autres organisent les activités PVE (principalement la préparation des *raids*) et les derniers doivent veiller au bon fonctionnement de la *gilde* (aussi bien dans l'*espace numérique* que sur le forum de la *gilde*) et être présents pour répondre aux questions, etc. Ce groupe d'officiers (en y incluant le chef de *gilde*) dispose d'un canal de discussion spécifique au sein de l'*espace numérique* ainsi que d'une section dédiée sur le forum (section visible et consultable uniquement par les officiers). De la même manière qu'au sein des *guildes* de l'Alliance, l'appartenance à ce groupe ne donne aucun privilège supplémentaire sur les *loots* ou au cours des activités organisées par la *gilde*. Les contours qui se dessinent autour de ces postes sont particuliers : être officier demande à l'individu de consacrer une partie non négligeable de son temps sur l'*espace numérique* au profit des autres, sans en tirer aucun bénéfice direct¹¹².

L'intégration au sein de la *gilde* se fait via une postulation sur le forum du groupe où un formulaire est à remplir. Ce dernier est plutôt similaire à celui de Tranquility, à la différence près qu'il est nécessaire de terminer sa candidature par une blague et par l'acceptation de la charte de *gilde*. Cette charte est très différente de celle nécessaire à la fondation d'une *gilde* dans l'*espace numérique*. Rédigée par les premiers membres en 2006 et régulièrement mise à jour, elle stipule les grandes orientations de la *gilde*, son organisation, les engagements que doivent prendre les membres et les conséquences s'ils manquent à ces engagements. Dans les faits, la charte n'est utilisée que rarement et, lorsque c'est le cas, elle agit comme argument d'autorité dans des situations conflictuelles très particulières. La postulation ne donne pas lieu à un *raid* de test, car il est convenu que des membres peuvent ne jamais participer à ce type d'activité (ou qu'occasionnellement), mais à un recrutement immédiat si la candidature est acceptée. Durant une période d'un mois, la nouvelle recrue aura un grade particulier et un post est créé sur une partie du forum lui étant encore inaccessible. Sur ce post, les membres peuvent donner leur avis sur la nouvelle recrue (par vote ou message). L'intégration définitive du postulant dépend entièrement des résultats de ce post.

Malgré toutes ces mesures *Le Peuple des Barrens* est également touché par la formation d'un cercle délétère en fonction des sorties de nouveaux *raids* mais, existant depuis plus d'une décennie, il semble disposer d'un noyau plus large de membres. Ainsi, nous avons eu l'occasion d'observer de nombreux « retours » de membres ayant quitté l'*espace numérique* depuis plusieurs mois ou années, et revenant à la suite d'une nouvelle extension ou d'un changement dans le déroulement de leur vie au sein de l'*espace physique*. L'addition de cette base en mouvement et des nombreuses postulations (la longévité de la *gilde* apparaissait régulièrement

¹¹² Nous pourrions être tenté de parler de bénéfice en termes de gain de prestige social mais, lors des entretiens, il apparaît la motivation principale à accepter cette responsabilité est un sentiment de dette envers le groupe. Ayant profités des bénéfices à être membre du groupe (organisation des raids, dons d'objets, aides financières, etc.), ils ressentent le sentiment de devoir également participer activement à ce bien commun. Atteindre un poste d'officier n'est donc pas réellement un but en soi, mais la plupart des membres s'attendent à ce qu'un jour ils doivent également occuper cette tâche (quand ils ne l'ont pas déjà fait) et dédier une partie de leur temps pour le bien du groupe.

comme la première raison de la candidature) permet d'atteindre en permanence le seuil des dix *avatars* nécessaires à la formation d'un groupe de *raid* (du moins pendant toute la période de notre présence).

Les soirées de *raid* font l'objet d'une organisation particulière. Elles ont lieu tous les mardis, jeudis et dimanches de 21h à minuit, il faut donc que les membres soient prêts aux alentours de 20h45 et qu'ils soient prêts à se déconnecter vers 00h15. Afin d'optimiser la progression de la *gilde*, les *avatars* souhaitant participer à un *raid* doivent s'inscrire au préalable sur le calendrier de *gilde* disponible dans l'*espace numérique*. La veille du raid, les officiers en charge du PvE postent sur le forum de la *gilde* la « *line up* » qui indiquent les membres ayant été retenus pour participer au raid. Ceux n'ayant pas été retenus peuvent éventuellement se trouver inscrits en tant que « *back up* », ces derniers sont priés de se connecter à l'heure du début de raid afin qu'ils puissent prendre la place d'un absent ou d'un désistement de dernière minute et que la soirée puisse avoir lieu sans encombre. Cependant cette organisation n'est pas aussi rigide qu'il pourrait y paraître car une subtilité est à noter : les *line up* sont accompagnées d'objectifs pour la soirée. Ainsi, le jeudi est dédié aux objectifs les plus simples, et le mardi aux plus complexes¹¹³, presque tous les postulants sont donc acceptés le jeudi et c'est le mardi qu'une sélection peut avoir lieu.

Un long fleuve tranquille ?

La longévité de cette *gilde* et l'organisation autour de laquelle elle est bâtie peut nous amener à nous demander si tout s'y déroule sans encombre et simplement ? S'il est évident que *Le Peuple des Barrens* profite d'une stabilité bien plus importante, ce serait une erreur que de la percevoir comme une forme d'immobilisme.

Ainsi, en onze ans d'existence, le groupe des officiers a fait l'objet de nombreuses modifications : des officiers ont quitté la *gilde* ou l'*espace numérique*, certains sont partis à la « retraite » (en redevenant simple membre) et d'autres ont rejoint l'équipe dirigeante pour remplacer les départs. Le poste de chef de *gilde* a également fait l'objet de multiples modifications tout au long de cette période. Ce sont les officiers qui s'occupent intégralement d'assurer la continuité et la survie de la direction de la *gilde* : ils choisissent les officiers et lorsqu'un chef de *gilde* annonce son départ, il le fait tout d'abord auprès de ce groupe qui se chargera de désigner un remplaçant (souvent parmi eux). Dans certains cas, il arrive aussi que les officiers proposent un poste d'officier sur le forum, toute personne intéressée peut alors postuler.

¹¹³ Rappelons que les *raids* sont remis à jour tous les mercredis matin, le mardi soir marque donc la fin de la semaine au sein de l'*espace numérique*.

De plus, le nombre de membres étant significativement plus important que dans les *guildes* que nous avons suivies dans l'Alliance, nous avons pu observer la formation de sous-groupes en fonction des affinités et/ou des objectifs. Ainsi, il n'était pas rare que nous retrouvions avec quatre ou cinq autres *avatars* à explorer quelques donjons avant ou après les soirées de *raid*. Et il est possible de trouver des traces (dans les conversations notamment et dans les entretiens) de membres ayant eu des expériences similaires.

La *gilde* apparaît alors comme fournissant un cadre général, mais non exclusif, aux membres, se retrouvant et partageant lors des *raids*. En dehors de ces derniers, ils passent le plus clair de leur temps avec seulement quelques membres (souvent quatre, afin de pouvoir former des groupes de *donjon*). Nous pouvons émettre l'hypothèse que ce cadre proposant un régime d'engagement (Bernard & Joule, 2004; Courbet, Courbet, Bernard, & Joule, 2013) relativement peu contraignant ait également un effet positif sur la longévité de ce groupe.

Notre place dans Le Peuple des Barrens

Nous avons soumis notre candidature au sein de cette *gilde* le 23 septembre 2016. Acceptée quelques jours plus tard, nous sommes restés membre de cette *gilde* jusqu'à la fin de notre ethnographie (milieu du second semestre 2018). Nous avons annoncé aux officiers notre statut de chercheur lors de notre recrutement. Ce dernier a été bien accueilli, mais il nous a été demandé d'expliquer notre démarche au début de la prochaine soirée de *raid* ; les retours ont été bienveillants et positifs. Voyant que de nouveaux membres arrivaient régulièrement et que nous souhaitions observer sur le long terme les interactions menées au sein de cette *gilde*, nous avons également écrit un post sur le forum pour expliquer/rappeler notre démarche (cf. annexe 7 pour une copie de ce message).

Bien que régulièrement présents nous n'avons jamais demandé à obtenir un poste d'officier et la proposition n'a jamais été formulée de la part des officiers en place. Ce statu quo nous a permis de conserver une posture neutre par rapport aux autres membres, mais nous a aussi fermé les portes de l'ensemble des échanges menés par les officiers dans l'*espace numérique* ou sur la partie du forum leur étant réservée. Cependant, les entretiens nous ont permis de pallier ce manque, dans la mesure où, nous avons interviewé la majorité des officiers qui ont pu nous expliquer la nature des échanges qu'ils avaient, ainsi que les *coulisses* de cette organisation rigoureuse.

Concernant nos *avatars*, nous avons principalement occupé des rôles de DPS (corps à corps) ou de soigneur ; nous alternions ces rôles (quitte à changer d'*avatar*) en fonction des besoins de la *gilde* et de notre volonté d'observer d'autres aspects du groupe. Notons, par exemple, que les soigneurs de la *gilde* disposent d'un canal de communication qui leur est réservé pendant les *raids*. Ce dernier leur permet, en théorie, de les aider à se coordonner, mais dans les faits, il agit avant tout comme un *canal de communication clandestine* agissant comme des

coulistes leur permettant de créer un entre-soi. Des moqueries à propos des autres membres du raid peuvent s'y exprimer. Elles permettent d'évacuer la frustration à la suite d'échecs face à un *boss* alors que les soigneurs estiment avoir réalisé leur tâche. Nous nous sommes efforcés de ne pas prendre la place d'un *tank* car ce rôle est rare (seulement deux *avatars* l'accomplissent par raid) et, par conséquent, il implique un certain engagement. Un *tank* est souvent assuré de faire partie de la *line up* et son absence met en péril la possibilité de réaliser un *raid*. Afin d'éviter de créer cette relation de dépendance, nous avons donc choisi des *avatars* ne pouvant pas remplir ce rôle.

Dans un premier temps, nous avons envisagé de changer de *gilde* tous les six ou neuf mois afin d'observer plusieurs formes d'interactions sur la durée de notre ethnographie. Mais les péripéties vécues dans l'Alliance et la similitude des interactions que nous observions entre les *guildes* (alors même qu'elles avaient des organisations, des *cadres* et des objectifs relativement différents) nous ont amené à considérer une forme de saturation et donc l'absence de nécessité de quitter un groupe stable, au sein duquel nous pouvions mener des observations au long court. Ainsi, nous pouvons affirmer que *Le Peuple des Barrens* correspond à l'équivalent groupal de notre informateur principal : c'est au sein de ce groupe que nous avons eu l'occasion de mener les observations les plus complètes et de suivre, sur le long terme, la même cohorte d'individus.

6.2. Typologie des données

Nous avons pu présenter les principaux aspects de notre terrain (chapitre 5) ainsi que la manière dont nous l'avons appréhendé et approché (section 6.1). Il convient donc, maintenant, d'évoquer les types de données extraites de ce terrain puis la méthode mise en œuvre pour les analyser. La conjugaison des types de données en notre possession nous permettra de présenter et d'explicitier les variables que nous avons considérées, c'est-à-dire, l'angle sous lequel nous avons recueilli et traité les données.

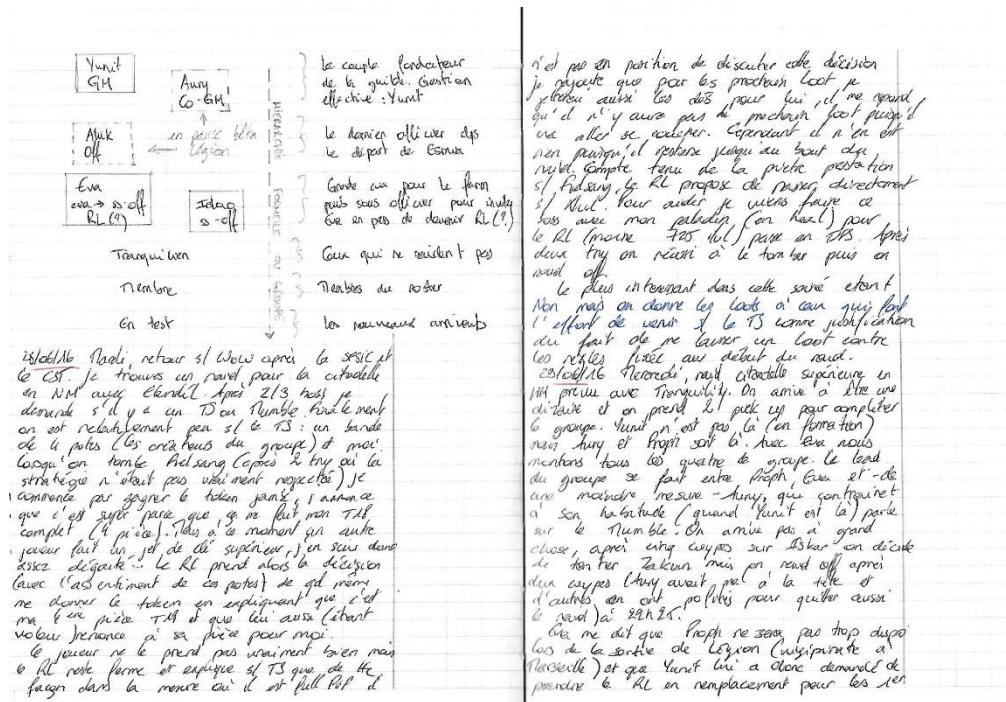
6.2.1. Observations et entretiens

Nous pouvons distinguer deux grandes catégories de données récoltées lors de notre étude : les observations et entretiens, d'une part et les captations audiovisuelles, d'autre part. Commençons par présenter la première catégorie.

Observations, rendre compte de l'intangible ?

Comme nous avons eu l'occasion de le préciser, le principal outil méthodologique proposé par l'ethnographie est l'observation. Bien qu'apportant de nombreuses données, leur retransmission n'est pas aisée. Collectées au fil des mois, ces données s'accumulent en prenant différentes formes (carnets de terrain, notes, schémas, brouillons, etc.). Présentées sous cette forme, ces données ne feraient guère sens pour un lecteur extérieur. Elles n'acquièrent de sens qu'en s'assemblant ; c'est en se conjuguant au fil du temps qu'elles permettent peu à peu de saisir l'expérience vécue par les individus, la manière dont ils créent du sens autour de leurs pratiques. En somme, c'est principalement l'observation (participante) qui permet d'atteindre un certain degré de compréhension des énoncés indexicaux, et donc une compréhension fine des échanges et des interactions menés par les individus.

C'est en raison de cette absence de sens en soi et de la multiplicité des supports de notes utilisés que nous ne retranscrivons dans ce document que des fragments de nos observations. Pourtant, il est important de préciser que malgré cette forme d'intangibilité nos mois d'observation restent notre principale source de données et d'éléments nous permettant de comprendre notre terrain.



Extrait de notre « carnet de terrain »

À la lisière entre les observations et les entretiens formels (c'est-à-dire, ayant fait l'objet d'un enregistrement et d'une retranscription) se trouvent les entretiens informels. Par ce terme, nous faisons référence à l'ensemble des conversations que nous avons pu mener avec les membres de nos *guildes* et qui nous ont amené à récolter des données susceptibles de concourir à l'avancée de notre questionnement. Les occasions de mener ce type d'entretiens sont multiples : pendant des *donjons*, avant ou après des *raids*, lors des soirées où il n'y a rien de prévu ou qu'un *raid* est annulé, etc. Bien que nous pouvions, techniquement, lancer un enregistrement quand une conversation semblait intéressante (voire enregistrer tout notre temps de connexion), par éthique, dans la mesure où, les individus ne l'auraient pas su, nous nous sommes refusé à cette pratique. De ce fait, comme nous n'avons pas d'enregistrements de ces échanges, nous n'avons pas procédé à des retranscriptions complètes (comme nous l'avons fait pour les entretiens formels) pour ne pas risquer de déformer des formulations. Ils sont donc présentés sous forme de synthèse transmettant les messages principaux mais ne pouvant faire l'objet de toute forme d'analyse thématique ou linguistique dans la mesure où les propos ne sont pas complets.

Entretiens semi-directifs

Pour leur part, les entretiens formels nous semblent remplir deux fonctions principales dans le cadre de notre recherche. D'une part, ils servent à réguler et à confirmer les observations ; en évoquant certains éléments observés ou des ressentis généraux (quant aux dynamiques du groupe ou aux échanges) avec les autres membres de nos *guildes*. Ce qui permet de produire une forme de *feedback* par rapport à l'apparente solitude de l'observation. Cependant, cette

démarche régulatrice ne peut pas être appliquée à toutes les observations dans la mesure où certaines de ces dernières sont le résultat de recoupements et d'analyses issues de notre démarche réflexive et de nos postulats théoriques, autant d'éléments ne faisant pas partie du cadre dans lequel les individus se plongent dans *World of Warcraft*. Il s'agit alors, avant tout, de confirmer des éléments de communication non-verbale, des émotions ou des ambiances (une soirée de *raid* a-t-elle été perçue comme « tendue » par tous les individus ? tel *avatar* s'était-il disputé avec tel autre ? etc.). D'autre part, les entretiens permettent également d'ouvrir une porte sur l'*espace physique*. Menant notre recherche depuis l'*espace numérique* mais nous intéressant à la relation qu'entretiennent les deux espaces nous avons besoin de récolter certaines données concernant l'*utilisateur* et son *espace physique*.

Pour mener à bien les entretiens, nous nous sommes appuyés sur un guide d'entretien semi-directif¹¹⁴ (cf. annexe 3.0). Nous avons constitué ce guide autour de trois thématiques principales :

- 1- L'*avatar* et son inscription dans l'*espace numérique* : ce qui recoupe une dimension historique, mais aussi les motivations ayant mené l'individu à fréquenter cet *espace* ou les modifications qu'il a pu apporter à son interface. Une part non négligeable de cette thématique est également orientée autour de la *gilde* et du lien que l'*avatar* entretient avec celle-ci.
- 2- La méta-communalisation d'*avatars* : cherchant à saisir les pratiques externes aux strictes limites de l'*espace numérique* mais qui y sont tout de même reliées. Si nous pouvions observer la participation des individus aux forums ou groupes Facebook, il nous fallait plus de données concernant les autres plateformes qu'ils utilisaient, ainsi que les informations qu'ils y cherchaient.
- 3- L'*utilisateur* : il s'agit, d'une part, de recueillir des informations générales à propos de « l'autre côté du miroir » (comme la profession de l'*utilisateur*, son âge, son cadre familial, etc.). D'autre part, cette partie de l'entretien est aussi dédiée à une tentative de saisir le lien entre l'*espace physique* et l'*espace numérique*, notamment le lien unissant l'*utilisateur* et son *avatar*, ainsi que la manière dont l'*utilisateur* perçoit les autres *avatars* (*alter*).

A partir de ce guide, nous avons mené quatorze entretiens, neuf avec des membres du *Peuple des Barrens* et cinq avec des membres de *Tranquility/UpRise*¹¹⁵. D'une durée moyenne de 109 minutes et médiane de 103 minutes, ils ont tous été réalisés en distanciel (3 par *Skype*, 10 par

¹¹⁴ Les multiples sous-questions de ce guide pourraient laisser supposer qu'il s'apparente, *in fine*, davantage à un guide directif, c'est pourquoi il nous paraît important de rappeler que ces précisions nous ont servies de repère et de fil rouge à suivre. Si l'intégralité des sous-thématiques ont été abordées avec tous les individus, nous avons pris la liberté de les évoquer dans l'ordre que nous souhaitons (en fonction du déroulement de l'entretien) et de passer plus rapidement sur des points ne semblant pas pertinents pour certains individus.

¹¹⁵ Précisons qu'un des entretiens réalisés avec un membre de *UpRise* a dû être suspendu au bout de quarante minutes et nous ne sommes pas parvenus à trouver un nouveau créneau pour le terminer.

Discord et 1 par téléphone). Pour définir les individus avec lesquels nous allions réaliser ces entretiens nous avons mis en place deux processus : le volontariat (suite à des messages sur le canal de *gilde* de l'*espace numérique* ou sur le forum) et en demandant aux *avatars* ayant été les plus présents/actifs tout au long de notre période de terrain. Parmi les demandes effectuées, nous avons enregistré 12 accords et 3 refus catégoriques. Ces refus proviennent du couple dirigeant de *Tranquility* et de l'un des *raid lead* de *UpRise* (ayant changé de serveur pour rejoindre une *gilde* « very-HL »). Bien qu'il eût été intéressant de recueillir leurs expériences et points de vue sur l'ensemble des péripéties vécues par ce groupe, nous pouvons compter sur les observations, les autres entretiens formels et entretiens informels pour combler l'absence de leurs récits.

	<i>Le Peuple des Barrens</i>	<i>Tranquility/UpRise</i>
Nb d'entretiens	9	5
Nb de volontaires	2	0
Nb de demandes	7	8
Nb de refus	0	3

Tableau 6. Récapitulatif des entretiens

Saturation ?

La question de l'atteinte d'un seuil de saturation est essentielle dans le cadre d'une recherche qualitative. Il s'agit de reconnaître les signes d'un moment donné (t_0) où une démarche supplémentaire (une observation ou un entretien en plus) n'apporte plus de données significatives par rapport à la précédente ($t-1$). Il est difficile d'affirmer avoir épuisé l'intégralité d'un terrain, et ce n'est pas ce que nous prétendons, cependant en abordant un aspect du terrain, il est possible d'atteindre ce point de saturation à partir du moment où toutes les données semblent converger vers un même point.

Nous avons pu atteindre ce point de convergence tant pour les observations que pour les entretiens. En ce qui concerne les observations, ce seuil de saturation semble avoir été atteint aussi bien du côté des *raids* que des autres activités et de la vie quotidienne d'une *gilde*. C'est, par exemple, l'atteinte de ce seuil qui nous permet d'identifier les cycles de départ et d'arrivée liés aux raids. De manière similaire, nous nous sommes rendu compte que les soirées de *raids* se déroulaient souvent de manière similaire et que les interactions qui s'y déroulaient pouvaient être classées au sein de catégories précises.

Les différentes thématiques de notre guide d'entretien recevaient, également, des réponses semblables et les rares points de discordance qui apparaissaient peuvent, en fait, faire l'objet d'une catégorisation permettant de saisir que ces différences illustrent, en fait, des

appréhensions différentes de l'*espace numérique*. Ainsi, s'agissant, par exemple, de l'attention portée à l'esthétique de l'*avatar*, il apparaît que la plupart des individus lui portent une attention toute particulière, d'autant plus que l'apparence peut faire l'objet de multiples modifications (y compris payantes). Cependant quelques individus (deux) expliquent n'y porter que très peu d'attention. Nous pouvons noter que bien que cette attitude fasse l'objet d'une forme de récrimination de la part des autres *avatars* (qui critiquent les *avatars* n'ayant pas un *skin* – une apparence – travaillée), elle est également l'indice d'une manière d'appréhender l'*espace numérique* en termes d'efficience. Par exemple, certains choisissent la race de leur *avatar* en fonction de la classe afin d'atteindre les meilleures combinaisons possibles¹¹⁶.

Il nous semble donc que nous sommes en mesure de parler de saturation de nos données lorsque - y compris les réponses inhabituelles - s'expliquent au sein d'un schème interprétatif qui leur est propre.

6.2.2. Captations audiovisuelles

En supplément des outils classiques de l'ethnographie que sont l'observation et les entretiens, nous avons ajouté une dimension visuelle à notre panoplie par les captations audiovisuelles des soirées de *raid* que nous avons menées. Ayant précédemment expliqué les raisons qui nous ont amené à produire ce type de données, nous allons maintenant nous pencher sur la manière dont nous les avons choisies ainsi que certaines de leurs limites. Précisons tout de même que tous les *avatars* étaient informés de notre captation et avaient signifié leur accord.

Choix du corpus

Nous avons déjà fait part des difficultés de mise en place et de calibrage de notre méthode de captation. Ces difficultés ont mené à une profusion de vidéos sur une période d'environ une année. Afin de réaliser une analyse cohérente de ces fichiers, il nous a semblé important de constituer un corpus qui soit valide par rapport à lui-même (c'est-à-dire, ayant une continuité dans les captations) et par rapport aux cycles de sortie des *raids*. A partir de ces deux critères principaux, nous sommes parvenus à identifier un corpus de 29 vidéos couvrant l'intégralité du *raid* (le *Palais Sacrenuit*) avec la *gilde Le Peuple des Barrens*.

¹¹⁶ Notons, en effet, que chaque race donne accès à des compétences spécifiques (octroyant à l'*avatar* plus de force ou de rapidité, par exemple) qui peuvent, plus ou moins, augmenter la puissance de l'*avatar*. Il existe donc des combinaisons – théoriquement – optimales entre classe et races. Cependant, il convient de relativiser l'ampleur de cette optimisation, dans la mesure où un changement de race n'aura qu'une influence relativement marginale (de l'ordre de 0,5% de la puissance d'un *avatar*).

Date première soirée de <i>raid</i>	24 janvier 2017
Date dernière soirée de <i>raid</i>	14 mars 2017
Nombre de participations personnelles (taux de participation par rapport au nombre total de soirées de <i>raid</i> sur la période)	29 (65%)
Nombre de <i>raids</i> enregistrés sur support vidéo (taux par rapport à la participation)	29 (100%)
Nombre de vidéos exploitables (taux)	24 (88%)
Nombre d'heures totales de vidéos (exploitables)	63,5 heures

Tableau 7. Récapitulatif du corpus vidéo

Outre le respect des critères énoncés, ce corpus a l'avantage de comprendre un bon taux de vidéo exploitable (88%) ainsi qu'un taux de participation au nombre total de *raid* ayant eu lieu sur cette période (du 24 janvier 2017 au 14 mars 2017) solidifiant notre échantillon. A ce propos, il aurait été difficile d'atteindre un taux de participation supérieur, dans la mesure où nos deux *guildes* *raid*aient le dimanche : nous devons donc alterner notre présence ce jour. C'est cette concomitance qui explique que nous ayons un taux de présence aux *raids* de 65%.

Nous pouvons également préciser que nous ne nous intéressons qu'aux *raids* réalisés avec une *gilde* car nos observations *in situ* nous permettent d'affirmer qu'il n'y a pas de différences significatives entre les deux groupes. De plus, étendre cette analyse aux deux *guildes* supposait d'introduire une dimension comparative entre elles, or cela n'était pas notre objectif principal. Il était de saisir, depuis une perspective communicationnelle et interactionnelle, ce qui a lieu durant les soirées de *raids* et, ainsi, tenter de comprendre pour quelles raisons elles apparaissent comme l'un des piliers des *guildes*.

« Parce que le *raid*, pour moi c'est quand même un élément important de la *gilde*. Donc ce qui se passe en *raid*, en bien ou en mal, ça influe pas mal sur le moral de la *gilde*. »

Aluk, GM, Healer, *UpRise*

Absence de communication non-verbale

Si certains *espaces numériques* offrent la possibilité de modifier à volonté la position de la caméra, ce qui permet d'adopter des points de vue variés sur le déroulement de l'action, *World of Warcraft* ne laisse pas cette liberté aux individus. Bien que la caméra soit mobile elle reste

définitivement attachée à l'*avatar* ; il est ainsi possible de zoomer, dézoomer et tourner autour de son *avatar*.

Ce choix technique revêt une grande importance dans le déroulement de nos captations et des analyses que nous pouvons mener par la suite dans la mesure où nous sommes dans l'impossibilité d'enregistrer les mouvements de tous les *avatars* lors d'un *raid*. Nous nous trouvons engagé dans l'action au même titre que les autres *avatars* et, comme nous l'avons expliqué précédemment, les espaces où se déroulent les combats étant vastes et les stratégies complexes, il est fréquent que nous perdions de vue des membres de notre *gilde*. Dès lors, nous nous sommes trouvés dans l'impossibilité de capter systématiquement des éléments de communication non-verbale et de proxémie entre les *avatars*.

Notre posture d'observateur participant nous empêchait de nous mettre en retrait de l'action pour avoir un champ de vision plus large car cela aurait induit une perturbation du déroulement normal du cours des choses. Notre présence aurait alors été la source d'un important biais modifiant directement le rapport à l'*espace numérique* qu'entretiennent les membres de nos *guildes*. Rappelons que la difficulté d'un *raid* est également dépendante par le nombre d'*avatars* dans le *raid* ; par conséquent, un *raid* comportant un *avatar* qui n'a d'autres activités que de filmer ce qui a lieu agit donc comme un handicap pour son groupe qui affronte alors des *boss* plus puissants que ce qu'ils auraient dû.

Toutefois, l'un des *addons* régulièrement utilisé par nos *guildes* (« *WarcraftLogs* ») permet, si une option précise est cochée par le chef du *raid*, d'obtenir un replay simplifié du déroulement du combat. Apparaissant sous forme de point sur une carte, les différents protagonistes (*avatars* et *boss*), leurs déplacements et actions sont sommairement retranscrits. Deux problèmes se posent alors : le manque de données (si l'option n'est pas cochée) et la vision également partielle que propose cet outil. En effet, ce dernier ne permet que de traiter la proxémie entre les *avatars* puisqu'il ne nous donne pas à voir ce qu'ils font¹¹⁷. Or, les entretiens formels et informels mettent en évidence que les placements des *avatars* répondent avant tout aux besoins de la stratégie adoptée par la *gilde* pour tenter de vaincre le *boss*. S'il reste possible que ces placements soient plus qu'une réponse stratégique et qu'ils intègrent, par exemple, également une part affective (tel *avatar* restant à proximité d'un *avatar* avec lequel il a plus d'affinités), cela signifierait que ces placements sont inconscients aux *avatars*. Analyser la dimension inconsciente de ces placements ne peut se faire, selon nous, qu'à travers une analyse quantitative pour démontrer (ou infirmer) la récurrence de tels comportements. Dès lors, la taille de notre échantillon ne nous semble pas suffisante pour mettre en place ce type de procédure.

¹¹⁷ Compte tenu des contraintes inhérentes aux raids (notamment le respect des stratégies), considérer uniquement la proxémie entre deux *avatars* ne nous fournit pas suffisamment de clés pour déterminer la nature d'un rapprochement physique entre deux *avatars* ; ils peuvent être côte à côte pour échanger ou pour éviter l'attaque dévastatrice d'un *boss*, ils peuvent aussi discuter (par chuchotement ou logiciels de discussion vocale) tout en se trouvant dans deux régions totalement différentes d'*Azeroth*.



Illustration 16. Replay d'un affrontement proposé par WarcraftLogs

C'est la conjonction de ces éléments qui nous amènera à nous focaliser sur la communication et les interactions verbales lors de la phase d'analyse de ces captations.

Difficultés de re-situ subjectif ?

Intéressé par la manière dont les travaux de Daniel Schmitt se saisissent de l'utilisation des captations audiovisuelles pour tenter de saisir (et restituer) l'expérience vécue des sujets (qu'ils soient usagers, *utilisateurs* ou professionnels), sa méthode consiste à équiper des sujets avec des lunettes captant leur point de vue et l'endroit qu'ils regardent (grâce à un système d'*eye-tracking*). Après avoir été équipés, les sujets sont invités à réaliser normalement leurs actions (visiter un musée, jouer dans un orchestre, etc.). A l'issue, le sujet participe à un entretien avec le chercheur où ils visionnent ensemble la captation. Au cours de cet entretien le sujet commente ses actions, explique ce qui attire son attention et pourquoi, ce à quoi il pense ou ce que lui évoque ce qu'il voit. Ce procédé de « re-situ subjectif » offre au chercheur une porte d'entrée sur le processus de création de sens du sujet et sur une strate plus intime de son expérience.

Ayant mis au point la méthode de captation des *raids* nous avons proposé à des membres de nos *guildes* qu'ils enregistrent un *raid* depuis leur propre point de vue puis que nous réalisions un entretien afin de recueillir leur expérience. Afin de tester cette démarche nous l'avons proposée à trois individus. Malgré certaines difficultés techniques (poids du fichier, limitation des versions gratuites des logiciels de captation, méthode de transfert, etc.) les volontaires ont fait tout leur possible pour nous permettre de recueillir ces données puis de les discuter ensemble.

Cependant, lors de cette phase de discussion, il s'est avéré éminemment compliqué de parvenir à ce que les volontaires restituent l'expérience qu'ils avaient vécue. S'ils parvenaient, dans la majorité des cas, à expliquer leurs actions, il était plus difficile pour eux de nous restituer leurs sentiments et de parvenir à une forme d'état introspectif. Nous ne pouvons écarter que ces

difficultés soient le résultat d'une mauvaise tenue des entretiens de notre part. Néanmoins, il nous semble que cette explication n'est pas suffisante et qu'il est également possible d'interroger le point de vue que nous avons capté. Nous reviendrons sur cette piste d'explication dans le chapitre 9 de ce document, consacré aux limites et perspectives de cette recherche.

6.2.3. *Quelles variables ?*

Nous avons présenté la typologie des données récoltées au cours de notre étude ainsi que les limites qui s'y rattachent. A présent, nous allons montrer la manière dont nous souhaitons faire dialoguer ces données avec la problématique qui nous occupe dans le cadre de cette thèse.

Relation(s) entre *espace physique* et *espace numérique*

Le cœur de notre problématique concerne la relation entre l'*espace physique* et l'*espace numérique* en nous focalisant sur les habitants de ce dernier : les *avatars*. Il s'agit donc d'interroger la nature de la frontière entre ces espaces en prêtant notre attention aux processus communicationnels et interactionnels développés par les individus afin de saisir dans quelles circonstances ils ressentent le besoin de se référer à l'*espace numérique* et aux *avatars* ou à l'*espace physique* et aux *utilisateurs*. Partant de là, il est possible d'imaginer plusieurs formes de rapport entre les espaces. Nous pourrions penser à l'existence d'un continuum qui unirait les deux espaces ; il serait également possible de penser cette relation sous la forme de la rupture comme nous l'avons vu précédemment. Il s'agit alors de déterminer la définition d'une frontière entre les *espaces*.

L'un des objets de cette recherche étant de proposer une réponse à cette question, nous laisserons les deux options ouvertes dans la construction et l'énonciation de nos variables.

Tableau récapitulatif

Monde	Acteur	Espace de communication	Mode de communication	Registre d'interaction	Exemple d'activités	Variables principales	Variables secondaires	Méthodologie		
Numérique (WoW)	Avatar	Espace numérique	Verbal digital (<i>chat</i>) ; non-verbal	Solo	<i>Farming</i> <i>Quête/Leveling</i>	(1) Dynamique de groupe	(3) Rapport aux autres comme avatars (4) Rapport à soi comme avatar	Observation participante ; captation vidéo/audio ; entretiens formels et informels ; 1 questionnaire		
				<i>Confrontation</i>	PvP					
				Echange	PvE Entre aide Commerce Guide					
		Méta Communalisation d'avatars (MCA)			Verbal oral	Optimisation	Guide Simulation	(2) Mobilisation de l'utilisateur et/ou de son monde		Observation participante ; veille ; entretiens formels et informels
						Echange	Forum, site, ...			
						Recherche de groupe	<i>Streaming</i> Forum, site, ... Réseaux sociaux			
Physique	Utilisateur	Espace physique	Verbal (digital et oral) ; non-verbal	Jeu	Toutes les activités de l'avatar	(5) Rapport aux autres comme utilisateurs		Observation ; entretiens formels et informels		
				Négociation	Avec soi-même Avec les autres <i>Hobbies</i> Famille					
				Hors-jeu	Travail					

←
Fermeture vers monde numérique

Porosité
Rencontre

→
Fermeture vers monde physique

Explication

Ce tableau composé de neuf colonnes permet de synthétiser le processus nous ayant conduit à définir les variables primaires et secondaires de cette recherche. Les deux premières colonnes correspondent à une description des deux espaces nous intéressant ; nous les avons qualifiés de « monde » dans la première colonne afin de ne pas créer d'ambiguïté par rapport aux *espaces de communication* (3^{ème} colonne) ; ce terme permet de désigner ces deux ensembles de manière volontairement généraliste. A chacun de ces « mondes » se rapporte un acteur : l'*avatar* et l'*utilisateur*. Nous remarquerons qu'un axe central divise ce tableau, il s'agit du point de contact ou de chevauchement entre les *espaces* que nous pouvons appréhender sous le signe de la rencontre ou de la porosité. De plus, ce tableau est construit autour d'une force centripète par rapport à cet axe, c'est-à-dire que les lignes s'en éloignant correspondent à des éléments plus fortement engagés auprès d'un *espace*. Ainsi, un élément se trouvant tout en bas de ce tableau sera fortement relié à l'*espace physique* alors que ceux d'en haut sont étroitement liés à l'*espace numérique*.

La troisième colonne présente les *espaces* que nous avons identifiés : les deux *espaces* sous leur dénomination précise. Ils sont séparés par la *méta-communalisation d'avatar* (MCA) dans la mesure où cet *espace* bien que se trouvant hors des strictes frontières de l'*espace numérique* ne se rattache pas pour autant à l'*espace physique*. A chacun de ces *espaces* se rattachent des formes de communications particulières (4^{ème} colonne) ; le cas le plus particulier étant les logiciels de discussions vocales externes à *World of Warcraft* dans la mesure où ces derniers se trouvent à la jonction entre *espace numérique* et *méta-communalisation d'avatars*.

Les cinquième et sixième colonnes décrivent des registres d'interactions propres à chaque *espace*, ainsi que des exemples d'activités rattachés à chacun de ces registres. La liste proposée de ces activités n'est pas exhaustive, elle n'a qu'une fonction illustrative. Mais elle reste régie par le principe de force centripète avec une gradation en fonction de leur proximité (et de leur éloignement) avec l'un des *espaces*. Ainsi, le *farming* (cf. lexique, annexe 1) est une pratique éminemment liée à l'*espace numérique* alors que tout ce qui a trait à l'optimisation d'un *avatar*, (le *theorycraft*) et qui passe par la lecture de guides et la mise en place de simulations, se trouve à la frontière entre l'*espace numérique* et la MCA.

Enfin, nous trouvons en septième et huitième colonne les variables nous intéressant pour répondre à notre problématique. La première variable (principale) concernant l'étude des dynamiques de groupes au sein de l'*espace physique*, il nous intéresse alors de comprendre comment un groupe reste solide en ne communiquant que par le biais d'*avatars*. Deux variables secondaires se rattachent à cette première : le rapport aux autres comme *avatar* et le rapport à soi comme *avatar*. Il s'agit alors de déceler les données conduisant un individu à considérer *ego* ou *alter* comme un *avatar* et donc à ne communiquer et à n'interagir avec lui qu'à travers le prisme de l'*espace numérique*. La seconde variable principale concerne la mobilisation de

l'utilisateur et/ou de *l'espace physique*, elle se conjugue avec sa variable secondaire qui s'intéresse à la considération d'*alter* comme un *utilisateur* et non plus comme un *avatar*. Ensemble elles permettent de balayer les situations où les acteurs évoquent *l'espace physique* ou *l'utilisateur* alors qu'ils se trouvent dans le cadre d'une interaction médiatée par leurs *avatars*. Il s'agira alors de tenter de comprendre les éléments amenant une communication à ne pouvoir avoir lieu sans le recours à l'autre espace et donc, *in fine*, au franchissement de la frontière les séparant.

La dernière colonne concerne les données rattachées à chacune de ces variables et que nous pourrions mobiliser lors de nos résultats.

6.3. Méthodes d'analyses

Armé de nos données et des variables nous permettant de répondre à notre problématique, nous sommes en mesure de présenter les méthodes d'analyse de ces données. Si les observations font principalement l'objet d'une mise en dialogue avec les autres données permettant de les éclairer, de les cadrer et de participer à leur donner du sens, les entretiens et les captations audiovisuelles font l'objet d'autres traitements. Nous avons lu ces premiers à l'aide d'une grille thématique et nous avons fragmenté les seconds en « *unités d'interaction* » permettant de décrire de manière précise et synthétique ce qui avait lieu durant les *raids* sur le plan communicationnel.

6.3.1. Analyse thématique des entretiens

Pourquoi une analyse thématique ?

Les méthodes d'analyse d'un corpus d'entretiens sont multiples et variées ; s'il est possible d'avoir recours à des analyses systémiques (Mucchielli, 2006), des analyses sémiotiques (Jeanneret, 2010) ou des analyses de contenu (Bardin, 2013), pourquoi avoir recours à une analyse thématique ? Toutes les méthodes d'analyse proposent une approche différente des données et leur mobilisation se fait donc en fonction des besoins qu'éprouve le chercheur : en quoi ces entretiens vont-ils participer au développement de son étude ? Si nous reprenons le tableau synthétisant le processus que nous avons suivi afin d'identifier les variables qui nous intéressent, il apparaît que nous souhaitons mobiliser les entretiens pour toutes nos variables. Cependant cette récurrence du recours aux entretiens ne doit pas être perçue comme le signe d'une source d'information principale. Comme nous avons eu l'occasion de l'expliquer, nous considérons que toutes nos sources de données ont la même importance. Dans ce cas, la récurrence des entretiens doit se comprendre en lien avec la récurrence d'une autre source de données : les observations. Et c'est justement pour entrer en discussion avec ces dernières que nous avons constitué notre guide d'entretien.

Observations et entretiens doivent fonctionner en symbiose en se complétant mutuellement. Si les observations captent ce qui se donne à voir, la partie visible des communications menées entre les *avatars* ; les entretiens permettent de faire émerger la partie immergée. Ils donnent à entendre (ou à lire) la construction de sens vécue par les interactants et observée par le chercheur. La mission des entretiens étant de saisir ce qui serait passé entre les mailles des observations et/ou de confirmer des éléments de ces dernières, il nous semble pertinent d'en réaliser une analyse en adéquation avec ce rôle. Or, dans cette optique il ne s'agit pas de décrypter le langage des individus mais de recouper la manière dont ils perçoivent les événements afin de reconstituer le processus les amenant à donner du sens à leur expérience vécue.

C'est pour ces raisons que nous avons opté pour la mise en place d'une analyse thématique des entretiens consistant à découper les retranscriptions que nous avons produites selon différents thèmes prédéfinis en fonction des variables identifiées. Avant de préciser la manière dont nous avons conçu la grille analytique de ces entretiens, il nous semble pertinent de rapidement exposer la manière dont nous avons procédé aux retranscriptions.

Comme nous l'avons précisé, nos entretiens (formels) ont fait l'objet d'un enregistrement audio (à l'aide des mêmes logiciels que ceux utilisés pour les captations audiovisuelles). Par la suite, nous avons procédé à une retranscription aussi fidèle et précise que possible de ces enregistrements. Les quelques exemples déjà présentés au cours des chapitres précédents ont montré notre attachement à la fidélité des propos énoncés par les acteurs. Cela nous amène à retranscrire et présenter les entretiens (et *verbatim*) en respectant les tournures, expressions et erreurs faites par les individus. Si la lecture peut être moins fluide (notamment à travers l'absence quasi systématique des doubles négations) elle présente l'avantage d'être aussi fidèle que l'enregistrement sonore. Cette démarche permet également de conserver intact une partie du rythme de l'entretien ; ainsi les points de suspension évoquent des pauses courtes ou l'interjection « *eu*h » ponctuant régulièrement les énoncés d'individus en pleine réflexion. Lorsqu'une pause s'avérait plus longue que l'équivalent d'un point ou n'était pas ponctuée par une interjection nous avons précisé la durée de cette pause entre crochet ; de manière plus générale, l'ensemble des éléments présents entre crochets correspondent à des éléments extérieurs à l'entretien (des remarques ou des précisions sur le déroulement de l'entretien, par exemple). Finalement, cette retranscription, fastidieuse, et sa présence (en intégralité) dans les annexes de ce document font également partie d'une démarche de transparence de notre recherche : tout lecteur est libre de reprendre nos entretiens et d'en proposer des analyses distinctes.

Construction de la grille

Le procédé dirigeant la constitution de notre grille d'analyse thématique suivait deux dynamiques : prendre en compte les variables identifiées et reprendre les éléments de l'interactionnisme goffmanien que nous avons identifiés autour des trois piliers constitutifs de son œuvre (*alter*, *ego* et le *lieu de leur interaction*). A partir de ces trois catégories familières nous avons défini huit thèmes principaux. Ainsi, *alter* se divise en trois thèmes principaux : 1) le rapport aux autres vers et dans l'*espace physique*, il s'agit alors d'identifier tous les passages où l'acteur fait référence à un autre *utilisateur* (et à son espace). Par ailleurs, 2) le rapport aux autres vers et dans l'*espace numérique* permet de délimiter les références faites à l'autre en tant qu'*avatar* et à son espace. Finalement, 3) l'ensemble des évocations à des *guildes* permet la constitution d'un troisième thème appartenant à la relation que l'acteur entretient avec *alter*.

En ce qui concerne les références que la personne interviewée fait à propos d'elle-même, il est également possible d'identifier trois thèmes principaux. Tout d'abord, 1) nous rassemblons l'ensemble des mentions faites à propos de soi en tant qu'*avatar* au sein d'un thème (rapport à soi vers et dans l'*espace numérique*). Il s'agit d'un thème différent 2) lorsque ces références ont une dimension historique et sont liées au compte rendu que l'individu fait de son expérience passée au sein de l'*espace numérique*. Enfin, 3) dès qu'un interviewé fait mention de lui-même en tant qu'habitant de l'*espace physique* (*utilisateur* ou non) il s'agit d'un thème distinct.

En ce qui concerne la troisième catégorie (le lieu de l'interaction), il est possible d'identifier deux thèmes principaux : 1) les références à l'*espace numérique* comme un environnement numérique et/ou un dispositif ludique et 2) les mentions de la *méta-communalisation d'avatars* (MCA). Le premier permet de baliser l'ensemble des passages au cours desquels les individus adoptent une forme de distance par rapport à l'*espace numérique* et ne le considère plus comme *leur* monde mais comme un environnement régi par des logiques commerciales, stratégiques, etc. Le second compile toutes les références à la MCA que ce soit à travers l'optimisation de l'*avatar*, la participation à des réseaux (Facebook ou forum) de la *gilde* ou des pratiques connexes à *World of Warcraft* (comme le visionnage de *streaming*).

Tous ces thèmes principaux sont associés à un code couleur permettant de marquer les passages des entretiens appartenant à chaque thème. Dans un second temps, les passages marqués sont compilés et exportés (par thèmes) dans un autre document au sein duquel ils sont reclassés en thèmes secondaires. Le tableau suivant permet de synthétiser cette démarche et propose quelques exemples de thèmes secondaires.

Interactionnisme	Thèmes principaux	Thèmes secondaires (exemples)
Alter	Rapport aux autres (<i>espace physique</i>)	<i>Origines de l'utilisateur ; rencontres IRL</i>
	Rapport aux autres (<i>espace numérique</i>)	<i>Aspect de l'avatar ; maîtrise de l'avatar</i>
	<i>Gilde</i>	<i>Histoire de la guilde ; construction de son histoire par rapport au groupe</i>
Ego	Rapport à soi (<i>espace numérique</i>)	<i>Création avatar ; lien avec son avatar</i>
	Rapport à soi (histoire dans l' <i>espace numérique</i>)	<i>Nostalgie ; avatar ayant quitté l'espace numérique</i>
	Rapport à soi (<i>espace physique</i>)	<i>Métier ; famille ; hobbies</i>

Lieu de l'interaction	Références à l' <i>espace numérique</i> comme environnement	<i>Limitation due à l'environnement ; politique du studio ; coût des services</i>
	MCA	<i>Site ; forums</i>

Tableau 8. Synthèse de la construction de la grille d'analyse thématique en trois niveaux.

6.3.2. Analyse descriptive des captations

Embrasser d'un regard

Constatant au fil des semaines que le nombre de nos captations augmentait, que nous engrangions constamment et systématiquement de plus en plus d'heures de vidéos, nous nous sommes trouvé face à un besoin : parvenir à embrasser d'un regard l'intégralité des communications et interactions contenues dans ces documents. Il était envisageable de réaliser une synthèse manuscrite de chacun de ces enregistrements ; il s'agissait alors de consigner, suite au (re)visionnage, les éléments nous apparaissant essentiels puis de faire entrer en dialogue chacune de ces synthèses pour parvenir à un tour d'horizon de ce qu'étaient ces soirées de *raid*. Cependant, cette option nous semblait dommageable dans la mesure où elle ne permettait pas une pleine exploitation des ressources que nous proposaient ces enregistrements. Car bien que nous trouvant dans l'incapacité d'analyser les éléments non-verbaux, ces documents présentent l'avantage d'avoir saisi toutes les interactions menées par les membres de nos *guildes*. Ce faisant, et dans la mesure où notre attention se porte sur les petits éléments communicationnels formant les interactions, il nous semble plus pertinent de tenter de tirer le meilleur parti de ces captations.

Abandonnant l'option d'une compilation de synthèses, nous devions encore parvenir à trouver une méthode nous permettant d'atteindre notre objectif. C'est en réfléchissant aux potentiels apports des travaux de Schmitt (Schmitt, 2014; Schmitt & Aubert, 2017) à notre recherche, qu'il est apparu que bien que les restitutions subjectives semblaient difficiles à mettre en place d'une manière strictement similaire, nous pouvions tout de même reprendre à notre compte une partie de sa méthode d'analyse : l'assistance d'un logiciel afin de fragmenter une captation vidéo en unités de sens. Partant de cette idée nous avons entrepris d'utiliser le logiciel d'analyse qualitative « *Atlas T.I.* »¹¹⁸, l'avantage de ce dernier étant qu'il était capable de gérer des documents très lourds comme nos captations (ce que ne parvenait pas à faire « *Advene* »¹¹⁹) et que sa fonction principale consiste à annoter des documents (textes, images fixes ou animées,

¹¹⁸ Site de l'éditeur : <https://atlasti.com/>

¹¹⁹ Il s'agit de la solution logicielle utilisée par Daniel Schmidt et ses collègues, disponible sur le site : <https://www.advene.org/>

enregistrements sonores, etc.) à l'aide de « tag ». Ces tags correspondent à des fragments de la vidéo qui sont marqués. Une fois qu'une partie d'un document est taggée, il faut y ajouter des « codes ». Ce sont ces derniers qui permettent d'ajouter une couche analytique à un document. Ils peuvent ensuite faire l'objet de différents traitements (nuages de points, création de liens, traitements statistiques, etc.) et être exportés sous différents formats (Word, Excel, ...) afin de permettre d'autres traitements.

Souhaitant que le traitement entrepris nous permette de produire un tour d'horizon des interactions auxquelles nous avons assistées, nous avons opté pour la mise en place d'une analyse descriptive. L'objet de notre encodage était alors de décrire minutieusement les communications échangées par les avatars pendant les raids, ainsi que les événements importants, de manière à ce que nous puissions déterminer si ce qui avait lieu pendant les raids avait une influence sur le contenu des échanges produits entre les avatars.

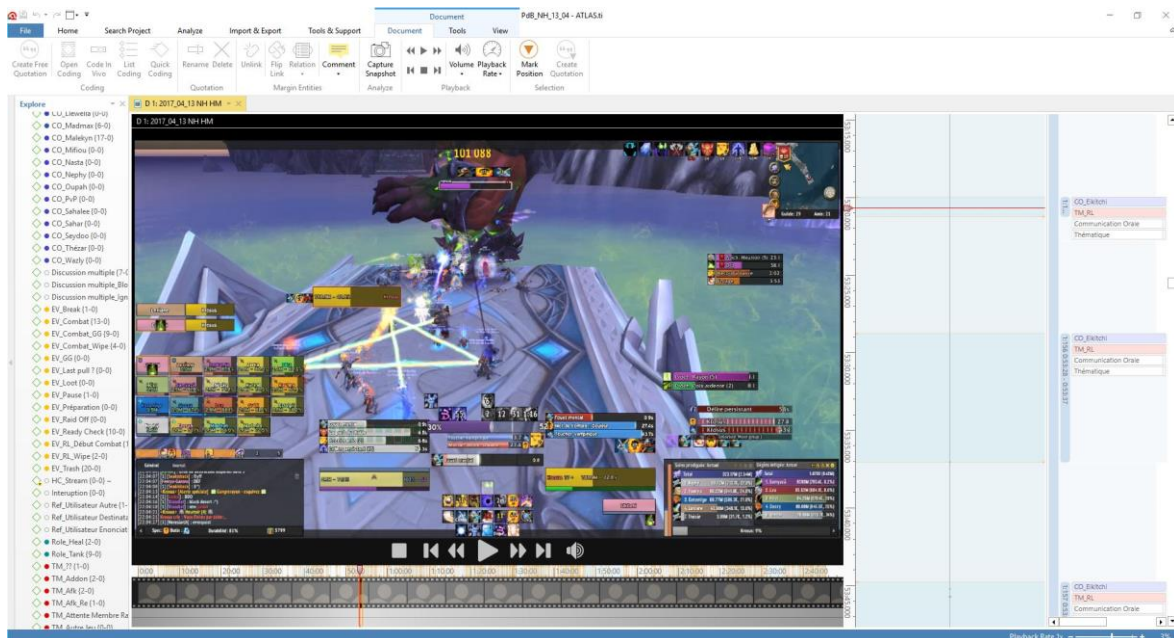


Illustration 17. Capture d'écran de l'analyse d'une vidéo à l'aide d'Atlas T.I. Le menu déroulant (gauche) comporte les codes disponibles, à droite se trouve un zoom sur une partie de la timeline (en bleu clair) de la vidéo, les passages taggés apparaissent en bleu foncé et les codes qui sont rattachés sous forme d'étiquette à leur droite.

Encodage descriptif

Afin de mener à bien cette entreprise descriptive, nous avons constitué une table contenant, *in fine*, 176 codes différents. Ils ont été produits à la fois théoriquement et empiriquement. Sachant que nous prêterions une attention particulière à certains aspects des captations, nous avons été en mesure de produire des codes avant de démarrer les visionnages. Mais, il est également apparu que nous n'avions pas pensé l'ensemble des possibles, c'est pourquoi nous nous sommes également laissé la liberté d'ajouter des codes au fur et mesure de notre avancement, chaque ajout signifiant de revenir sur les captations précédentes pour incrémenter nos derniers ajouts de manière à ce que nous ayons des données cohérentes. Cependant, il s'est

avéré que nous sommes parvenus à établir une table stable et définitive relativement rapidement (au bout de la cinquième captation environ), les retours n'ont donc pas été trop importants.

Ces codes peuvent être classifiés au sein de différents groupes. A un premier niveau se situent les deux groupes principaux qui distinguent les *codes balises* des *codes descriptifs*. Les premiers rassemblent tous les codes qui permettent de situer les échanges produits par les *avatars* par rapport aux événements en cours dans le *raid*. Il s'agit alors, par exemple, de signifier qu'un combat contre un *boss* est en cours et de préciser de quel *boss* il s'agit. Ainsi, si les *codes balises* permettent de situer (temporellement et géographiquement) l'action, ce sont les *codes descriptifs* qui vont nous renseigner sur ce qu'est cette action. Ils apportent le cœur de la matière analysable et un éclairage précis sur les communications des *avatars*. Il s'agit alors de saisir qui est en train de parler, avec qui, de quelle manière (écrite ou orale) et à quel sujet.

A un second niveau, ces groupes se scindent en plusieurs sous-groupes. Les sous-groupes issus des *codes balises* peuvent être classés en deux : les *codes* spécifiant quel *boss* le groupe affronte et les *codes* relatifs aux événements en cours comme l'annonce d'une pause, de la fin de *raid*, du début d'un combat, l'issue du combat (échec ou réussite), etc. Les *codes descriptifs*, plus nombreux, se subdivisent en six sous-groupes. Les deux premiers sous-groupes nous renseignent sur les modes de communication (écrite ou orale) afin de déterminer, entre autres, quel est le mode le plus plébiscité et si certains modes sont mobilisés dans des cas précis. Le troisième sous-groupe est l'un des plus importants puisqu'il spécifie la *thématique* de la communication taggée. Il va permettre d'explicitier ce qui s'est dit. Le quatrième sous-groupe permet de désigner si le rôle d'un des *avatars* inclus dans l'interaction est une donnée à prendre en compte (par exemple si les *avatars* occupant le rôle de *tank* échangent à propos de la meilleure stratégie à adopter pour déplacer le *boss*, nous ajoutons le code « *tank* »). Le cinquième sous-groupe sert à inclure les références faites à l'*espace physique* que ce soit lorsqu'un *avatar* s'adresse à un autre par le prénom de son *utilisateur* ou lorsque la discussion traite d'une ville, d'un pays ou d'une culture de l'*espace physique*, par exemple. Notons que dans ce cas de figure, ce sous-groupe s'ajoute à celui de la thématique créant un effet de duplication néanmoins cela nous paraissait nécessaire afin de ne pas laisser de côté quelque référence que ce soit à l'*espace physique*. Finalement, le sixième – et dernier – sous-groupe permet d'apporter quelques précisions sur l'échange en cours, par exemple, en signifiant si plusieurs *avatars* discutent en même temps (que ce soit oralement et/ou par l'écrit) et s'ils s'ignorent, se coupent ou s'arrêtent dans leurs échanges.

Le troisième niveau, n'existant que pour les sous-groupes issus des *codes descriptifs*, correspond aux détails des *codes*. Il ne nous semble donc pas nécessaire de les présenter en détail ici ; cependant la table de *code* finale et complète se trouve en annexe (cf. annexe 4).

Premier niveau	Second niveau	Troisième niveau (exemples)
Codes balises	<i>Boss</i>	<i>Krosus, Elisandre, etc...</i>
	Evènements	<i>Pause, Fin de raid, Début du combat,</i>
Codes descriptifs	Communication écrite	<i>Avatar A, B, C, ... s'est exprimé par écrit</i>
	Communication orale	<i>Avatar A, B, C, ... s'est exprimé en utilisant un logiciel de discussion orale</i>
	Thématique de l'échange	<i>Organisation du raid, les loots, la direction à prendre dans le raid, etc.</i>
	Rôle	<i>Tank, soigneur, DPS</i>
	Références à l'espace physique	<i>Référence faite à l'utilisateur (l'appeler par son prénom) ou à l'espace</i>
	Précisions sur l'échange	<i>Plusieurs personnes parlent en même temps et de sujets différents</i>

Tableau 9. Récapitulatif des niveaux de codes

Constitution des *Unités d'Interaction*¹²⁰

Si *Atlas T.I.* permet d'annoter une image inanimée en la découpant partie par partie, l'annotation d'images animées se fait sur la *timeline* de celles-ci. C'est donc un passage temporel qui fait l'objet de la codification.

Cette conception permet une visualisation de la manière dont la plupart des analyses audiovisuelles sont conçues : le film est découpé en séquences qui font l'objet d'un minutage et d'une analyse minutieuse (scène par scène ou, parfois, image par image) (Berthier, 2011). Cependant, dans le cadre de l'analyse descriptive de la captation d'actions quotidiennes durant plusieurs heures, il est impossible de se reposer (en partie) sur le montage et les prises de vue pour définir des séquences. La principale problématique est donc de parvenir à constituer des segments de vidéo cohérents. Notre focale étant posée sur les interactions, tout l'enjeu du processus de segmentation des captations est d'identifier des « *unités d'interaction* » (*UI*) qui, tout en contribuant à la signification du contexte global, peuvent, de par leur forte cohérence interne, être analysées également pour elles-mêmes. Nous avons pris en compte quatre paramètres pour délimiter chacune des *UI* composant nos vidéos : le temps, le rythme, les

¹²⁰ Cette sous-partie est la reproduction d'une partie d'une communication proposée au colloque international *Méthodes visuelles dans les recherches sur la communication*, pendant lequel nous avons présenté notre méthode de captation et d'analyse, cf. (Ghoul Samson, 2018).

limitations techniques et l'indexicalité. Ces paramètres sont dépendants, c'est leur relation qui permet de borner chaque *UI*. Nous pouvons illustrer cette démarche à travers la schématisation suivante.

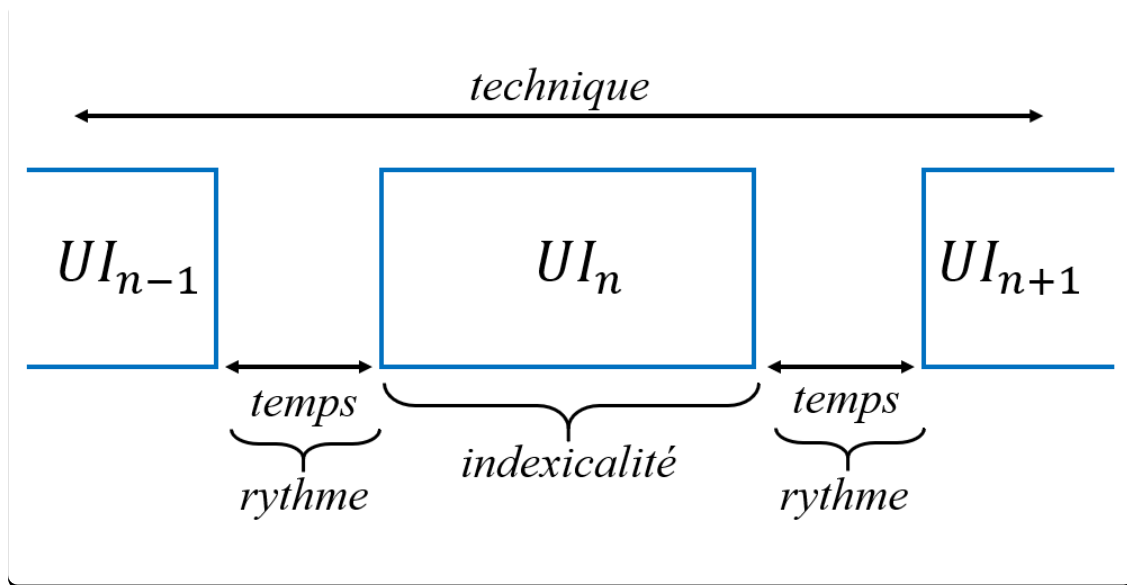


Schéma 6. Relation des paramètres permettant la constitution des unités d'interactions

Nous voyons que deux paramètres (*temps* et *rythme*) permettent de délimiter une *UI* par rapport à la précédente et la suivante. Le *temps* est le paramètre principal de cette dyade dans la mesure où, en général, on observe (dans le cadre des captations réalisées dans notre recherche) que si un délai de dix secondes sépare deux échanges communicationnels (discussion verbale écrite et/ou orale) alors il s'agit de deux *unités d'interaction* distinctes. Cependant, il apparaît que ce caractère de généralité provient du fait que le *temps* n'est pas absolu mais relatif au *rythme* de l'interaction en cours. Ainsi, lors des périodes où le *rythme* est soutenu (typiquement durant les combats), ce délai peut se réduire à une ou deux secondes et, inversement, lors des phases plus lentes (comme les pauses) ce délai peut augmenter jusqu'à une vingtaine de secondes. Le *rythme* module donc le paramètre du *temps*.

Le troisième paramètre, les *limitations techniques*, intervient tout au long de l'analyse de chaque document en imposant certaines concessions. Par *limitation technique*, nous entendons le fait que dans la mesure où nous travaillons sur des documents lourds (plusieurs Go) et longs (en moyenne 2h38) nous observons un ralentissement systématique de la part du logiciel (*freeze* et *lag*) passé un certain nombre d'*UI* (généralement 200). Ces phénomènes allant crescendo, une fois la 500^{ème} *UI* passée, il faut compter un délai de réaction d'environ 4 à 5 secondes pour chaque action sur le logiciel. Passée la limite des 700 *UI*, l'annotation du document devient bien trop laborieuse pour être dupliquée à 24 captations. Concrètement, cela a contribué à définir le délai du paramètre temps ainsi qu'au fait que certains éléments n'ont été annotés qu'un nombre de fois limité pour ne pas alourdir le document. Par exemple, lors d'un *raid* un participant avait des quintes de toux régulières et n'avait pas eu le réflexe de couper son micro quand cela lui arrivait. Dans la mesure où nous nous intéressons principalement à la jonction

entre monde physique et monde numérique, nous avons prêté une attention particulière à cet élément potentiellement perturbateur pour observer s'il provoquait une réaction de la part des autres participants. Il s'est rapidement avéré que les quintes de toux étaient si nombreuses qu'il n'était pas soutenable de toutes les annoter, après en avoir annoté une vingtaine nous n'avons spécifié que celles induisant une réaction de la part des autres participants.

Finalement, le quatrième paramètre, l'*indexicalité*, directement issu de la tradition ethnométhodologique (Coulon, 2014; Fornel, et al., 2001; Garfinkel, et al., 2007) permet, sous deux aspects, une validation interne des paramètres précédents. Premièrement, à travers notre connaissance du terrain – acquise par notre posture d'observateur participant – nous sommes à même de repérer les changements de *thématiques* et les inflexions *rythmiques* induisant un changement d'*UI*. Car une *UI* est avant tout délimitée par son contenu, sa thématique. Si deux individus qui commentent le combat en cours sont interrompus par un troisième donnant une indication, cela formera deux *UI*. Deuxièmement, notre expérience nous permet de comprendre l'ensemble des éléments se déroulant durant le raid (erreur d'un *avatar* causant sa mort, difficultés des combats, stratégies mises en place, etc.) ce qui nous permet de rattacher chaque *UI* à son contexte, lequel participe évidemment à la délimitation de chaque interaction.

Conclusion

Ce chapitre marque la fin d'un second cycle. Ayant présenté notre terrain et la revue de la littérature sur laquelle cette recherche se fonde, nous venons de décrire notre cadrage méthodologique, les dimensions méthodologiques de cette recherche, le détail de notre problématique et les questionnements qu'elle sous-tend. Mobilisant l'interactionnisme comme grille de questionnement afin de saisir la nature de la frontière entre *espace physique* et *espace numérique* nous avons ressenti le besoin d'adopter une démarche compréhensive nous situant au plus près des acteurs. Pour ce faire, nous avons mobilisé l'appareillage méthodologique de l'ethnographie – en insistant sur son caractère transdisciplinaire – tout en opérant quelques adaptations face au terrain particulier qu'est un *espace numérique* comme *World of Warcraft*. Recueillant des données provenant de plusieurs horizons nous avons mis en place différentes méthodes d'analyse devant nous permettre de faire dialoguer toutes ces données et de fournir des éléments de réponse à notre questionnement.

Equipé de tous ces outils, nous sommes maintenant en mesure d'aborder les résultats que l'ensemble de ces éléments nous ont permis d'aborder. Pour ce faire, nous commencerons (chapitre 7) par présenter l'ensemble des éléments nous permettant d'affirmer qu'un groupe peut se former et perdurer en l'absence de communications menées dans l'*espace physique* et, donc, que la communication médiatée par un *avatar* parvient à remplir suffisamment de fonction, notamment la création de rites. Dans un second temps (chapitre 8), nous montrerons que malgré cette efficacité, les références à l'*espace physique* et/ou à l'*utilisateur* restent fréquentes et qu'elles semblent également répondre à des fonctions précises. C'est la mise en perspective de ces deux appréhensions de la communication menée dans un *espace numérique* qui nous permettra de revenir sur la question de la nature de la frontière entre les espaces. Finalement (chapitre 9), nous présenterons sur les limites de cette recherche doctorale et les perspectives qu'elle propose pour des recherches à venir (dont certaines pistes que nous avons déjà commencé à explorer).

Partie **3** | Résultats, limites et perspectives

La troisième partie de cette thèse (divisée en trois chapitres) peut être perçue comme la pierre angulaire de ce travail de recherche. L'objectif de cette dernière est de faire converger tous les éléments décrits, construits et constatés dans les deux premières parties de ce document. C'est en faisant dialoguer, les données récoltées et analysées avec la grille de questionnement formée par notre reconstruction de l'interactionnisme goffmanien, et l'état de l'Art, que nous sommes en mesure de proposer des résultats visant à répondre à la problématique que nous nous sommes fixés. Partant d'une démarche décidément compréhensive et récoltant principalement des données qualitatives nous aborderons les deux premiers chapitres de cette partie en présentant dans un même temps résultats et discussions autour de deux thématiques complémentaires nous permettant de cerner et de tenter d'épuiser notre sujet.

Ainsi, au cours du septième chapitre nous verrons que l'*avatar* apparaît comme une entité disposant de capacités communicationnelles suffisantes pour lui permettre de créer et de pérenniser un groupe en autonomie et indépendance par rapport à l'*espace physique* et l'*utilisateur*. C'est-à-dire, que les *avatars* n'ont pas besoin de l'autre espace lors de leurs interactions, qu'ils sont communicationnellement autosuffisants. Cela se traduit à travers la place préminente que prennent la *guilde* et le *serveur* (section 7.1) pour lesquelles la dimension pratique (segmentation de données afin de préserver un flux de connexion optimal) est totalement oubliée pour ne former qu'une unité de sens au sein de l'*espace numérique*. De manière plus surprenante (nous semble-t-il), nous verrons que les *avatars* sont également capables de produire et d'entretenir un sentiment de nostalgie (section 7.2) qui dénote un processus de mythification du passé. Finalement, nous verrons que le *raid* occupe une position principale dans l'indépendance et l'autonomie des *avatars* dans la mesure où il a une fonction rituelle, c'est-à-dire de solidification et d'entretien du groupe.

Nos données indiquent toutefois qu'une part marginale mais néanmoins présente des interactions font appel à l'*espace physique* ou à l'*utilisateur*. Souhaitant également saisir la nature de la frontière entre les deux espaces nous nous intéresserons donc à cette part des interactions (chapitre 8) afin de saisir dans quel cadre les individus ressent le besoin de mobiliser l'*espace physique*. Nous verrons, dans un premier temps, que l'*espace numérique* reste marqué par une certaine fragilité (section 8.1.). Parce qu'il est plus aisé de quitter un *espace numérique* qu'un *espace physique* ; ou du moins que cet arrêt est réversible dans le premier cas et non dans le second, mais aussi parce que l'*espace numérique* n'est pas à même de fournir toutes les références dont les *avatars* peuvent avoir besoin pour communiquer pleinement. Dans un deuxième temps (section 8.2.), nous verrons qu'outre ces fragilités c'est la porosité qui marque les rapports entre les deux espaces : lorsque nous analysons les récits des individus, il apparaît que l'*espace numérique* n'occupe pas une place ontologiquement distincte d'autres sphères de l'*espace numérique* (comme le travail ou la famille). Plus marquant encore, dans le récit des individus, l'*espace numérique* et l'*espace physique* se croisent et se mêlent constamment. Cela nous amènera, dans un dernier temps (section 8.3.), à considérer que

ces interactions peuvent relever d'un autre *cadre primaire* que ceux définis par Erving Goffman. Nous pouvons, en effet, considérer que lors de ces interactions la dimension communicationnelle prend le pas sur la dimension sociale (il n'est plus pertinent de savoir *avec qui* nous échangeons, tout ce qui compte c'est que nous échangeons). Cela nous amènera à constituer le concept de « *cadre de communication* ».

Le dernier chapitre de cette thèse (9) sera dédié aux limites, tant conceptuelles que méthodologiques, que nous entrevoyons dans la présente recherche (section 9.1.). Notre objectif sera alors d'expliquer ces limites et dans quelle mesure elles sont le résultat de contraintes auxquelles nous avons dû faire face. Puis nous dresserons quelques perspectives qu'il nous semble possible de suivre à la suite de notre recherche (section 9.2.). Celles-ci sont principalement issues, soit d'une continuité avec notre terrain (*World of Warcraft* ou les jeux en ligne de manière plus globale), soit d'une volonté de mettre à l'épreuve le concept de *cadre de communication* sur d'autres terrains susceptibles de produire une impossibilité de déterminer qui, de l'*avatar* ou de l'*utilisateur*, est le l'émetteur et le récepteur d'un message.

Chapitre 7. La communication médiatée par *avatar*

Introduction	286
7.1. <i>Guilde</i> et serveur.....	288
7.1.1. <i>Guilde</i> et histoire <i>avatarielle</i>	288
7.1.2. La <i>guilde</i> , entre obligation et prise de distance	292
7.1.3. Serveur et <i>guilde</i> , des points de repère.....	296
7.2. Nostalgie et rencontre	302
7.2.1. « Avant, c'était mieux », au prisme de la nostalgie	302
7.2.2. Capacité à fonder une histoire commune	306
7.2.3. Couples et continuités des rencontres	309
7.3. Raid et rites.....	313
7.3.1. Une photographie des raids	313
7.3.2. Une activité objectivement pauvre	319
7.3.3. Le raid est un rite.....	326
Conclusion.....	331

Introduction

Ce septième chapitre, ouvrant la troisième partie de cette thèse, a pour objectif de présenter en quoi une communication médiatée par des *avatars* permet la création de liens suffisamment forts entre les individus pour qu'ils n'éprouvent pas le besoin de se référer à l'*espace physique* et soient en mesure de constituer des groupes pérennes. Il s'agit donc de mettre en exergue les résultats observables de cette relative autonomie des groupes formés par des *avatars* par rapport à l'*espace physique*. Nous avons identifié trois axes nous menant à considérer que les *avatars* sont des supports de communication suffisants pour permettre la formation et le maintien de groupes et de relations interindividuelles.

Le premier axe que nous aborderons concerne la relation particulière unissant les *avatars* avec leurs *guildes* et leurs serveurs. Nous verrons que ces deux éléments s'avèrent de première importance dans le cours de l'expérience vécue par les *avatars* durant leur fréquentation de l'*espace numérique* et des autres *avatars*. Notamment parce qu'ils structurent en partie cette expérience, nous serons ainsi amenés à considérer l'importance que prend la *gilde* dans le récit biographique des *avatars*. Ce qui nous amènera à traiter la position paradoxale qu'adoptent les *avatars* face à leur *gilde*, oscillant entre engagement (voire sentiment d'obligation) et prise de distance, la relation est forte et non moins complexe. Nous en arriverons ainsi à la conclusion que les *guildes* et les serveurs agissent comme les points de repère des *avatars*, posant les fondations d'un véritable « lieu de l'interaction ».

Le deuxième axe considère le rapport au temps que les *avatars* construisent envers eux-mêmes mais aussi envers les autres *avatars*. L'étude de cette relation permet de faire émerger la notion de nostalgie ; cette dernière irrigue et alimente littéralement le discours des *avatars*. C'est en considérant le passé – et ceux qui sont passés, c'est-à-dire les *avatars* qui ne sont plus, qui ont quitté l'*espace numérique* – avec une forme de mélancolie que les *acteurs* sont susceptibles de fonder une histoire commune qui les unit et les rassemble. Nous verrons d'ailleurs que ce rapport au temps est si fort qu'il offre également aux individus la capacité de « traverser le miroir », la frontière entre les espaces. Si d'un point de vue externe ce passage peut ressembler à une nouvelle étape, une bifurcation dans la relation entre les individus, il apparaît qu'il est davantage vécu comme un signe de la continuité. Les échanges menés dans l'*espace numérique* par les *avatars* ne sont pas remis en cause par les *utilisateurs* lorsqu'ils se rencontrent dans l'*espace physique*. Nous verrons que l'expression la plus vivace de cette capacité des *avatars* à fonder des relations pérennes est sans doute l'émergence de couples dont la relation démarre dans l'*espace numérique* et se poursuit, naturellement, dans l'*espace physique*.

Le troisième axe plonge dans l'activité centrale de la vie des *guildes* et des *avatars* : les *raids*. En étudiant ces derniers par le biais des captations que nous avons réalisées, il apparaît que ces activités présentent une grande densité de communication et d'interaction mais que ces

dernières sont peu variées, homogènes et objectivement pauvres. Cependant, les *raids* suivent une forme de structure, notamment dans la répartition des sujets des communications et également dans la manière dont ces sujets sont exprimés par les *avatars*. En somme, *raid* après *raid* nous trouvons l'expression des mêmes sujets, exprimés dans les mêmes proportions alors même que des *avatars* différents sont présents. Ce ne sont donc pas ces derniers qui choisissent les sujets des interactions, ils suivent un schéma qui se répète. C'est ce qui nous conduit à considérer que les *raids* peuvent s'apparenter à des *rites* de la *vie quotidienne de l'espace numérique*. Ayant une fonction similaire à celle décrite par Goffman et Durkheim, ces rites sont des activités communicationnelles intenses qui permettent aux *avatars* d'entrer dans une forme de communion qui les amène à célébrer leur groupe. Nous verrons également que les références à l'*espace physique* dans le cours de ces activités sont tout à fait marginales. Or, peut-on trouver une expression plus aboutie de l'autonomie que procure une communication médiatée par des *avatars* par rapport à l'*espace physique*, que la capacité à créer des rites propres à l'*espace numérique* ?

7.1. *Guilde et serveur*

L'objet de cette première section est de montrer que l'une des conséquences d'une communication uniquement médiatée par des *avatars* est la capacité de ces derniers à produire des groupes indépendants d'éléments provenant de l'*espace physique*. Cette capacité est le signe que cette forme de communication se révèle aussi capable de produire des groupes et de les pérenniser.

7.1.1. *Guilde et histoire avatarielle*¹²¹

La guilde une omniprésence observable

La première observation susceptible de frapper tout chercheur étudiant les conséquences de la communication médiatée par des *avatars* et leur capacité à fonder des groupes dans *World of Warcraft* serait, à n'en pas douter, l'appartenance quasi-systématique des *avatars* à une *guilde*. Tenter d'apporter des données chiffrées permettant de préciser le taux d'*avatars* appartenant à une *guilde* nous replonge dans la difficulté d'obtenir des éléments objectifs et fiables provenant de cet *espace numérique*. Nous ne pouvons donc nous fier qu'à nos observations qui nous amènent à considérer que durant les milliers d'heures que nous avons passées à sillonner les recoins d'*Azeroth* nous avons eu l'occasion de rencontrer des centaines d'*avatars* et pas plus d'une dizaine n'appartenaient pas à une *guilde*.

« Mais sinon, comme beaucoup de monde, en ce temps-là, je faisais beaucoup de reroll. Mon but c'était de reroll au max et je voulais emmener chaque reroll au même niveau que le main perso'. [...] Comme bien du monde le dit tu peux devenir accro, vu que on s'installe dans le jeu, mais sinon beaucoup de reroll, beaucoup de reroll. »

Doudi, Membre, DPS, *Le Peuple des Barrens*

Nous ne considérons ici que les *avatars* ayant atteint le niveau maximum (soit 110 durant notre recherche) dans la mesure où un *utilisateur* n'est que rarement certain de la place qu'il accordera à un nouvel *avatar*, un *reroll*, et que – comme l'exprime Doudi – « monter » ou faire progresser des nouveaux *avatars* peut devenir une activité en soi, notamment pendant les périodes basses (c'est-à-dire, avant la sortie d'un nouveau raid). Il est donc fréquent qu'un *reroll* ne rejoigne pas la *guilde* de l'*avatar principal* (le « main ») avant que le premier soit

¹²¹ Nous utilisons ici l'adjectif (peu esthétique) du mot « *avatar* » (notre néologisme), afin de poursuivre notre mise à l'épreuve de la conception de l'*avatar* comme une entité distincte de l'*utilisateur*. Or, il nous semblait qu'introduire ici l'expression « histoire personnelle » aurait induit un infléchissement de notre réflexion.

suffisamment puissant pour participer à quelques activités organisées par la *gilde*. Il peut également arriver que *guildes* refusent tout simplement l'entrée dans leurs rangs de *reroll* n'ayant pas atteint le niveau maximum ou n'ayant pas été connectés au moins une fois au cours d'une période donnée. Ne considérer que les *avatars* de niveau maximum, nous permet donc d'éviter de considérer comme n'ayant pas de *gilde* des *reroll* qui rejoindront leur *gilde* dès qu'ils auront rempli certains pré-requis¹²².

La capture d'écran ci-dessous propose une illustration de l'omniprésence des *guildes* dans *World of Warcraft*. La clé pour la déchiffrer est de savoir que deux informations figurent au-dessus de la tête d'un *avatar* : la ligne de dessus correspond à son nom et celle du bas au nom de sa *gilde*, un *avatar* n'ayant pas de *gilde* n'a donc qu'une ligne au-dessus de sa tête.



Illustration 18. Capture d'écran de l'entrée d'un raid sur laquelle nous pouvons observer que l'intégralité des avatars présents appartient à une *gilde*.

La *gilde* une omniprésence reportée

La *gilde* est une institution manifestement omniprésente dont le statut s'offre à tout observateur attentif à cette dimension de *World of Warcraft*, cependant la *gilde* est également omniprésente dans le discours des individus. Cette affirmation se vérifie sous deux aspects.

Premièrement nous devons préciser qu'à la suite de la retranscription et de l'analyse des entretiens que nous avons réalisés nous avons construit un tableau nous permettant d'estimer le poids des thématiques définies dans le discours des individus. En empruntant quelques éléments

¹²² Remarquons que, même si nous considérons les *avatars* que nous avons rencontrés pendant les phases de « leveling » de nos *avatars*, notre estimation n'augmenterait pas de manière exponentielle ; cela la porterait à une trentaine d'*avatars*.

méthodologiques à Didier Courbet et Marie-Pierre Fouquet Courbet (2009, 2015) nous avons isolé les réponses – thématiquement classées – de chaque individu. Puis, nous avons procédé à un décompte du nombre de caractères que comprennent ces réponses. Nous pouvons affirmer que cela ne nous permet pas de hiérarchiser les thématiques, dans la mesure où, il arrive qu'un fragment d'entretien s'avère bien plus important, lors de l'analyse, que les autres parties des propos échangés entre l'individu et le chercheur. Nous devons ajouter que la construction de notre grille d'entretiens a forcément induit la présence de certaines thématiques (comme tout ce qui a un rapport avec l'*espace physique*) puisque nous cherchions à explorer plus spécifiquement certains aspects de l'expérience vécue par les individus. Cependant, nous ne souhaitons utiliser cette mesure qu'afin d'estimer le temps que les individus ont dédié à chaque thématique, ce qui nous permettrait d'estimer la place que ces dernières occupent dans leur récit. C'est pourquoi les valeurs relatives sont plus intéressantes à exploiter que les valeurs absolues, d'importantes similitudes concernant les valeurs relatives pourraient être le signe d'un effet de notre grille d'entretien ou de la récurrence d'une thématique. Nous pouvons considérer que si nous avons laissé suffisamment d'espace aux individus pour s'exprimer lors des entretiens, il est raisonnable de penser qu'ils ont dédié un temps relatif à l'importance qu'ils accordent à chaque thématique.

Or, à la lecture de ces données, il apparaît que nous sommes face à une grande diversité de données relatives, avec des données minimales et maximales très différentes. Ainsi, une thématique comme le rapport à « l'autre dans l'*espace physique* » peut être totalement absente de certains discours¹²³ et occuper jusqu'à 7,48% d'autres entretiens. Si ces écarts sont reportés à la moyenne (4,32% en ce qui concerne cet exemple), il apparaît que nous faisons bel et bien face à des cas où les individus se sont plus ou moins emparés de certaines thématiques. Ce faisant, la trace laissée par la construction de notre grille d'entretien nous semble susceptible d'être appréhendée. Nous pouvons considérer que nous n'avons pas suggéré les thématiques n'apparaissant pas systématiquement et que nous avons eu un impact sur celles apparaissant de manière systématique. Auquel cas, nous pourrions considérer que la mesure de notre impact peut se faire en considérant les écarts par rapport à la moyenne (et la médiane qui s'avère considérablement proche de la moyenne). Plus une plage de données propose des écarts importants, plus nous avons laissé aux individus la liberté d'exprimer leurs ressentis et inversement, un écart faible serait le signe d'un cadrage de notre part¹²⁴. Dès lors, il apparaît que toutes les plages de données proposent des écarts relatifs à la moyenne importants ce qui nous semble confirmer que les individus se sont emparés de la liberté que nous avons souhaité

¹²³ Il serait ici plus juste de parler de « retranscription de discours » plutôt que de « discours » mais nous nous permettons cet amalgame afin d'alléger la lecture. De plus, l'effort de fidélité que nous avons dédié au travail de retranscription nous permet d'affirmer qu'en ce qui concerne le contenu, les retranscriptions sont semblables aux discours.

¹²⁴ Précisons que nous ne sous-entendons pas que cadrer un entretien (c'est-à-dire, limiter les divagations et suivre la ligne fixée par la grille) soit négatif ; ou qu'un écart faible soit nécessairement le signe d'un biais.

leur laisser pendant les entretiens et, par conséquent, que ces données relatives peuvent être appréhendées – dans une certaine mesure – comme le signe de l'intérêt que les individus portent à chaque thématique.

Si nous revenons aux *guildes* nous pouvons noter que les individus passent, en moyenne, 21,45% de l'entretien à parler de leur *gilde* ; avec des individus n'y dédiant que 10,73% et d'autres allant jusqu'à 39,98%. Les écarts allant de -10,72 points à +18,53 points, le poids occupé par cette thématique apparaît comme différent mais constant pour les individus. Pour tous les *avatars*, la *gilde* est une thématique qui mérite, au moins, 10% de leur temps.

La *gilde*, une omniprésence historique

Cependant, il est nécessaire de prendre un autre élément en compte pour pleinement saisir la place occupée par les *guildes* dans les récits des *avatars*. Lors de l'analyse thématique, il apparaît que l'intégralité des *avatars* confond le récit de leur histoire au sein de l'*espace numérique* avec le récit de leur histoire au sein des *guildes*.

« Je ne sais plus le nombre de guildes que j'ai fait sur le premier serveur mais sur Sargerass j'en ai fait trois en tout. Donc jusqu'à maintenant. Une quand j'ai commencé à up donc jusqu'à ce que j'arrive au niveau max, donc à la sortie de BC, niveau septante. Ensuite après j'ai rejoint, bah mes potes, dans leur petite guild. C'est là où j'ai, on a commencé le PvE. On a fait le premier raid, Kara. On a commencé à attaquer Gruul, c'est là que la guild a commencé à partir en couilles. Du coup là j'ai rejoint une des plus grosses guildes du serveur à l'époque. Les Renegades. Avec qui j'ai fait tout mon parcours PvE de BC. » (l. 21-27)

Chlamidyose, GM, DPS, *Le Peuple des Barrens*

Cet extrait, situé au début de l'entretien, répond à la question « Pourrais-tu me raconter ton histoire dans *World of Warcraft* ? ». Le glissement qui s'opère rapidement entre l'histoire de l'*avatar* et l'histoire des *guildes* auxquelles l'*avatar* a appartenu illustre cette structure de restitution de la biographie de l'*avatar* en s'appuyant sur l'expérience des *guildes*¹²⁵. La récurrence de cette structure de réponse au fil des entretiens nous a amenés à considérer que la *gilde* est un élément clé de l'expérience vécue par les *avatars*. Les groupes qu'ils fréquentent structurent, au moins d'un point de vue temporel, la vie des *avatars*.

¹²⁵ D'un point de vue analytique, cela a conduit à ce que nous considérions certains passages comme appartenant à la thématique « *histoire de l'avatar* » quand bien même la *gilde* était omniprésente. Nous avons alors arbitré au cas par cas, en essayant de déterminer le thème principal pour ne pas procéder à des césures supprimant le sens des passages tout en faisant face à des amalgames de plus en plus fréquents.

« *En fait... depuis que j'ai commencé WoW j'ai toujours monté en niveau par rapport à la guilde, tu vois. La première même si Horizon, enfin même si Horizon c'était pas la première, mais la première vraie, le niveau il était assez bon et au bout d'un moment ça bloquait, tu vois. Du coup, après... bon bah j'ai arrêté et je suis revenu : Tranquility, là c'était mon premier contact sur WoW... »*

Kabeleth, Membre, DPS, UpRise

Dans d'autres cas, il apparaît que les *guildes* ponctuent non seulement la biographie de l'*avatar* mais également son sentiment de compréhension de l'*espace numérique* et de maîtrise de ses capacités.

Dans tous les cas, la *guilde*, cette organisation permettant le maintien de la communication entre les *avatars* malgré leur déconnexion ou le passage du temps, est entièrement constituée *ex nihilo* au sein de l'*espace numérique* sans apport ou rapport systématique avec l'*espace physique*, et apparaît comme occupant un rôle central dans l'expérience des *avatars*. C'est donc la centralité de cette organisation qui nous permet de la considérer comme l'un des signes de la force de la capacité communicationnelle des *avatars*. Non seulement, ces derniers sont capables de fonder des groupes leur permettant de structurer leurs activités mais ces groupes se révèlent également capables de les assister dans la structuration de leur biographie. Cette relation, que nous pourrions qualifier de vertueuse, permet de constituer un processus où le rapport à l'*espace physique* est de moins en moins nécessaire dans les échanges entre *avatars*. En partageant leur histoire à travers l'histoire de leurs *guildes*, les *avatars* posent les fondations de leur histoire commune.

7.1.2. La guilde, entre obligation et prise de distance

Outils de la construction biographique des *avatars*, il s'avère que ces derniers entretiennent une relation complexe avec leur groupe. Oscillant entre sentiment d'attachement très fort (quitte à produire des sentiments d'obligation) et besoin de s'éloigner, le rapport est à considérer à travers le prisme de la complexité plutôt qu'à travers celui de l'adhésion béate.

Un besoin de distance

« *J'ai été accusé de modération à deux vitesses alors que... j'essaie de faire que ce ne soit pas le cas. Alors c'est difficile de faire ça parfaitement, je ne suis pas un robot. Décider « ça c'est trop » c'est délicat, donc on fait juste de son mieux... Voilà. Du coup j'avais pris un peu mes distances avec la guilde à ce moment-là, c'est là que j'étais allé jouer mon moine. C'est dans ce genre*

de situations que j'aime bien aller jouer mon alli, sans me prendre la tête [rire]. Voilà, quelque temps. »

Oupah, Officier, DPS, *Le Peuple des Barrens*

Lors de cette partie de notre entretien, Oupah nous fait part de son sentiment, suite à la modération qu'elle a dû exercer sur un fil de discussion du forum de la *gilde*, où les esprits commençaient à s'échauffer et le ton à monter. Son acte fut l'objet de critiques de la part de certains membres le considérant comme injuste et non-équitable (certains auraient fait l'objet d'une modération plus sévère que d'autres). Estimant ces critiques sans fondement, Oupah nous explique avoir souhaité prendre ses distances avec la *gilde* pendant un temps, notamment en choisissant de passer plus de temps avec son *avatar* de l'Alliance.

Si les discussions échauffées sur le forum des *guildes* que nous avons observées restent relativement rares, l'expression d'une forme de besoin d'éloignement vis-à-vis de la *gilde* est bien plus courant. Il s'avère que l'intégralité des *avatars* nous a confié avoir ressenti le besoin, à plusieurs reprises, de prendre quelques distances par rapport au groupe. Les raisons de ce besoin de distance peuvent être multiples et ne pas avoir pour source un conflit avec d'autres *avatars*. Pour certains il s'agit simplement d'une envie de créer un nouvel *avatar* et de réaliser la phase de progression en dehors des rangs de la *gilde*, pour d'autres il s'agit d'un désir de voir aussi ce qu'il se passe ailleurs pour continuer à rencontrer de nouveaux *avatars* car la structure de la *gilde* apparaît sous certains aspects comme trop contraignante.

« Donc, faire du PU ça te permet de rencontrer de nouvelles personnes, de... de discuter d'autres sujets, voilà, c'est ce qui me plaît et me poussera toujours à avoir mon main qui restera en guildes et qui sera prioritaire. Mais dès que je peux, j'irai prendre mon reroll pour aller explorer d'autres horizons. »

Eboshie, Membre, DPS, *UpRise*

Nous voyons dans cet extrait que l'entre-soi de la *gilde* peut être vécu comme un obstacle à la connaissance de nouveaux *avatars* et que la réalisation de *raids* en « PU », c'est-à-dire en « *pick up* », est perçue comme une manière de dépasser cette barrière tout en restant au sein de son groupe. Car ce besoin de distance se solde – dans la majorité des cas – par un retour à la *gilde*.

Nous pouvons également noter que l'une des difficultés éprouvées par les *avatars* en quête de distance par rapport à leur groupe provient d'une des fonctionnalités de *World of Warcraft*. En effet, l'*espace numérique* met à disposition des *avatars* une « liste d'amis », cette dernière permet de garder une trace de certaines rencontres ainsi que la possibilité de les renouveler. Il est possible d'entamer une discussion avec un « ami » dès qu'il se connecte à l'application de *Blizzard* (ce qui inclut *World of Warcraft* mais aussi tous les autres titres du studio ainsi que

l'application mobile permettant d'accéder à *l'hôtel des ventes* de *World of Warcraft* à distance). Cependant, cette dernière n'offre pas la possibilité de se dissimuler aux yeux de ses « amis », l'outil de communication et de lien se transforme en outil de contrôle potentiel. Il devient impossible de prendre ses distances en « *rerollant* » discrètement, à moins de ne pas intégrer les membres de sa *gilde* dans ses « amis » ou seulement ceux qu'*ego* estimera suffisamment proches pour ne pas le « dénoncer » aux autres membres de la *gilde* s'il ressent le besoin de s'extraire du groupe. La situation que nous avons présentée en ouverture de cette thèse est un très bon exemple de la manière dont la liste d'amis peut faire l'objet d'un détournement pour se transformer en instrument de contrôle.

Raider en guilde, un sentiment d'obligation ?

Car, et c'est l'autre pôle de la complexe relation qu'entretiennent l'*avatar* et sa *gilde*, nous pouvons observer chez les *avatars* la formation d'un sentiment d'obligation vis-à-vis du groupe. Concernant principalement les *raids*, il est fréquent que les *avatars* participent à ces soirées en n'en ayant pas réellement l'envie. Pourtant s'ils expriment tous avoir ressenti cette réticence à participer à des *raids*, ils affirment également s'être sentis « obligés » de s'y rendre tout de même car le reste du groupe comptait sur leur présence.

« [Jacques] : *D'accord et... est-ce que tu t'es senti un peu contraint ou obligé d'aller en raid parce que tu t'étais engagé et sans avoir envie. Tu rentres d'une journée de boulot, t'as pas envie de raid mais ;*

[Eboshie] : *Oui.*

[Jacques] : *Ouais ?*

[Eboshie] : *Oui, souvent.*

[Jacques] : *Et dans ce cas tu vas quand même raid ou t'y vas pas et tu te dis que ;*

[Eboshie] : *Bah j'y vais, j'y vais parce que... Un... Je me dis qu'il y en a qui s'investissent... Notamment tout ce qui est raid lead et que, voilà, il y en a... qui bloquent des soirées pour ça. Il y en a qui ont moins de temps de jeu que moi, parce qu'ils ont des enfants aussi et que... ils ont un ou deux soirs par semaine où ils doivent jouer, ils peuvent jouer. Donc si je me suis engagé, je viens. C'est... c'est, enfin c'est pour les autres c'est pas, 'fin moi je sais que je vais me faire chier... Je vais donner mon max quand même mais je ne vais pas forcément prendre plaisir à jouer. »*

Eboshie, Membre, DPS, *UpRise*

Cet extrait nous permet d'apprécier le double processus d'obligation qui se met en place chez les membres d'une *gilde*. D'une part, ils se sentent obligés de participer aux activités du

groupe parce les autres comptent sur leur présence et que, comme nous avons eu l'occasion de le voir, la structure des *raids* est si délicate à manier que tous les *avatars* ont parfaitement conscience du fait que leur absence peut nuire à l'intégralité du groupe, voir mener à l'annulation d'une soirée. Il s'agit donc d'un sentiment d'obligation d'*ego* vers *alter*, mais une perspective interactionniste nous amène également à considérer la réciproque de cette obligation. Ainsi, d'autre part, il apparaît que les *avatars* se sentent également obligés de participer aux soirées de *raids* car ils admettent qu'il arrive aux autres membres de leur *gilde* de se sentir obligés de participer à des raids pour eux. Auquel cas il s'agit d'une forme d'obligation partant d'*alter* et allant vers *ego*.

Nous pouvons ajouter que nous avons également ressenti, à de multiples reprises ce sentiment d'obligation envers nos *guildes*. Impossible de se dérober sans ressentir un irrépressible sentiment de culpabilité et couplé à l'étrange sensation de les laisser seuls face à l'adversité. Mais, il est d'autant plus intéressant de remarquer que ces contraintes sont rapidement intégrées par les *avatars* : sans poser la question, aucun individu n'évoque de lui-même la dimension contraignante que peut engendrer la relation avec sa *gilde*. Alors même que celle-ci peut avoir des effets sur l'*espace physique*.

« Après je pense... avoir quand même été en surinvestissement sur le côté social... dans le sens où j'ai peut-être un peu négligé mes amitiés dans le réel... ça a pu m'arriver quand même parfois d'être un peu dans l'évitement de rencontres réelles parce que j'avais raid ou ce genre de trucs. Il faut bien l'avouer, hein, c'est un peu malheureux mais c'est le cas. Après... ce sur quoi j'ai jamais lâché par contre c'est le travail. »

Aluk, GM, Healer, *UpRise*

Nous faisons donc face à une forme d'organisation pour laquelle les membres manifestent régulièrement une envie d'émancipation mais qui, pourtant, parvient à produire chez eux un double sentiment d'obligation suffisamment fort pour qu'ils participent à des soirées de raids ne leur procurant pratiquement aucun plaisir ou divertissement. Nous pouvons donc en conclure que la capacité communicationnelle proposée par les *avatars* est suffisamment forte, non seulement pour produire *ex nihilo* des groupes participant à la biographie de ces mêmes *avatars* mais également capables de produire chez eux un sentiment d'obligation vis-à-vis des autres membres de son groupe. En somme, nous pouvons d'ores et déjà affirmer que la communication médiatée par des *avatars* est suffisante pour fonder des relations et entretenir des interactions suffisamment fortes pour créer des groupes indépendants de l'*espace physique*.

De plus, d'un point de vue analytique, nous pouvons dire que la *gilde* réunit toutes les caractéristiques de ce que Goffman avait désigné comme une « *équipe* ». Cette dernière facilite la définition de la situation et participe au bon déroulement de l'interaction par rapport aux

autres *équipes* mais aussi pour ses propres membres. Or, nous avons vu que les *équipes* fonctionnent avec une appropriation de l'*espace* (*scènes, coulisses, etc.*), ce qui nous amène à nous demander quelles sont les éléments nous permettant d'appréhender une forme de territorialisation de l'*espace numérique* qui serait menée par les *guildes* ?

7.1.3. *Serveur et guildes, des points de repère*

La *gilde* comme ressource de construction identitaire

Que ce soit depuis une perspective historique ou de la complexité de sa relation nous avons vu que les *avatars* et les *guildes* entretiennent un lien fort. Pourtant un troisième axe permet de relier ces deux entités ; la construction identitaire. Les *guildes* offrent aux *avatars* une ressource les assistant dans le cours de la définition des situations dans lesquelles ils se trouvent en leur proposant un référent plus grand. Nous pouvons considérer que la *gilde* est un référent plus grand qu'un *avatar* non seulement par la taille – puisqu'il s'agit d'un conglomérat d'*avatars* – mais aussi par la communication.

Lorsque nous nous intéressons aux *guildes* orientées vers le « PvE semi-hl »¹²⁶, il apparaît que la concurrence ayant lieu entre ces groupes est solidement référencée par différents sites spécialisés (cf. section 1.3.3 de ce document) qui suivent le « *progress* » de l'ensemble des *guildes* de tous les *serveurs* de *World of Warcraft*. Dans les faits, il ne s'agit ni plus, ni moins que de suivre la progression des *guildes*, c'est-à-dire, référencer la date précise de la première fois où chaque *gilde* est parvenue à vaincre l'un des *boss* du dernier raid en date. Ce faisant, se met en place une concurrence où l'objectif est de parvenir à défaire les *boss* des *raids* le plus rapidement possible, de manière à faire progresser sa *gilde* dans le classement de son *serveur*. Un meilleur rang, étant le signe d'une meilleure visibilité, dans la mesure où, les *avatars* cherchant ce type d'activités sont avides de savoir le type de progression auquel ils peuvent s'attendre en rejoignant une *gilde* ; vont-ils vaincre tous les *boss* en mode héroïque ? Réussiront-ils à en défaire quelques-uns en mode mythique ? Vont-ils au moins tenter cette expérience ? Un meilleur rang est le signe d'une hausse de la probabilité d'attirer plus de recrues potentielles et donc d'une plus grande facilité à remplacer les départs et autres absences.

Élément susceptible de jouer dans la survie d'une *gilde*, le *progress* apparaît également comme un double critère de comparaison entre les *guildes* pour les *avatars*. D'une part, il permet aux membres d'une même *gilde* d'estimer le niveau de leurs *raids* et la marge de progression qu'ils pourraient avoir, c'est-à-dire, les rangs qu'ils pensent pouvoir gagner en dépassant d'autres *guildes*. Par exemple, dans le cas de notre *gilde* de l'Alliance, *UpRise*, les

¹²⁶ Ceci est d'autant plus valable pour les *guildes* « very-HL » mais ce type de groupes sort du cadre de la présente recherche, c'est la raison pour laquelle nous ne l'évoquons pas.

membres identifiaient clairement une autre *gilde*, *Impressive*, comme étant la place idéale à occuper. Il s'agissait d'une *gilde* réalisant une progression un peu plus rapide que la nôtre mais ayant l'avantage d'avoir deux « *rosters* » c'est-à-dire, qu'ils disposaient de deux groupes de raid (chacun composé de vingt *avatars*) qui raidaient des jours différents. Cette adaptation leur avait permis de recruter plus de monde et de multiplier leurs chances d'améliorer leur classement ; mais cela supposait aussi une capacité de recrutement deux fois plus importante.

« Bah détrôner *Impressive*, oui. Clairement, c'était à notre portée. Se rapprocher de *Revival* c'était à notre portée aussi. Les détrôner je ne pense pas »

Eboshie, Membre, DPS, *UpRise*

« Moi j'avais bien senti pendant pas mal de temps que... *Impressive*, une *gilde* qui était comme la nôtre mais au-dessus en termes de performances... »

Aluk, GM, Healer, *UpRise*

D'autre part, le *progress* apparaît aussi comme un élément objectivable entre les *avatars*. Nous avons remarqué, à de très nombreuses reprises, que lorsque des *avatars*, ne se connaissant pas ou peu, se rencontraient et souhaitaient faire plus ample connaissance, ils entamaient la conversation en interrogeant l'autre sur son *progress*. Être en mesure de donner le *progress* de sa *gilde* revient, en fait, à donner une information capitale sur *soi*. Nous pouvons d'ailleurs remarquer que cette question semble tellement toucher aux *espaces personnels* de l'*avatar* qu'il est courant de voir la réponse accompagnée d'une forme de justification permettant d'expliquer pourquoi la *gilde* a fait si peu (il manquait des membres par, exemple) ou si bien (de bons recrutements) en termes de progression.

« [Jacques] : Ok, très bien. Du coup, tu me disais ta *gilde* fait du *Mythique*, vous en êtes où au niveau de la progression ?

[Elrinae] : Euh... tu connais... ?

[Jacques] : Ouais, ouais.

[Elrinae] : Ok. Ecoute on est à 4 sur 11 *mythique* pour l'instant.

[Jacques] : D'accord, ok. En 4ème, qui ?

[Elrinae] : Eonar, Eonar. On vient de finir Eonar, on l'a down. Là on va attaquer Hasabel cette semaine. Donc c'est une progression, disons, assez...

[Jacques] : C'est correct

[Elrinae] : Ouais c'est correct mais c'est moins que ce que pouvait faire *UpRise*. »

Elrinae, Membre, Healer, *UpRise*

La progression de la *gilde* apparaît donc comme un important facteur d'identification pour *soi* (vers *ego*) et pour les *autres* (vers *alter*).

Être attaché à un serveur ?

Or, il apparaît que le point d'attache de cette progression est relatif et localisé dans le serveur. Mis à part les quelques *guildes* qui concourent pour obtenir les premières places mondiales, l'immense majorité des *guildes* comparent leur progression par rapport aux autres *guildes* de leur serveur puisqu'elles sont susceptibles de ne rencontrer et de ne recruter que des *avatars* de leur serveur¹²⁷.

Si nous pourrions être amenés à penser que les *serveurs* ne servent que de supports physiques à l'*espace numérique*, il s'avère que les *avatars* entretiennent avec eux une relation plus profonde. Bien que, comme nous l'avons déjà vu, le choix du serveur résulte souvent du hasard, les *avatars* tissent avec leurs serveurs des liens de plus en plus importants. En fait, nous pouvons dire que les *avatars* parviennent à s'approprier ce qui n'était qu'une répartition informatique des informations, pour créer une unité de sens à part entière. En construisant un espace informatiquement clos au sein duquel les *avatars* inclus n'ont pas la possibilité de communiquer avec les *avatars* des autres *serveurs*, s'est formée l'une des bases de l'*espace numérique*. Si les *guildes* restent la principale unité de sens des *avatars*, le serveur n'est pas en reste.

Nous pouvons ainsi remarquer que les *avatars* entretiennent avec les *serveurs* une relation aussi ambiguë qu'avec les *guildes*. Aussi surprenant que cela puisse paraître, les *avatars* créent un attachement affectif avec leur *serveur*, cette unité informatique :

« Mais en fait, les gens, comme ils sont attachés au nom de leur serveur où ils sont passés, bah voilà. Je vois bien, Cho'gall qui pourtant est loin d'être le serveur le plus peuplé du jeu, bah sur forum... Blizzard de Cho'gall, t'as plein de gens qui font des sujets « Et les anciens de Cho'gall est-ce qu'ils sont encore là ? Qui s'appelaient comme ci, comme ça, et vous vous souvenez des premières guildes : les Dark Trys, les Ni Dieu Ni maître, tout ça, tout ça » les guildes en champ de bataille, les guildes hordeuses. Des gens qui ont connu cette époque-là, quand ils postent un sujet, on leur répond « Ah mais t'es encore là ». C'est une histoire qui est vraiment liée au serveur. »

Aluk, HM, Healer, UpRise

¹²⁷ Dans les faits, la situation est un peu plus complexe depuis que *Blizzard* a mis en place des rassemblements de *serveurs* pour pallier les baisses de population. Dans certains cas, les *avatars* et les *guildes* peuvent donc échanger avec d'autres *avatars* et *guildes* d'autres *serveurs* mais cela ne change pas la dynamique générale. En effet, nous avons observé qu'au sein de ces regroupements de serveurs, les *avatars* continuent de faire référence à leur serveur, comme s'ils faisaient abstraction du fait que d'autres serveurs y étaient rattachés. Ces regroupements sont donc présents en filigrane dans nos propos mais les formaliser n'aurait eu pour effet que d'ajouter un niveau de complexité.

Il apparaît que les *serveurs* peuvent également être perçus comme les responsables de certaines situations négatives. Ainsi, l'un des facteurs évoqués pour expliquer les difficultés qu'une *gilde* peut éprouver au moment du recrutement de nouveaux membres est le *serveur*. S'il arrive qu'une *gilde* ne parvienne pas à recruter suffisamment de membres afin de poursuivre sa progression, il est fréquent de ce soit l'attractivité du serveur qui soit remise en cause.

« *Le gros point noir de UpRise c'était Cho'gall. C'est, Cho'gall est mort. Même Revival X est parti sur un autre serveur, sur Dalaran il me semble, parce que Cho'gall c'est, c'est fini.* »

Eboshie, Membre, DPS, *UpRise*

« *Problème du serveur Cho'gall aussi, c'est qu'il y a une population assez faible pour le haut level.* »

« *On galérait effectivement... Voilà, on en revient encore sur le problème de population du serveur...* »

Elrinae, Membre, Healer, *UpRise*

En somme, entre *gilde* et *serveur*, nous pouvons observer que les *avatars* ont su mobiliser des éléments qui leur sont fournis par l'*espace numérique* pour fonder des unités de sens indépendantes de l'*espace physique* ; le serveur est dénué de sa dimension pratique et informatique pour devenir un territoire dans lequel évoluer et les *guildes* dépassent leur statut de « possibilité » offerte à l'*avatar* pour devenir un élément incontournable, l'une des clés de voute des récits biographiques des *avatars*.

Des points de repère

Si nous devons résumer l'ensemble des éléments montrant que la communication médiatée par des *avatars* est capable de créer des unités de sens indépendantes de l'*espace physique*¹²⁸ nous pourrions dire que les *guildes* et les *serveurs* agissent comme des points de repère pour les *avatars*.

Que ce soit dans leur rapport à eux-mêmes ou aux autres, *guildes* et *serveurs* apparaissent comme des éléments centraux permettant de structurer la construction de sens que les *avatars* donnent à leur expérience. En s'appropriant les contraintes techniques – comme les *serveurs*,

¹²⁸ Précisons que le fait que ces unités de sens soient produites indépendamment de l'*espace physique* ne signifie pas qu'elles soient radicalement différentes – ou nouvelles – de celles présentes dans cet espace. Nous nous concentrons ici sur la provenance des éléments formant ces unités de sens et non de leur structure.

les *guildes* ou les listes d'amis – les *avatars* parviennent à territorialiser (dans une perspective interactionniste) l'*espace numérique*. La *gilde* apparaît alors comme une équipe, mais aussi comme une coulisse lorsque *ego* interagit avec des *avatars* extérieurs. Au contraire, quand les *avatars* d'une même *gilde* participent à un raid, le canal de *gilde* et les logiciels de discussion vocale deviennent alors des scènes. Tous les *avatars* ont leur rôle à jouer, en fonction du rôle de leur *avatar* (*tank*, *DPS* ou *healer*) mais aussi en fonction de leur place au sein de la hiérarchie (*guild master*, *raid leader* ou simple membre). Et dans ces contextes d'intenses activités, les listes d'amis peuvent se transformer en autant de canaux de communication clandestins et, donc, en coulisses pour les sous-groupes (au sein de la *gilde*) que forment certains *avatars* qui ont tissé des liens plus forts.

La conjonction de ces appropriations a pour résultat de conduire les *guildes* et les *serveurs* à co-construire le récit biographique des *avatars*. Dès lors, la relation entre ces entités ne peut que s'intensifier. Cela ne signifie pas qu'un *avatar* ne quittera jamais sa *gilde* ou son *serveur* mais cela indique que ces décisions ne sont pas prises à la légère et qu'elles nécessitent toujours d'une justification ; justification permettant à l'*avatar* de sauver la *face* et d'explicitier pourquoi il a laissé les *avatars* qui comptaient sur lui ou enlever toute suspicion quant à son changement de serveur.

« A l'intérieur du serveur, franchement, ça m'est pas arrivé mais, oui, après les gens ils te mettaient une sale réputation et... oui. Et je pense qu'il y a pas mal de gens qui ont migré dans les premiers temps où c'était possible de migrer parce qu'ils s'étaient ruinés leur réputation sur leur serveur. »

Aluk, GM, Healer, *UpRise*

Il peut arriver que ces points de repère aient un rôle si structurant dans l'expérience vécue par l'*avatar*, dans la construction de son identité, qu'il soit très difficile pour lui de prendre ses distances par rapport à eux.

« C'est mon grand frère. Enfin, il est resté très, c'est quelqu'un de très attaché aux personnes, c'est quelqu'un qui s'attache énormément aux personnes et du coup il est très fidèle au niveau des guildes. C'est-à-dire, que c'est Izzly et moi qui l'avions sorti de la *gilde des Fous Furieux*, la fameuse première *gilde* dont je t'avais parlé, où il n'y avait clairement plus personne. On a lutté pour le faire sortir et on l'a fait sortir pour aller chez les *Touristes*, il s'est bien entendu avec les *touristes* et il s'est hyper investi. Il est même passé officier alors qu'on y était, hein voilà. Mais, par contre, pour le faire quitter ce genre de *guildes*, je pense qu'on peut lutter, quoi. On peut sortir les rames »

Nephy, Membre, Healer, *Le Peuple des Barrens*

Si nous considérons que l'*avatar* est, au minimum, la *façade personnelle* de l'*ego*, il apparaît alors couramment, dans un registre similaire, que la *gilde* ait un impact direct sur cette *façade*. En effet, pour aider la progression de sa *gilde*, satisfaire les besoins du groupe ou maximiser ses chances de participer aux *raids*, il est fréquent qu'un *avatar* change de corps. Après avoir « monté » un *reroll* spécifiquement pour sa *gilde*, il peut alors le manipuler quand le besoin s'en faire sentir ou, sur le long terme, le « passer en *main* ».

« *J'ai monté un heal, juste pour pallier au manque de heal. Ce genre de trucs, tu vois ? Genre mon prêtre je le joue juste si y'a besoin de heal. Et de temps en temps je l'ai sorti, genre pour notre down de Varimathras HM, le first kill j'étais avec mon heal.* »

Chlamidyose, GM, DPS, *Le Peuple des Barrens*

Nous faisons alors face à des possibilités, où la communication entre les *avatars* devient si forte, qu'elle peut influencer et faire bifurquer l'expérience de l'*avatar*, l'éloignant alors définitivement du pur divertissement ludique sans contraintes censé régenter les jeux (Caillois, 1992).

7.2. Nostalgie et rencontre

7.2.1. « Avant, c'était mieux », au prisme de la nostalgie

Nous avons vu que *World of Warcraft* est un *espace numérique* en perpétuel mouvement, le rythme de sortie des nouveaux raids et des extensions permet de perpétuer le dynamisme de cet espace. A travers ses mises à jour régulières nous aurions pu être amenés à croire que la nostalgie ne serait pas un sentiment communément partagé dans ce type d'environnements. D'autant plus, quand nous prenons en compte le fait que la nostalgie est associée à l'idéalisation résultant du passage du temps et de la sélectivité de la mémoire. Pourtant, nous allons voir que ce rapport au temps apparaît de manière régulière dans le cours du récit des *avatars*. Dès lors, nous pouvons nous poser deux questions :

1. Comment expliquer la présence d'une forme de nostalgie dans un environnement fêtant à peine ses quinze années d'existence ?
2. Comment pouvons-nous expliquer la formation de ce rapport au temps dans le cadre d'un *espace numérique* conçu pour le divertissement ?

Qu'est-ce que la nostalgie ?

Employer le terme de « nostalgie » n'est pas anodin, associée à la mélancolie, la nostalgie est le signe d'une perception du passé empreinte de tristesse par rapport à ce que se révèle être le présent. Expression par excellence de « l'avant, c'était mieux » la nostalgie se distingue radicalement d'un mouvement réactionnaire. Car si les deux partagent la vision d'un passé idéalisé, d'un « âge d'or » (Niemeyer, 2016), le réactionnaire souhaite activement que le présent ressemble à nouveau à ce passé et qu'il s'y fixe, ne s'en éloigne plus ; alors que le nostalgique ne fera qu'entretenir le souvenir heureux de cette période et, en la regrattant mais sans souhaiter son retour, participera encore plus activement à sa mythification. Le processus d'idéalisation est le moteur qui permet la mise en marche de la dynamique de la nostalgie. Remarquons que bien souvent la nostalgie n'est pas uniquement un sentiment temporel mais qu'elle est également ancrée dans l'espace, la nostalgie se mêle alors au déracinement ou à la perte de repères. C'est alors un complexe espace-temps qui fait l'objet du processus de mythification.

La nostalgie peut également être appréhendée comme un mouvement de réflexif par rapport à ce qui aurait pu être. Dans ce cas, le sujet de la mélancolie n'est pas le regret du passé à l'aune du présent, mais le présent à l'aune des espoirs formulés dans le passé. Il s'agit alors de la nostalgie comme le signe des espoirs déçus. Auquel cas, la nostalgie en s'appliquant au présent devient une dynamique d'adaptation. C'est par rapport aux espoirs déçus formulés dans le passé que la nostalgie permet aux individus de s'adapter dans le présent et de trouver des manières de faire face à ce qui ne s'est pas produit (Djavadzadeh, 2014).

Nous devons noter que la période mythifiée, objet de la nostalgie, est éminemment relative. En fonction des *avatars* elle ne sera pas la même ou ne le sera pas forcément pour les mêmes raisons, « aussi l'« âge d'or » ne désigne-t-il plus une période unique mais se décline à l'envi : il s'est propagé puis imposé comme le lieu commun incontournable pour désigner une période du passé que l'on souhaite circonscrire en la qualifiant d'apogée. » (Fantin & Le Hégarat, 2016, p. 6). Dans la section suivante (7.2.2) nous tâcherons toutefois d'identifier les principaux axes d'expression de cette vision du passé.

Quelle forme de nostalgie sur un MMORPG ?

Nous sommes en mesure de distinguer deux formes de nostalgie provenant de la part des *avatars*. D'une part, se trouve une forme d'expression directe de la nostalgie qui s'exprime non seulement dans le cours du récit biographique de l'*avatar*, lors des entretiens mais aussi sur le long cours, dans la vie quotidienne. La nostalgie apparaît alors comme le souvenir d'une époque – plus ou moins lointaine en fonction des *avatars* – où *World of Warcraft* était un espace plus plaisant. Il est intéressant de remarquer que cette rengaine du « c'était mieux avant » n'induit aucunement que les *avatars* souhaitent quitter l'*espace numérique*. Cela ne prend que la forme d'une constatation.

« Alors que dans les premières années il y avait vraiment quelque chose, enfin pour les gens c'était formidable, quoi. Il y a vraiment eu un âge d'or, découverte du jeu qui était... enfin moi je fais partie un peu de ces gens qui ont tendance à idéaliser, même si je suis conscient que c'est une idéalisation qui est un peu abusive, mais cette période de Vanilla à BC... parce que, parce que voilà. »

Aluk, GM, Healer, *UpRise*

« Ouais, mais à l'époque ; c'est pas vraiment pareil. Parce qu'à l'époque, c'est vraiment la grande époque des Alteracs qui duraient dix heures. Je me souviens moi, pour l'anecdote, avoir commencé un Alterac à onze heure, genre le samedi matin et puis jusqu'au soir et puis j'allais me coucher et je me relevais le lendemain à onze heure, je revenais dans un BG, je taggais, hop c'était le même qui était en cours depuis la veille, quoi. C'était assez fou ça à l'époque. »

Fear, Officier, DPS, *Le Peuple des Barrens*

D'autre part, la nostalgie peut prendre une forme moins directe et s'exprime soit dans les modifications de l'*espace numérique* que les *avatars* ont vécues, soit dans la perception qu'ils ont d'eux-mêmes. Dans le premier cas, le thème récurrent que nous pouvons associer à la

nostalgie est celui de « casualisation »¹²⁹, qui signifie que les activités proposées au sein de l'*espace numérique* deviennent de plus en plus accessibles à tous les *avatars*, y compris ceux ayant peu de temps de connexion. Les trois principaux vecteurs de cette *casualisation* sont la réduction de la taille des groupes de *raid* (de 40 *avatars* au format *flex*), la multiplication des niveaux de difficulté pour les *raids* et les *donjons* (d'une seule difficulté à quatre) et la mise en place d'outils au sein de l'*espace numérique* permettant de créer automatiquement des groupes.

« Aujourd'hui on est dans un jeu Kleenex, hein... C'est le défaut de la casualisation avec les groupes, tu sais, avec les groupes pre-made là, le fait de pouvoir t'inscrire dans un groupe et de pouvoir dégager dès que t'as looté le boss, tu dégages, tu dis même pas au revoir *pffffff* c'est, voilà, quoi... »

Aluk, GM, Healer, *Le Peuple des Barrens*

Bien qu'elle ne soit pas systématiquement perçue de manière négative cette *casualisation* marque une distinction nette entre l'avant et le présent et, surtout, contribue à mythifier le passé. En étant plus orienté vers les *avatars*, ayant les temps de présence les plus importants, ce dernier est perçu de manière unanime comme plus prestigieux.

Dans le second cas, quand la nostalgie s'exprime à travers la perception que les *avatars* ont d'eux-mêmes, nous pouvons observer que c'est l'*avatar* qui se transforme en une sorte de relique de cette époque mythique. Il atteint alors un rang quasi religieux et devient une entité sacrée, intouchable sous peine de la profaner (Durkheim, 2014).

« Ce perso' là premier ; c'est mon premier perso' ça a été mes meilleurs moments social, j'ai rencontré plein de monde, c'est le perso' qui m'a fait goûter au PvP cruel du voleur qui était incroyable... J'ai exploité des choses avec ce perso' là que... d'après le style de jeu, de la classe, que j'aurais jamais pu faire avec n'importe quel autre perso. [...] Mais... non, ce perso là je vais jamais l'effacer, je peux dire c'est un de mes perso' qui aura le plus respect¹³⁰, ce perso là il a mon respect. »

Doudi, Membre, DPS, *Le Peuple des Barrens*

Nostalgie et *espace numérique* ?

Pour tenter de comprendre la formation d'un rapport nostalgique au temps dans le cadre d'un *espace numérique* conçu pour le divertissement nous pouvons explorer deux pistes principales.

¹²⁹ Le terme « casualisation », usité couramment par les utilisateurs, est la nominalisation de l'anglicisme « casual » désignant la perception d'une forme de simplification de l'accès aux différents contenus proposés par *World of Warcraft*. Ce terme est donc utilisé pour exprimer le sentiment que le contenu de « haut niveau » demande un investissement au sein de l'*espace numérique* moins important en 2019 qu'en 2005.

¹³⁰ Les passages soulignés expriment l'émphase dont fait preuve l'interviewé lors de ces passages.

D'une part, bien que la dizaine d'années, séparant le lancement de *World of Warcraft* et la période à laquelle nous avons mené notre recherche, soient bien inférieurs aux canons habituels de la nostalgie, une telle pérennité pour un *espace numérique*, tout en conservant un solide socle d'*utilisateurs*, fait de *World of Warcraft* un cas unique. Par conséquent, du point de vue des *avatars* nous pouvons considérer que le temps qui s'est écoulé est, en relation à la durée de vie et de popularité des *espaces numériques*, plus long. Cette relativité du temps permet de comprendre, en partie, l'imprégnation de la nostalgie dans cet espace.

Cependant, et d'autre part, nous pouvons également considérer que la relativité du temps produit un autre effet ; touchant plus directement, cette fois, les relations entre les *avatars*. Nous pouvons, en effet, affirmer que les *utilisateurs* qui partent forment autant de générations d'*avatars* qui, d'une certaine façon, décèdent. Les *avatars* qui restent sont alors les témoins de leur absence. Ce faisant, le temps relatif est amplifié par les générations de ceux qui ne sont plus et ceux qui restent se souviennent et célèbrent ensemble la commémoration de ces moments vécus et des *avatars* disparus ou, ils se donnent pour tâche de transmettre leurs souvenirs à ceux qui n'ont pas connu ces périodes et *avatars*.

« On avait un très, très bon GM hein, qui était Géo, c'était un druide, un type intelligent derrière, qui était un très bon leader, au niveau des tactiques, qui était aussi bon en ressources humaines pour le coup, il arrivait à construire des raids de 40 personnes, sans trop de problèmes. Enfin il était vraiment super ce mec. Il nous a aussi accompagnés sur Burning Crusade après, on a clean tout le contenu et là, on a vraiment tout, tout fait sur Burning Crusade. »

Aluk, GM, Healer, *UpRise*

« Alors moi, le.... Le meilleur RL que j'ai jamais eu, c'était chez Legacy... Il s'appelait Géo, il était druide, heal mais c'était un excellent pal' tank, c'était un excellent paladin heal, c'était un excellent druide DPS, c'était, en fait il était bon. C'était un bon joueur. Et... en fait, Géo, c'était un... un... on va dire un raid lead qui savait s'entourer, il savait ses limites donc pour palier ses limites et bien il mettait, il s'entourait de personnes de confiance. »

Eboshie, Membre, DPS, *UpRise*

Se transmettant d'*avatar* en *avatar*, de génération en génération, la nostalgie est le produit et le résultat de l'effet qu'à le temps sur la communication médiatée par *avatars*. Dans le cas de *World of Warcraft*, le temps n'est pas un vecteur de décrépitude et d'oubli mais de mythification à travers le souvenir d'une époque révolue. Nous pouvons noter que cette nostalgie a récemment été prise en compte par *Blizzard*, puisqu'en août 2019 seront mis en ligne, des serveurs recréant la version du *World of Warcraft* original, de 2004 (aussi appelé « *Vanilla* »). Cet ajout

est le résultat d'années de demandes de la part des *utilisateurs* qui n'ont eu cesse de prier le studio californien de les laisser (re)vivre cette expérience.

7.2.2. *Capacité à fonder une histoire commune*

Nous avons vu que la nostalgie apparaît comme une ressource de la construction identitaire des *avatars*. Cependant, nous allons également voir qu'elle peut être un vecteur d'édification d'une histoire commune aux *avatars*. Il ne s'agit plus alors seulement d'entretenir un rapport à soi-même (de *ego* vers *ego*) mais aussi envers les autres (*ego* vers *alter*).

A « *Vanilla* », des points de repères temporels

Nous pouvons identifier deux grands axes dans ce processus de construction commun : la constitution de points de repères temporels reliant les expériences vécues par les *avatars* et le souvenir des relations entretenues avec les *avatars* disparus.

En ce qui concerne le premier axe, nous sommes en mesure d'identifier deux grandes périodes servant de manière récurrente comme points de repère pour les *avatars*. La première période correspond à la première époque de *World of Warcraft*, c'est-à-dire, la version originelle de l'*espace numérique* avant qu'il ne soit mis à jour par la moindre extension (soit entre 2004 et 2007). Comme nous l'avons évoqué précédemment, cette période est perçue comme celle proposant l'expérience la plus complexe. Mais la mythification de cette époque ne s'exprime pas uniquement à travers le prisme de la difficulté, pour les *avatars* il s'agit également d'une période marquée par une forme de naïveté liée à la découverte d'un nouvel espace. La principale caractéristique de cet espace était alors sa virginité, flambant neuf, tout était à découvrir et à bâtir. Notamment la *méta-communalisation d'avatars* qui, n'existant pas – par manque de connaissances mais aussi de ressources informatiques – laissait une place au tâtonnement. Durant la période de notre recherche les *avatars* nous ont tous indiqués avoir recours à des ressources externes afin d'optimiser leur puissance. Que ce soit en utilisant des outils de simulation permettant de déterminer les meilleurs objets à porter ou en se référant à des guides rédigés par des *avatars* ayant effectué plusieurs simulations, ces informations sont facilement accessibles et ne laissent donc que peu de place à l'expérimentation hasardeuse. *Vanilla* est donc le symbole de cette forme d'insouciance et liberté d'essayer, alors que la période actuelle est marquée par la maîtrise d'un optimal calculé.

« *Bon après, pour reprendre, chez Legacy on a eu tellement une histoire forte parce que très liée à la nostalgie de Vanilla et BC, c'est la première époque du jeu, hein, les trois premières années on va dire... Il y a un désir encore qui est là, il y a un désir de lien. Et je vois on a encore un fil Facebook, on a un groupe Facebook et il y a pas si longtemps, quand on a appris que Vanilla*

allait ressortir, il y a plein de gens qui ont commencé à réécrire sur le fil, genre : « Ah c'était le bon vieux temps », « Ah, j'aimerais bien revenir », des gens qui ont arrêté depuis des années du coup, mais des gens avec qui on est encore en lien via ce groupe et... Enfin, ouais, j'ai vraiment de bons souvenirs et il y a des gens avec qui j'adorerais rejouer et, pour le coup... en tout cas pour moi, mais je pense pas être le seul, par rapport à ce qui s'est passé sur les premières années, pour le coup, c'est pas « Loin des yeux, loin du cœur », même si ça fait plus de dix ans. »

Aluk, GM, Healer, *UpRise*

La seconde période apparaissant de manière récurrente est celle de la seconde extension (*Wrath of the Lich King* entre 2008 et 2010). Le sentiment de nostalgie de cette époque est davantage lié à l'univers transmédia de *Warcraft*, dans la mesure où le dernier *boss* de cette extension est l'un des ennemis emblématiques du jeu de stratégie en temps réel *Warcraft III*. Pour les *avatars* il s'agit alors de conclure un arc narratif marquant la fin de la continuité directe avec le *RTS*. Le passage de cette extension marque donc une frontière entre ceux qui étaient là et ceux qui sont arrivés après.

Ces éléments nous permettent également de mettre en évidence le fait que le passage des extensions est profondément vécu par les *avatars* comme des bornes temporelles rythmant la vie de ces derniers. Comme si une nouvelle extension ne marquait pas uniquement la mise à jour de l'*espace numérique* mais aussi le passage à une nouvelle ère, d'une nouvelle génération d'*avatars*.

« J'étais avec... », parcourir Azeroth ensemble

Le second axe de construction commun lié à la nostalgie procède du souvenir et de la commémoration des expériences vécues avec d'autres *avatars*. Cette célébration des aventures passées peut aussi bien concerner des *avatars* disparus ou toujours actifs. Nous avons pu observer que ces deux extrêmes s'apparentent plutôt aux pôles d'un continuum qu'à une dichotomie absolue. Tâchons d'illustrer cet ensemble des possibles à travers trois exemples issus de notre terrain.

Concernant le premier pôle, la nostalgie liée au souvenir de la rencontre d'*avatars* toujours actifs, il apparaît que dans ce type de cas se mêlent des souvenirs de la rencontre et de l'époque à laquelle elle a eu lieu. L'*autre avatar* est alors autant un témoin qu'un compagnon de cette époque et de ce qu'elle portait comme particularités. Il peut également s'agir d'entretenir le souvenir d'une complicité ayant atteint son paroxysme à cette période et s'étant potentiellement dégradée au fil du temps.

« Du côté j'ai changé de serveur... Sur Sinstralis, serveur PvP. Là-dessus, on a eu ; c'était ma première guilde PvE HL. D'ailleurs, avec Antaris, je l'avais rencontré lui, je l'avais rencontré IRL, en fait on bossait au même endroit. Et puis on a vu qu'on bossait ; qu'on bossait au même endroit. Sachant qu'on bossait au même endroit et qu'on jouait aussi on s'est retrouvés sur le serveur Sinstralis. On a fait un peu de PvE HL à l'époque. »

Fear, Officier, DPS, *Le Peuple des Barrens*

Les extraits des entretiens réalisés avec Aluk et Eboshie qui évoquent – indépendamment – le souvenir du même *avatar* (Géo) nous offrent un exemple-type de ce que peut être le second pôle : la nostalgie de l'*avatar* ayant disparu. Dans un registre plus personnel, nous sommes en mesure d'évoquer les souvenirs des longues discussions et combats acharnés que nous avons eu avec un voleur lors de notre première découverte de *World of Warcraft* en 2005. Si nous avons perdu toute trace de cet *avatar*, son souvenir reste comme un exemple où la complicité peut devenir si forte que nous avons pris le risque d'échanger nos *avatars* (et donc de nous confier nos identifiants) afin d'avoir l'occasion d'essayer une classe différente.

Pour trouver une situation intermédiaire à ces deux pôles, représentant la présence et l'absence, nous devons nous tourner vers la *méta-communalisation d'avatars* qui offre la possibilité de ce double statut ; une paradoxale présence-absence. Un *avatar* ayant quitté les strictes limites de l'*espace numérique* (notamment en ne renouvelant plus son abonnement) peut tout de même continuer à communiquer et à interagir avec d'autres *avatars* et, tout particulièrement, avec les membres de sa *guilde*. En continuant à fréquenter le *forum* ou le groupe *Facebook* de ses anciens compagnons de fortune, l'*avatar* disparu a la possibilité d'atteindre une place intermédiaire. Bien que ne participant plus aux activités quotidiennes de la *guilde*, se trouvant littéralement et figurativement déconnecté de l'actualité de l'*espace numérique* il se trouve dans une position lui permettant de participer activement au rapport nostalgique du groupe. Ne connaissant que le passé, il peut continuer à le faire vivre, le perpétuer dans le présent.

« Il y a Thory qui est toujours là pour nous rappeler, pour nous faire des petites leçons, il y a toujours accès au forum off' et c'est vrai que, il y a un peu cette mémoire de la guilde, des choses qui se sont passées. Enfin Psy se souvient aussi mais Thory, donc Asteria, il se souvient de tout. Il est toujours à veiller un peu sur nous, à nous rappeler des choses qui se sont passées, si jamais on a oublié. Quand, on demande mais « Pourquoi on fait comme-ci ou comme-ça ? » Et il est toujours « Ah bah à l'époque il s'est passé ci et bah maintenant on fait ça parce que d'expérience »... C'est vrai qu'il y a beaucoup cette expérience des choses qui se sont passées et coup. »

Oupah, Officier, DPS, *Le Peuple des Barrens*

7.2.3. *Couples et continuités des rencontres*

Nous venons de voir que la communication médiatée par des *avatars* dans un *espace numérique* est à même de créer des sentiments comme la nostalgie qui implique un rapport au temps, à l'espace et aux autres tout à fait particulier. Oscillant entre mélancolie et commémoration, la nostalgie permet, dans tous les cas, de renforcer les liens entre les *avatars* en mettant à leur disposition les éléments leur permettant de fonder une histoire commune.

Nous allons maintenant voir ce qui se passe lorsque les *avatars* traversent le miroir, la frontière entre *espace numérique* et *espace physique*, et qu'ils se rendent dans ce dernier pour « rencontrer » des individus qu'ils ne connaissaient qu'à l'intérieur de l'*espace numérique*.

« **Make love, not Warcraft** », et pourquoi pas les deux ?

En 2006 la série « *South Park* »¹³¹ diffuse un épisode où les quatre personnages principaux découvrent *World of Warcraft*. Alors qu'ils commencent tout juste à apprendre à maîtriser leurs *avatars* ils se font tuer par « Jenkins » un *avatar* ayant cumulé tant de puissance au cours de ses longues heures de connexion qu'il est capable de vaincre n'importe quel *avatar* dans *World of Warcraft*, y compris les créateurs de l'*espace numérique* qui ne savent pas comment l'arrêter et craignent que ses actions ne découragent les nouveaux *avatars*. Les quatre compères décident alors de dédier tout leur temps à faire évoluer leurs *avatars* pour devenir suffisamment puissants pour vaincre Jenkins. Au cours de cet épisode, intitulé « *Make Love, Not Warcraft* », les thématiques de l'addiction, des dérives et de la perte de repères que pourrait produire l'usage intensif de ce type de dispositifs apparaissent au premier plan. Les jeunes adolescents s'enfoncent de plus en plus profondément dans l'*espace numérique* et perdent peu à peu tout goût et toute volonté pour faire quoique ce soit d'autre. Se trouvant côte à côte, ils ne discutent qu'à travers leurs *avatars*. Une fois parvenus à leurs fins, c'est-à-dire, après avoir battu Jenkins, le spectateur pourrait s'attendre à ce qu'ils reprennent le cours de leurs activités dans l'*espace physique*, dans la mesure où ils sont parvenus au bout de leur quête. Pourtant il n'en est rien, ne s'étant entraînés que pour vaincre cet *avatar* ils se rendent compte qu'ils ont encore tout le reste de l'*espace numérique* à découvrir et bien d'autres activités auxquelles participer. *World of*

¹³¹ Il s'agit de l'épisode 8 de la dixième saison. Nous pouvons noter que cet épisode a été réalisé avec le concours de *Blizzard Entertainment*.

Warcraft apparaît alors comme un *espace numérique* belliqueux et renfermant les *avatars* sur eux-mêmes, d'où l'injonction servant de titre à l'épisode : « Faites l'amour, pas Warcraft ».



Illustration 19. Les quatre personnages principaux de South Park jouant à World of Warcraft (« Make Love, Not Warcraft », 2006).

En dehors de la fiction, cette vision semble réductrice et éloignée de la réalité. Les rencontres entre *avatars* donnent régulièrement lieu à des rencontres entre *utilisateurs*. Les *avatars* peuvent d'ailleurs entamer des romances qui seront poursuivies par les *utilisateurs* lorsque les individus se rencontrent dans l'*espace physique*. Au cours de notre ethnographie nous avons rencontré au moins six couples dont les partenaires s'étaient d'abord rencontrés à travers leurs *avatars*. Il est intéressant de remarquer que ces couples ont suivis des parcours relativement similaires : ils ont commencé par discuter aux détours des *raids* et des *donjons*, apprenant à se connaître peu à peu, ils se définissent comme des amis et décident de se rencontrer dans l'*espace physique*. Généralement, c'est après cette étape qu'ils se définissent comme « en couple »¹³² et peuvent, éventuellement, emménager ensemble (ce qui demande souvent à l'un des partenaires de changer de ville), voire se marier. Leur relation dépasse alors largement du cadre de l'*espace numérique* pour se tenir principalement dans l'*espace physique*.

« Elle était sur Paris, moi j'étais sur Montpellier et puis c'est comme ça, en discutant, tu sais comment ça se passe, et puis on s'entend bien et puis il y avait les IRL et puis on s'est vus aux IRL et même avant d'ailleurs. On s'est dit : « tiens à l'occas', viens à Montpellier c'est cool, il y a la plage, c'est cool. – Ouais, pourquoi pas » allez, hop. Et puis ça s'est fait comme ça quoi et puis bah depuis on s'est mis ensemble. Mais, ouais, je l'ai rencontré dans le jeu, typiquement. »

¹³² Nous faisons ici référence à des couples vivant ensemble au moment de notre recherche et où au moins l'un des partenaires fréquentait encore *World of Warcraft*.

Fear, Officier, DPS, *Le Peuple des Barrens*

« En fait on se connaît depuis que moi j'ai 16 ans [...]. Et il jouait beaucoup avec un gars qui a eu des comportements déplacés vis-à-vis de moi parce que j'étais une fille donc j'ai fait un amalgame. On s'est perdus de vue, tout ça, tout ça et en fait, à Cataclysm on s'est recroisés via un ami qu'on avait en commun sur le jeu, on a fait des IRL et suite à ça, on est sorti ensemble. Voilà, donc pour la petite histoire. »

Nephy, Membre, Healer, *Le Peuple des Barrens*

Cette perspective nous permet de saisir que les rencontres réalisées dans l'*espace numérique* n'ont rien de « virtuelles ». Loin d'être irréelles ou potentielles, elles sont et elles nous démontrent que la communication médiatée par des *avatars* est suffisamment solide pour que la traversée du miroir puisse être assurée.

« Rencontrer » ou « revoir », quel passage vers l'IRL ?

Si ce passage d'un espace à l'autre est intéressant, il est encore plus remarquable de noter que l'ensemble de ces couples (et des autres *avatars* ayant expérimenté ce type d'expériences) que nous avons rencontrés décrivent leur passage d'un espace à l'autre à l'aune de la continuité plutôt que de la nouveauté ou de la rupture. C'est-à-dire, qu'ils n'ont pas eu l'impression de *rencontrer* ou de *découvrir* quelqu'un lorsqu'ils avaient un rendez-vous avec un individu connu dans l'*espace numérique*.

Nous avons essayé de saisir l'état d'esprit dans lequel se trouvaient les individus lorsqu'ils se rencontraient dans l'*espace physique*. L'objectif étant justement de comprendre si un sentiment de surprise apparaissait lorsque l'*avatar* cédait sa place à l'*utilisateur*. Or, il ressort de nos entretiens formels et informels que le passage de l'un vers l'autre semble se produire assez facilement.

« Bah les gens sont assez naturels hein globalement. [...] Après des fois on a des surprises, il y a des personnes qu'on s'imagine sans avoir vu leur visage, mais c'est purement physique, quoi. C'est la surprise ; « tiens, avec cette voix j'imagine tel ou tel physique » et puis derrière pas du tout. Et puis voilà mais ça ne va pas au-delà de ça parce que les personnes sont quand même assez naturelles, les tempéraments. Il n'y a pas de raisons que ça change fondamentalement de l'IRL au jeu, parce que finalement ça reste ; On joue avec des personnes, quoi, on joue pas avec des personnages. Et les personnes sont les mêmes en IRL. Mais ouais c'est vrai que des fois il y a des gens qui

sont sérieux en jeu et puis après en IRL c'est n'importe quoi. Mais bon, voilà, ça c'est autre chose [rires]. »

Oupah, Officier, Healer, *Le Peuple des Barrens*

« Bon au niveau du caractère et tout, c'est quand même des caractères assez affirmés, qui s'affirment... au micro, enfin quand je parlais avec eux, du coup au niveau du caractère j'ai pas été surpris. Au niveau du physique, oui, ça a pu m'arriver mais pas plus que ça vu que c'est la découverte, on va dire. »

Elrinae, Membre, Healer, *Le Peuple des Barrens*

En somme, il s'agit d'une situation où il semble que les individus aient à s'approprier la nouvelle *unité véhiculaire* de leur interlocuteur ; passant d'un corps numérique – l'*avatar* – à un corps biologique – l'*utilisateur* – une partie de la *façade personnelle* de l'individu change. Ce changement peut demander une période d'ajustement et notre propos n'est pas d'affirmer que ce changement soit anodin (cf. extrait suivant) mais il ne s'agit pas d'un changement de *face* ou de personnalité. Il n'y a qu'une seule et unique couche d'*ego* qui change et non la totalité.

« Ah bah figure toi que Eikitchi c'était une très bonne surprise [rire]. Et... Si je l'avais pas, en fait avant de le rencontrer IRL je l'ai vu sur... sur Messenger, donc... je l'aurai pas fait, enfin je serais pas... enfin il y a une partie physique qui compte on peut pas dire le contraire. D'abord... on peut s'attacher à quelqu'un juste avec des mots mais... bon, déjà la voix compte aussi et... on peut pas dire que la personne va nous plaire à 100% si le physique ne suit pas du tout. On peut pas dire le contraire, ça compte quand même. »

Feerya, Officier, Healer, *Le Peuple des Barrens*

Nous pouvons ajouter que nous avons eu l'occasion d'expérimenter cette situation, dans la mesure où nous avons rencontré un membre de la *gilde UpRise* (Aluk). Durant les premières minutes c'est à sa voix que nous nous sommes rattachés pour lier le corps *numérique* que nous connaissions et le corps *physique* auquel nous faisons face. Élément récurrent entre les deux *unités véhiculaires* la voix a servi de passerelle, puis nous habituant – après quelques minutes de discussion – à cette *unité véhiculaire* nous avons échangé de la même manière que lorsque nous discutons sur l'*espace numérique*. Nous pouvions poursuivre certaines conversations et nous savions qu'il était inutile de revenir sur d'autres sujets que nous avions déjà épuisés (profession, famille, etc.). Dès lors, nous retrouvions un ami et nous ne découvrions pas un inconnu.

7.3. Raid et rites

Rappelons que les *guildes* sont principalement organisées autour des *raids* qui forment le cœur d'activité de ces groupes d'*avatars*. Nous avons également évoqué le fait que ces derniers exprimaient un sentiment d'obligation vis-à-vis de ces soirées : bien que ne souhaitant pas toujours y participer, ils ont tendance à considérer que leur inscription équivaut à un devoir. Ne pas se présenter à un *raid* pour lequel ils s'étaient engagés produit un sentiment de culpabilité envers les autres membres de la *gilde* qui comptent sur eux.

Bien qu'étant indéniablement le signe des effets que peut produire la communication médiatée par des *avatars*, il convient également que nous tentions de comprendre la raison faisant des *raids* une activité de première importance. Si nous pourrions être tentés d'avancer qu'il s'agit d'une forme de cupidité de la part des *avatars*, dans la mesure où, c'est dans les *raids* qu'ils peuvent *looter* des pièces d'équipement les plus puissantes. Il apparaît que cette explication n'est efficiente que lors des premières semaines suivant la sortie d'un nouveau *raid* ; passée cette période, la plupart des *avatars* disposent de la majorité des objets dont ils ont besoin et pourtant, ils continuent de participer aux *raids*. Rechercher à augmenter la puissance de son *avatar* n'est donc pas une explication suffisante pour comprendre la centralité de cette activité. Grâce aux enregistrements des *raids* que nous avons réalisés, nous allons décortiquer ce qui s'y passe afin de saisir leur fonction. Remarquons que c'est, en partie, ce dépassement de la finalité d'un *raid* (obtenir un équipement plus puissant) qui nous conduit à considérer que – selon la terminologie de Weber – la *gilde* est davantage une *communalisation* qu'une *sociation*.

7.3.1. Une photographie des *raids*

Dans le premier chapitre, nous avons expliqué la manière dont se compose un groupe de *raid*, les formats existants et le déroulement d'un combat contre un *boss*. Il convient à présent de commencer par présenter les grandes lignes de ce à quoi ressemblait concrètement un *raid* avec *Le Peuple des Barrens*¹³³. Nous allons voir quels sont les canaux de communication mobilisés par les *avatars*, la place qu'occupe le corps numérique dans ces activités et nous commencerons par examiner qui était présent lors des *raids* que nous avons enregistrés.

Présence aux *raids*

Afin d'archiver les données provenant des combats qu'une *gilde* réalise contre les *boss* d'un *raid*, la plupart des chefs de *gilde* ont recours à l'*addon* et au site « *WarcraftLogs* ». Ce

¹³³ Rappelons que nous nous traiterons ici que des *raids* réalisés avec la *gilde* *Le Peuple des Barrens* car il s'agit du corpus le plus important et linéaire dont nous disposons et que les dynamiques à l'œuvre dans cette *gilde* sont sensiblement les mêmes que celles que nous avons observés dans les autres *guildes*.

dernier enregistre toutes les informations d'une soirée de *raid* puis les stocke chronologiquement. En relevant manuellement ces données nous avons pu réaliser un inventaire de la présence des *avatars* à l'ensemble des *raids* depuis que nous sommes entrés dans la *gilde* (soit sur une période allant du 4 octobre 2016 jusqu'au 16 novembre 2017).

Sur cette période nous avons recensé 114 *raids* auxquels ont pris part un total de 127 *avatars*. Nous devons préciser deux éléments concernant ces chiffres. Premièrement, il est probable qu'il y ait eu plus de 114 *raids* pendant cette période mais qu'une partie n'ait pas fait l'objet d'un enregistrement de la part des responsables de la *gilde*. Cependant, dans la mesure où cette période s'étend sur treize mois et à raison d'environ trois *raids* par semaine (auxquels il faut décompter les *raids* annulés, les périodes de vacances, etc.) nous pouvons estimer que nos données couvrent, environ, 80% des *raids* ayant effectivement eût lieu pendant cette période¹³⁴. Secondement, nous nous référons à des *avatars* par *utilisateur*, c'est-à-dire que nous comptons un *reroll* et un *main* comme un même *avatar* bien qu'ils aient des noms et classes différents. Certains *avatars* changeant régulièrement de *main* cela nous permet de ne pas sous-évaluer leur présence effective.

Si nous considérons maintenant le détail de la présence de ces *avatars*, il apparaît que 60 *avatars* n'ont qu'une ou deux participations et que 82 *avatars* ont participé à moins de 10 *raids*. Nous pouvons considérer que ces *avatars* appartiennent à deux catégories : 1) des membres de la *gilde* arrivés à la fin de la période ou ne *raidant* que très rarement ou 2) des *avatars* extérieurs à la *gilde* et ayant participé à un *raid* pour que le groupe soit complet (il est d'usage d'appeler ces *avatars*, « *pick ups* »). A l'opposé, quatre *avatars* présentent un taux de présence supérieur à 90%.

Nom	Nb de participations	% présence	% de participation	% cumulé de participation
Kashka	113	97,41	6,07*	
Doudi	113	97,41	6,07	12,13**
Fear	109	93,97	5,85	17,98
Eclatpif	105	90,52	5,64	23,62
Chlamydiøse	104	89,66	5,58	29,20
Nāsta	74	63,79	3,97	33,17
Oupah	62	53,45	3,33	36,50
Thézar	62	53,45	3,33	39,83
Albinotaure	54	46,55	2,90	42,73
Chyppie	52	44,83	2,79	45,52
Nephý	51	43,97	2,74	48,26
Guilli	50	43,10	2,68	50,94
Lexiane	46	39,66	2,47	53,41

¹³⁴ Pour atteindre ce résultat nous considérons qu'ont eu lieu, en moyenne, 2,5 *raids* par semaine que nous multiplions par les 56 semaines formant les treize mois de notre période. Les 114 *raids* que nous avons recensés constituent ainsi 81,42% des 140 *raids* qui se sont potentiellement déroulés pendant cette période.

Izzly	44	37,93	2,36	55,77
Feerya	41	35,34	2,20	57,97
Goozy	32	27,59	1,72	59,69
Antarîs	29	25,00	1,56	61,25
Darkona	28	24,14	1,50	62,75
Malekyn	28	24,14	1,50	64,25
Sâhar	27	23,28	1,45	65,70

Tableau 10. Recensement de la participation des vingt *avatars* les plus présents aux raids de la guilde « Le peuple des Barrens » (période 10/2016 à 11/2016).

Dans ce tableau¹³⁵ nous distinguons le taux de présence, qui correspond au nombre de *raids* auxquels a participé un *avatar*, du taux de participation. Ce dernier est calculé en considérant le nombre de participations totales par rapport au nombre de participations d'un *avatar*. Ainsi, il apparaît que Kashka permet de réaliser 6,07% du nombre total de participations (chiffre en gras avec une astérisque). Cette donnée nous semble surtout pertinente quand elle est reportée au taux de participation cumulée. Dans ce cas, nous sommes en mesure de considérer que Kashka et Doudi permettent de réaliser 12,13% du nombre total de participations (chiffre en italique suivi de deux astérisques). Il est alors intéressant d'observer que 6 *avatars* réalisent un tiers des participations (33,17%), que 12 en réalisent la moitié (50,94%) et que 20 près des deux tiers (65,70%).

En somme, bien que le nombre total d'*avatars* ayant participé aux *raids* du *Peuple des Barrens* soit très important, il apparaît que la majorité des *raids* réunissent un groupe restreint et régulier d'*avatars*. Nous pouvons considérer que ces derniers forment le cœur de la dynamique des *raids*.

Les canaux de communication

Comme nous avons eu l'occasion de l'évoquer, il est possible de délimiter deux grandes catégories de canaux de communication ayant lieu pendant les *raids* : les communications écrites et les communications orales.

La communication écrite transite principalement par le biais de canaux de communication intégrés à l'*espace numérique*. Divisés en plusieurs « *channels* », la plupart d'entre eux sont géographiquement contingentés : chaque espace (une région, une ville, etc.) dispose d'au moins un canal qui lui est propre. Les *avatars* les utilisant ne peuvent alors s'adresser qu'aux autres *avatars* se trouvant dans ce périmètre. Les *raids* n'échappent pas à ce fonctionnement et chacun dispose donc de son propre canal, la particularité étant que ces canaux sont communs aux serveurs, c'est-à-dire que les *avatars* se trouvant dans un *raid* peuvent discuter avec tous les autres *avatars* de leur serveur (et de leur faction) se trouvant dans le *raid*. Il ne s'agit donc pas

¹³⁵ Le tableau complet est disponible en annexe 10.

d'un canal adapté à la définition d'une stratégie de groupe ou à la mise en place d'ajustements au cours d'un combat.

Le *raid* se faisant dans le cadre d'un groupe, les *avatars* disposent du canal « raid » qui leur permet de communiquer avec tous les *avatars* de leur *raid* et le canal « groupe » afin qu'ils puissent discuter avec les quatre autres *avatars* de leur groupe. Il est ici nécessaire de préciser qu'un raid est techniquement l'agrégation de plusieurs « groupes » (composés au maximum de cinq *avatars* chacun). L'intérêt de pouvoir continuer à échanger avec son groupe, est que cela permet de créer aisément des canaux spécifiques ; il est, par exemple, possible de faire un groupe rassemblant tous les *healer*, qui pourront alors échanger entre eux, sans que cela n'interfère avec les discussions menées dans le canal « raid ». Ce dernier étant généralement réservé aux échanges généraux concernant l'ensemble des membres du *raid* ou provenant du *Raid Leader*. En participant à un *raid* organisé par une *gilde*, les *avatars* ont également à leur disposition le canal « *gilde* ». Nous avons pu observer que ce dernier est mobilisé dans trois cas : 1) pour communiquer des informations aux *avatars* ne se trouvant pas dans le *raid* (avoir vaincu un *boss* particulièrement important en leur absence, par exemple), 2) pour échanger des traits d'humour ou des « piques » avec des membres de la *gilde* ne participant au *raid* ou 3) comme « canal de communication clandestin » (Goffman, 1973b) quand le groupe de *raid* contient des *pick ups* et que les *avatars* ne souhaitent pas que ces derniers aient connaissance des échanges.

Nous avons aussi pu observer la mise en place de canaux spécifiques aux situations de *raids* ou à la *gilde*. Ainsi, *Le Peuple des Barrens*, avait créé un canal spécifique aux *healer* afin que ces derniers puissent se coordonner. Toutes les *guildes* disposent également d'un canal « officier » dont l'accès est automatiquement réservé aux officiers et au chef de la *gilde*. Ce canal, totalement invisible pour les « simples » membres, est très souvent mobilisé par les officiers et permet de créer un entre-soi. Etant officier dans la *gilde UpRise* nous avons eu l'occasion d'observer que ce canal était utilisé pour organiser le *raid* ainsi que pour critiquer – en toute discrétion – certains membres du raid. Cela permettait, par exemple, de chercher les *avatars* n'ayant pas réussi à remplir leur part de la stratégie visant à vaincre le *boss* ou n'ayant pas fourni suffisamment de *DPS* ou de *heal*. Nos entretiens informels nous ont permis d'établir que le canal « officier » du *Peuple des Barrens* était utilisé à des fins tout à fait similaires. Finalement, il est également fréquent que les *avatars* discutent directement entre eux lors des *raids*, dans ce cas ils passent par des « *chuchotements* » qui permettent de discuter avec un autre *avatar* sans qu'aucun autre *avatar* ne dispose d'un moyen d'en prendre connaissance.

En ce qui concerne la communication orale, elle ne passe jamais par le dispositif intégré à l'*espace numérique*, jugé peu fiable et n'offrant aucune option de personnalisation, les *avatars* préfèrent utiliser des logiciels externes. Ces derniers présentent également l'avantage de ne pas nécessiter d'être connectés à *World of Warcraft* pour fonctionner. Ils servent alors de lien permanent entre les membres d'une *gilde*, il est possible de continuer à discuter avec ses *guild*

mate tout étant connecté à un autre *espace numérique* ou en faisant une activité radicalement différente (travailler ou étudier, par exemple).

Nous pouvons identifier trois principaux logiciels de discussion vocale : *TeamSpeak*, *Mumble* et *Discord*. Si le premier est le plus célèbre c'est aussi le plus onéreux : afin de disposer d'un canal particulier il est nécessaire de s'acquitter d'un abonnement (mensuel ou annuel). *Mumble* propose des tarifs plus abordables mais sa réputation est également moins prestigieuse (instabilité de la connexion, son de mauvaise qualité, etc.). Quand nous sommes entrés au *Peuple des Barrens*, un membre s'acquittait annuellement de l'abonnement à *Mumble* depuis quelques années. Afin de le décharger de cette dépense, les officiers ont décidé d'utiliser *Discord*. Dernier arrivé sur le marché, c'est aujourd'hui une plateforme incontournable. Dépassant l'unique fonction de discussion vocale, ce logiciel permet également de créer des salons de discussion écrite avec de multiples options de personnalisations. Il peut donc s'apparenter à un *forum* et à un logiciel de discussion vocale. Le tout gratuitement et avec un prestige en pleine ascension.

Nous devons noter que ces canaux de communication ne sont pas neutres, dans la mesure où les modifications dont ils peuvent faire l'objet sont susceptibles d'avoir un impact direct sur les échanges. Ainsi, le *guild master* du *Peuple des Barrens* avait configuré le serveur *Mumble* de la *gilde*, de manière à ce que, le son de sa voix, soit toujours plus fort que celui des autres qui s'amenuisent quand il commence à s'exprimer.

« Ce qu'il faut te dire aussi c'est sur, sur *Mumble* j'ai configuré pour être... en prio'. Du coup, en gros, quand je parle, ça baisse le son des autres en fait. [...] Comme ça, je suis sûr que tout le monde m'entend quand j'ai un truc à dire... »

Chlamydirose, GM, DPS, *Le Peuple des Barrens*

Quid du corps numérique ?

Nous pouvons légitimement nous demander : qu'en est-il du *corps numérique* de l'*avatar* dans les situations de *raid* ? Comme l'ont démontré Yee et Bailenson (2007) le corps de l'*avatar* est un canal de communication non-verbal agissant de manière similaire au corps physique de l'*utilisateur*. Il est susceptible de transmettre des informations non seulement sur l'*avatar* mais également sur le rapport qu'il entretient avec les autres *avatars* (la proxémie). Bien que nous ne soyons pas en mesure d'intégrer cette dimension à l'analyse que nous avons mené des enregistrements, nos observations nous ont tout de même permis de distinguer un rapport aux corps des *avatars* différent en fonction de la situation.

D'une part, nous trouvons une absence quasi-totale de rapport au corps de son *avatar* ou des autres *avatars* dans les situations de combat. Dans ce cadre, les membres du *raid* doivent se placer à des endroits précis de la pièce où se déroule l'affrontement et ne les quitter qu'à certains

moments. L'attention portée à la justesse de ces déplacements occupe l'intégralité de l'attention des *avatars*, leurs corps numériques ne sont alors qu'une unité véhiculaire qu'ils doivent manœuvrer tant bien que mal entre les pièges menant à une mort certaine. Les *healers* et le *raid leader* sont les seuls à porter de l'attention aux autres *avatars*, les premiers ne font que s'assurer qu'ils se trouvent à portée de tous les membres du *raid* pour pouvoir les soigner et le second est à l'affût des éventuelles erreurs ou non-respect de la stratégie mise en place. Dans les deux cas il s'agit d'un rapport fonctionnel aux corps des autres, l'objectif est de contrôler une possibilité (soigner et ne pas faire d'erreurs) et non d'échanger des informations concernant les relations entre les *avatars*. Par exemple, les *healers* nous ont confié ne choisir les cibles de leurs soins qu'en fonction des besoins de survie du groupe et non fonction de leur potentiel attachement ou empathie envers un *avatar* en particulier.

« Bah c'est pareil un peu, ça va être tank et heal... dans le même esprit, quoi. C'est-à-dire, prolonger la vie du groupe le plus longtemps possible. Donc si j'ai un choix, alors les tanks, c'est évident, c'est numéro un et puis ensuite... ça sera les healers, parce que je me dis que pendant que je soigne le healer, lui il est en train de soigner quelqu'un d'autre, et, du coup, plus il y a de healer, plus il y a de soins pour le groupe et... d'une certaine façon tu maintiens le groupe en entier aussi, sachant qu'encore une fois, tu peux tomber un boss en ayant perdu pas mal de DPS si tu as les tanks et les heals en vie. Après, si vraiment il n'y a plus de DPS, le boss il tombe plus et c'est sûr que le groupe il finit par crever, c'est sûr. Mais pour moi c'est en un tank, en deux heal et en trois DPS pour le... l'ordre de priorité. [...] Alors deux DPS dans la merde, c'est vrai que j'aurai peut-être tendance, si je les connais bien, hein, à choisir à heal le meilleur. »

Aluk, GM, Healer, *UpRise*

D'autre part, lorsque le groupe ne se trouve pas en situation de combat il est possible d'observer des rapports plus complexes aux corps des *avatars*. Nous devons tout de même noter que la majorité du temps, les *avatars* continuent à poursuivre un rapport fonctionnel à leurs déplacements, à l'espace et aux autres. Il peut s'agir de suivre un membre du groupe parce qu'on ne connaît pas le chemin menant au prochain *boss*, d'exécuter la commande « /follow » pour que son *avatar* suive automatiquement un autre *avatar*, afin d'effectuer une pause entre deux *boss* sans que son absence ne fasse perdre du temps à l'ensemble du groupe, ou il peut encore s'agir « d'inspecter » un autre *avatar* pour lui expliquer que la pièce d'équipement qu'il vient de « *looter* » nous serait bien plus profitable qu'à lui. Dans l'ensemble de ces cas, ça serait une erreur de percevoir cette proxémie comme le signe d'un lien ou d'une transmission d'informations sur la relation.

Cependant, il est également possible, dans certains cas, d'observer d'autres dynamiques. Le « *télépétoire* » est un objet permettant d'interchanger la position d'un autre *avatar* avec la sienne. Un gadget *a priori* insignifiant ? L'utilisation de cet objet est probablement le signe le plus important d'une relation entre deux *avatars*. Car, disposant d'un temps de recharge d'une minute, son utilisation demande une certaine préparation. Deux cas nous semblent particulièrement intéressants pour illustrer ce que cet objet peut représenter. Premièrement, lors d'une soirée de *raid* particulièrement complexe (beaucoup de difficultés pour vaincre un *boss*), l'ensemble de la *gilde* s'organisa pour profiter de la pause ayant lieu aux alentours de 22h pour déplacer l'*avatar* du chef de la *gilde* depuis sa position (face au *boss*) jusqu'à l'entrée du *raid* (à environ trois minutes de trajet). Pour réussir à faire parcourir tout ce trajet à cet *avatar* en moins d'une dizaine de minutes s'est littéralement organisé une chaîne *avatarienne* pour que les temps de recharges soient alternés. À son retour, le chef de *gilde* marqua un arrêt, stupéfait de se retrouver à l'entrée du *raid*, avant d'éclater de rire en comprenant ce qui s'était passé. La mission implicite que s'étaient fixé les membres de la *gilde* était remplie : continuer le *raid* l'esprit léger en rappelant au *leader* la solidarité dont ils pouvaient faire preuve. Deuxièmement, un *raid* comportait un ascenseur tuant instantanément tout *avatar* se trouvant sous la cabine au moment où elle descendait. Entre le *GM* du *Peuple des Barrens* et son second, le jeu consistait donc à tenter de piéger l'autre en se plaçant sous la cabine de l'ascenseur et utilisant le *télépétoire* juste au moment où celle-ci descendait de manière à tuer l'autre. Il est nécessaire de comprendre que, bien qu'il soit fréquent de mourir pendant un *raid*, réussir à ne pas mourir est un exploit toujours remarqué et remarquable. Cette manœuvre avait donc pour objet de priver l'autre de ce privilège et, bien sûr, de signifier la complicité entre les deux *avatars* qui savaient que l'autre ne s'offusquerait pas de sa farce.

Nous pouvons également noter que la proxémie peut faire l'objet d'un rejet, notamment quand le corps de l'*avatar* est utilisé à son insu. Ainsi, un *avatar* simulant des rapports sexuels avec d'autres *avatars* s'attira les foudres de bon nombre de membres de la *gilde*. Il nous est arrivé d'observer cet *avatar* (un pandaren) poursuivre un druide (en forme d'ours) de part en part d'une salle d'un *raid* pendant toute la durée d'une pause (environ dix minutes). Le premier ne souhaitant pas arrêter son simulacre et le second décidé à ne pas se laisser abuser...

7.3.2. Une activité objectivement pauvre

En plongeant dans les résultats provenant des analyses descriptives des captations des soirées de *raid* il apparaît que ces activités, occupant le cœur d'activité et d'intérêt des *guildes*, sont en fait relativement pauvres en termes d'hétérogénéité. Bien que produisant de nombreuses interactions, les *raids* se révèlent assez homogènes ; ils se succèdent et se ressemblent. Cette similitude peut nous amener à nous interroger sur la forme communicationnelle que prennent ces événements ; Peut-on parler d'une structure qui encadrerait cette expérience ? Avant de

répondre à cette question, il convient d'observer la photographie des *raids* que nous a permis de prendre nos enregistrements et, ainsi, d'illustrer pourquoi nous percevons ces activités comme étant objectivement pauvres d'un point de vue communicationnel.

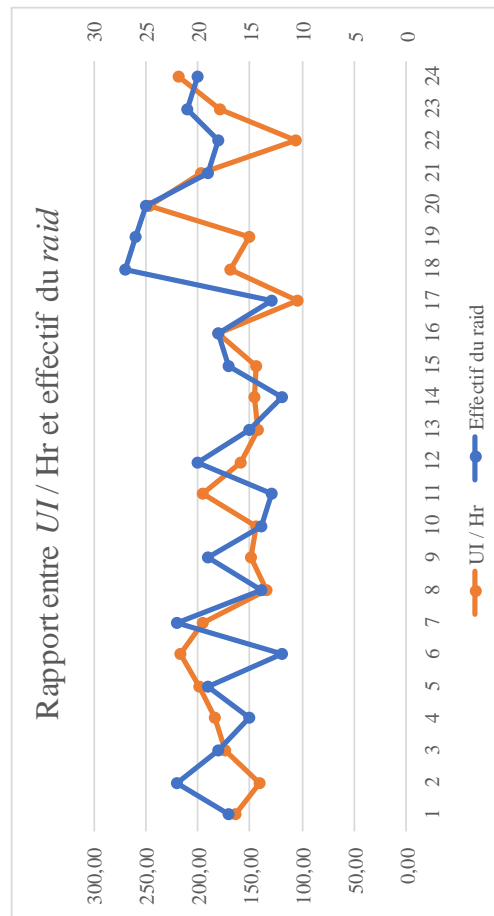
De nombreuses interactions

Il est essentiel de préciser que nous qualifions les *raids* de « pauvres », dans la mesure où, ils se révèlent très similaires les uns par rapport aux autres. Il s'agit de mettre en avant la faible variété des interactions et non de remettre en cause la quantité de ces dernières. Car, nous pouvons, d'ores et déjà, affirmer que les *raids* s'avèrent être des périodes interactionnelles très intenses.

Comme nous l'avons précisé dans le chapitre 6, nous avons été contraints de délimiter les *unités d'interaction* en prenant en compte un certain nombre de contraintes techniques. Cependant, nous avons tout de même été en mesure d'effectuer une analyse fine des *raids* que nous avons captés. Un premier niveau de lecture des données issues de cette analyse permet de mettre en avant la densité interactionnelle de ces soirées. En reprenant l'intégralité de notre corpus, composé de 24 captations, s'étalant sur 63 heures et demie d'enregistrement, nous avons été en mesure d'identifier 10 342 *unités d'interactions*. Ce qui représente une moyenne de 431 *UI* par captation (avec une médiane à 457 et un écart-type de 143). Cependant, la durée de nos captations ayant sensiblement variée (en fonction des aléas techniques ou des programmes de *raids*) il nous a semblé nécessaire de calculer le rapport entre le nombre d'*UI* et la durée de l'enregistrement, créant ainsi l'indice du nombre d'*UI* / heure. La moyenne de cette nouvelle donnée est de 168 *UI* / heure (médiane de 166 et écart-type de 35). Il est important de prendre en compte le fait que cet indice est susceptible de légèrement surévaluer les *raids* les plus courts ; les contraintes techniques étant moins fortes pour ces enregistrements, nous ne pouvons donc écarter la possibilité que ces derniers présentent légèrement plus d'*unités d'interactions* (cela concerne les enregistrements du 19 mars, 9 avril et 23 avril). Cependant, avec en moyenne, près de trois *unités d'interactions* par minute, nous pouvons considérer que les *raids* sont des périodes d'intense communication entre les *avatars* (cf. tableau 11, p. 308).

Date	24/01/2017	26/01/2017	02/02/2017	07/02/2017	09/02/2017	14/02/2017	16/02/2017	21/02/2017	23/02/2017	26/02/2017	28/02/2017	02/03/2017
Durée	197	195	156	179	157	198	172	191	225	179	150	192
Effectif du raid	17	22	18	15	19	12	22	14	19	14	13	20
Nombre d'unités	536	460	454	549	521	714	560	429	560	428	487	507
RL présent ?	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
UI / Hr	163,25	141,54	174,62	184,02	199,11	216,36	195,35	134,76	149,33	143,46	194,80	158,44
Date	12/03/2017	14/03/2017	16/03/2017	19/03/2017	21/03/2017	23/03/2017	06/04/2017	09/04/2017	13/04/2017	16/04/2017	20/04/2017	23/04/2017
Durée	142	160	177	59	205	180	185	46	168	134	138	25
Effectif du raid	15	12	17	18	13	27	26	25	19	18	21	20
Nombre d'unités	339	387	423	177	358	508	466	189	550	237	412	91
RL présent ?	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui
UI / Hr	143,24	145,13	143,39	180,00	104,78	169,33	151,14	246,52	196,43	106,12	179,13	218,40

Tableau 11. Vision d'ensemble de l'analyse descriptive des captations de raids



Nous pouvons d'ailleurs nous interroger sur le rapport entre l'effectif du raid et la densité des communications (c'est-à-dire, le nombre d'unités d'interactions). Un groupe restreint peut-il mener les *avatars* à échanger davantage, rassurés par la proximité qu'offre un petit comité, ou, au contraire, se sentent-ils impressionnés par l'attention que les autres pourraient leur accorder ? Lorsque nous considérons l'effet réciproque de ces variables il apparaît que la causalité n'est pas évidente (cf. graphique précédent). Si pour certaines soirées de raid un effectif faible semble avoir eu un effet positif (hausse) sur la densité des interactions comme pour le raid du 14 février, dans d'autres cas, un effectif bas n'induit pas une densité supérieure à la moyenne (raids du 21 et 26 février, par exemple). De manière similaire, il apparaît que la présence ou l'absence du raid leader habituel n'ait pas un grand impact sur la densité des communications. Alors que nous aurions pu nous attendre à ce qu'en l'absence du leader, le groupe fasse preuve d'une forme de fébrilité pour compenser cette absence ou – au contraire – de détente pour « profiter » de l'occasion d'un raid sous le joug d'un leader différent.

Cette première approche globale nous permet donc de confirmer que les *raids* sont des périodes d'intenses interactions, mais aussi d'infirmer un rapport de causalité entre l'effectif du *raid* et la densité d'interaction entre cette dernière et la présence (ou l'absence) du *raid leader* habituel. Nos captations ne proposent pas de différences suffisamment significatives pour que nous puissions considérer ce type de rapports.

Des sujets peu variés

Suite à cette analyse générale de, si nous osons l'expression, la morphologie des *raids*, il convient de nous pencher, à présent, sur le détail de ce qui est échangé pendant ces soirées. Pour cela, nous pouvons nous reposer sur la dimension thématique de notre analyse. En effet, l'ensemble de codes intitulés « thématique » et commençant par « *TM_* » ont pour fonction de décrire les sujets ayant occupé chaque *unité d'interaction* que nous avons désignée. Le code « *TM_RL* » permet, par exemple, de noter qu'un *avatar* a donné un ordre pendant un combat pour veiller à ce que les autres membres du groupe suivent la stratégie définie ; le code « *TM_Utilisateur* » exprime qu'une référence directe a été faite à un individu en sa qualité d'habitant de l'*espace physique* et non d'*avatar* (cf. annexe 4 pour l'ensemble des codes et l'explication de leur attribution). Nous sommes alors en mesure de présenter une vision détaillée de tout ce qui a préoccupé les *avatars* pendant les *raids*. Afin de procéder à cette analyse, nous avons exporté le nombre d'occurrences de chaque code de la catégorie « thématique », pour tous les enregistrements. Nous remarquerons que le nombre d'occurrences exporté de cette manière est supérieur au nombre d'*unités d'interactions* (disponibles dans le tableau précédent) car une *unité d'interaction* peut relever de plusieurs *thématiques*, dès lors, la somme des *thématiques* peut être supérieure au total des *UI*.

Grâce à cette exportation, nous sommes en mesure d’apprécier le poids de chaque thématique, c’est-à-dire, le nombre de fois où elle est mobilisée par les *avatars* dans l’absolu ou relativement par rapport au nombre total d’occurrences pour chaque raid (cf. annexe 5 pour le tableau détaillant tous les *raids*). A partir de ce premier regroupement, il nous est possible de procéder à un second niveau d’analyse en faisant la somme de chaque thématique.

Thématique	Total	%
TM_RL	5167	49,64%
TM_Comentaire Combat	1486	14,28%
TM_Loot	568	5,46%
TM_Stratégies	422	4,05%
TM_Organisation	377	3,62%
TM_Raid Gen	336	3,23%
TM_Blague	271	2,60%
TM_RL_Question	228	2,19%
TM_Préparation	214	2,06%
TM_Moquerie Membre guilde	208	2,00%
TM_Orientation	114	1,10%
TM_RL_Reprimande	114	1,10%
TM_Rire	104	1,00%
TM_Utilisateur	82	0,79%
TM_Exclamation	81	0,78%
TM_Stratégies_Question	80	0,77%
TM_Monde physique	64	0,61%
TM_MCA	47	0,45%
TM_Attente Membre Raid	43	0,41%
TM_Deconnexion	39	0,37%
TM_Stratégies_Reprimande	34	0,33%
TM_Optimisation	29	0,28%
TM_Leg	27	0,26%
TM_GG	26	0,25%
TM_Salutations	24	0,23%
TM_??	21	0,20%
TM_Exp Raid Guilde	21	0,20%

Thématique	Total	%
TM_Lag	21	0,20%
TM_Membre guilde	20	0,19%
TM_Afk	19	0,18%
TM_Transmo	16	0,15%
TM_Réponse MP	14	0,13%
TM-Taunt	14	0,13%
TM_Craft	11	0,11%
TM_Interface	10	0,10%
TM_Afk_Re	9	0,09%
TM_Autre Jeu	7	0,07%
TM_DJ	7	0,07%
TM_Addon	6	0,06%
TM_IRL	5	0,05%
TM_Guilde	4	0,04%
TM_Miss Pull	3	0,03%
TM_RL_Reprise	3	0,03%
TM_Exp Raid PU	2	0,02%
TM_MP	2	0,02%
TM_Orthographe	2	0,02%
TM_Membre raid	1	0,01%
TM_Non terminée	1	0,01%
TM_Question RL	1	0,01%
TM_Reprimande Charte	1	0,01%
TM_Reroll	1	0,01%
TM_RL_Discussion	1	0,01%
TM_Utilisateur_Stop	1	0,01%
TM_Information Combat		
Total	10409	

Tableau 12. Somme de la répartition des codes de la catégorie « thématique » pour tous les enregistrements.
Lecture : sur l’ensemble des enregistrements, on trouve 19 fois le code « TM_Afk », ce qui représente 0,18% de l’ensemble des codes appartenant à la catégorie « thématique ».

Nous nous trouvons alors face à un tableau représentant le poids de chaque thématique (cf. annexe 4 pour la signification de chaque code) pour l’ensemble des soirées de *raid*. Ces données se trouvent à la frontière entre le macro et le micro puisqu’elles présentent, en détail, la représentation de chaque thématique pour plus de soixante-cinq heures de *raid*.

C’est l’analyse de ces données qui nous amène à considérer que les *raids* sont caractérisés, certes, par d’intenses *interactions* mais également par une grande homogénéité de ces dernières. Si nous nous intéressons au poids relatif des différentes thématiques, il apparaît que le fait de donner des ordres ou des indications pendant un combat (TM_RL) est, de loin, la thématique la

plus mobilisée (49,64% de l'ensemble). Variant entre 37,82% et 70,33% cette thématique est systématiquement celle ayant le poids le plus important, pour l'ensemble des soirées de *raid* ; et cela quelques soient les autres variables que nous prenons en compte (comme l'effectif du raid ou la densité des interactions). En seconde et troisième positions nous trouvons des thématiques ayant également un rapport aux combats mais plus distants comme le commentaire des combats ayant eu lieu (*TM_Comentaire Combat*) ou l'ensemble des discussions touchant aux loots, c'est-à-dire les échanges, les propositions de transactions, etc. (*TM_Loot*). Or, ces thématiques pesant, respectivement, 14,28% et 5,46% de l'ensemble des codes, se trouvent très loin de la première place. Et nous observons également pour ces thématiques, une très faible variance en fonction des soirées de raid et un respect quasi systématique de leur positionnement.

Nous sommes donc en mesure d'observer une forme de récurrence des différents sujets de communication des *avatars*. Mais nous pouvons observer que l'ensemble des thématiques (en jaune dans le tableau précédent) ayant pour point de commun de se référer à l'*espace physique* (directement ou à travers la figure de l'*utilisateur*) représentent 2,49% du total des occurrences. Nous faisons alors face à une donnée tout à fait intéressante puisque, si nous résumons, les *raids* sont des périodes de forte densité des interactions, occupant une place centrale dans la vie des *avatars* et des *guildes*, à tel point que les premiers sont prêts à se rendre à des *raids* sans en éprouver l'envie pour ne pas risquer de priver l'entièreté du groupe de cette activité (ce qui a un impact direct sur leur vie quotidienne dans l'*espace physique*). Or, cette activité productrice de contraintes, de communications et d'interactions se réalise avec un apport tout à fait marginal de l'*espace physique* ; ce dernier n'est présent que dans 2,49% des interactions. Il s'agit là d'un argument supplémentaire nous permettant d'affirmer que la communication médiatée par des *avatars* semble suffisante et à même de fonder des groupes et d'entretenir leur pérennité. Puisque l'activité autour de laquelle se forment la vie et les groupes de l'*espace numérique* n'a pas besoin d'avoir recours à l'*espace physique* pour fonctionner.

Une structure ?

Afin d'approfondir les résultats que nous avons obtenu concernant la récurrence des thématiques, nous avons opté pour observer, dans le détail, la répartition parmi les *avatars*. Car si nous avons été en mesure de mettre en évidence une récurrence au niveau des thématiques, la dynamique est-elle similaire quand nous nous intéressons à la répartition interne de ces dernières.

Pour mener à bien cette démarche nous avons décidé de nous concentrer sur la thématique majoritaire : le fait de donner des indications (ou des ordres) pendant les combats d'un *raid* (*TM_RL*). Or, en prenant cet angle d'analyse, force-nous est de constater que nous faisons également face à une forme de double récurrence. D'une part, nous pouvons voir que les *avatars* ont tendance à intervenir et à s'emparer de cette thématique avec une certaine régularité. Ainsi,

il n'est pas surprenant de noter que le *raid leader* (Chlamydirose) intervient, en moyenne, dans 81% des *unités d'interactions* comprenant le code « TM_RL ». Nous pourrions aussi remarquer que Doudi (DPS et membre de *Le Peuple des Barrens*) intervient systématiquement dans 0,5% à 1,5% des *unités d'interactions* comprenant ce code. Nous observons donc une certaine régularité et cohérence des *avatars* par rapport à eux-mêmes. Mais, d'autre part, il nous semble encore plus remarquable de noter qu'en cas d'absence de *raid leader* nous n'observons pas une dissolution de sa thématique de prédilection parmi l'ensemble des *avatars*. C'est-à-dire, que son absence (et celle de son *leadership*) n'est pas compensée par plusieurs *avatars* mais les chiffres que nous observons habituellement pour lui se retrouvent quasi intégralement auprès d'un autre *avatar*. Nous pourrions alors penser que cet autre *avatar* serait, en quelque sorte, son second ; intervenant également le reste du temps, il se saisit simplement de plus d'espace quand le *leader* n'est pas présent. Mais ce n'est pas le cas. C'est un *avatar* presque absent qui se retrouve, littéralement d'un *raid* à l'autre, à exercer toute l'autorité revenant au fait d'indiquer aux autres *avatars* ce qu'ils doivent faire.

Le tableau suivant permet d'illustrer cette dynamique (pour des données plus complètes, cf. annexe 6) :

	CO_Albi	CO_Chambellan	CO_Chlam	CO_Chyppie	CO_Doudie	CO_Eclat	CO_Eikitchi	CO_Fear
16/03	13,78		77,17			0,39		0,79
19/03		5,38	86,02		1,08			4,30
21/03			89,95		0,50	1,01		3,02
23/03		1,37	86,99				1,71	1,37
06/04		4,14	87,97	0,38			1,13	1,50
09/04		3,36	89,93*	1,34			3,36	
13/04					0,31	0,62	78,77	9,23
16/04		6,79			1,23		84,57	5,56
20/04		3,40	79,13	0,97	0,49		13,59	0,49
23/04			95,45					2,27

Tableau 13. Extrait de la répartition (en %) du code « TM_RL » en fonction des *avatars*, par date de *raid*. L'absence de donnée indique une valeur égale à 0. Lecture : lors du *raid* du 9 avril 2017, Chlamydirose est intervenu dans 89,93% des *unités d'interactions* comprenant le code « TM_RL ».

Il semble donc que nous soyons en train d'observer la substituabilité des *avatars* et de la place qu'ils occupent au sein du groupe, y compris pour une thématique aussi centrale que celle du *raid lead*. Dès lors, nous sommes en mesure d'affirmer que la répartition de la communication et la dynamique interactionnelle des *raids* relève d'une forme de structure. Ce

qui compte, c'est que *raid* après *raid*, chaque place soit occupée de la même manière qu'elle l'est tous les autres soirs.

7.3.3. *Le raid est un rite*

Si nous conjuguons la dimension structurelle des *raids* et la place centrale qu'ils occupent dans le cours de la vie quotidienne des *avatars*, nous sommes amenés à considérer que ces activités relèvent d'une forme bien particulière d'organisation communicationnelle et sociale : le *rite*. Nous ne faisons pas ici référence à une acception strictement religieuse du *rite* mais nous approchons ce concept tel qu'il est décrit par Durkheim et retraduit par Goffman. Il s'agit donc d'une activité – extraordinaire, car sortant du cadre quotidien, pour Durkheim et extra-(ou super)ordinaire, car si intégrée dans la vie quotidienne qu'elle passe inaperçue pour Goffman – ayant pour fonction principale d'assurer la cohésion d'un groupe social. Dans le cas de cette recherche, la mise à jour d'un rite produit par des *avatars* nous semble être le signe de la quintessence de la capacité des *avatars* à produire et à pérenniser des groupes, qui plus est, de manière autonome de l'*espace physique* puisque nous venons de voir que les interactions qui sont menées durant ces activités ne font qu'une référence marginale à cet espace.

Comment passer de la structure au rite ?

Le passage de l'un à l'autre n'est pas automatique, toute activité communicationnelle et sociale reproduisant une forme de structure ne peut pas être automatiquement considérée comme un *rite*. La dimension répétitive associée à la structure est un aspect du *rite* puisque c'est justement en se répétant, quitte à s'approcher d'une forme d'automatisme, que le rite atteint se construit. A travers la répétition, le *rite* perd son statut d'exceptionnalité (y compris quand il ne se produit que rarement, comme le rite du mariage ou de l'anniversaire) et, ce faisant, il est dépouillé de sa forme pour n'être important qu'à travers son fond : ce qu'il transmet comme intention, comme message et donc, sa fonction.

Profondément symbolique, la forme du *rite* n'est importante que parce qu'elle est vectrice de l'intentionnalité : une poignée de mains prend tout son sens quand elle est associée au fait de se présenter comme une personne dotée des attentions les plus amicales et souhaitant entamer une interaction pacifiste. Dans ce cas, nous pouvons voir que ce n'est pas le geste en lui-même qui importe mais bel et bien son intention, son message : une salutation (forme d'interaction étudiée par Goffman). C'est justement pour ne pas laisser de place à une éventuelle ambiguïté quant à sa finalité que la forme du *rite* doit être répétitive et connue de tous. Il est essentiel que

tous les membres d'un groupe soient en mesure de comprendre le sens profond que transporte un rite et c'est la raison pour laquelle il est nécessaire que sa forme soit transparente¹³⁶.

Pour que nous puissions décréter d'une activité qu'elle est un *rite*, il est donc nécessaire que cette dernière soit également le vecteur d'un effet sur le groupe dans lequel elle s'exprime. C'est ce qui permet à Durkheim, puis à Goffman, d'effectuer une distinction entre les *rites* négatifs, qui représentent les interdits, les prohibitions et les *rites* positifs qui produisent un effet positif sur le groupe, c'est-à-dire qui en augmentent la cohésion. Bien que l'approche de Durkheim soit profondément incluse dans le phénomène religieux, nous pouvons retrouver dans sa nomenclature une forme de *rite* intéressant pour notre recherche : « les *rites représentatifs ou commémoratifs* » (Durkheim, 2014, p. 527-550). La particularité de ces *rites* est d'avoir une action sur les dimensions historiques du groupe, cette célébration de « ce qui a eu lieu » peut avoir une source lointaine – en remontant jusqu'aux origines, mythiques, du groupe – ou plus proche des individus en célébrant des pans d'une histoire en voie de mythification (nous pouvons penser à différents éléments de l'histoire contemporaine comme les « commémorations » organisées annuellement pour fêter les victoires des guerres mondiales).

Cette approche historique nous évoque le sentiment de nostalgie présent chez les *avatars* et nous avons vu que les *raids* font partie intégrante de ce sentiment de nostalgie. Lorsque Aluk et Eboshie évoquent leur ancien *guild master* c'est principalement en se souvenant (ou en commémorant) les *raids* qu'il organisait et dirigeait. Tous les *avatars* utilisent les *raids* comme point d'ancrage temporel, c'est en souvenant de quel *raid* ils faisaient, qu'ils sont en mesure de nous reporter leur expérience d'antan.

C'est donc la conjonction de la structure des *raids*, du rapport au temps qu'ils induisent chez les *avatars* et de la centralité qu'ils occupent dans la vie quotidienne de l'*espace numérique* que nous sommes en mesure de considérer que le *raid* est un *rite*.

Fonction du rite

Cependant, nous ne pouvons pas nous reposer uniquement sur l'analyse durkheimienne car il serait trop rapide de considérer que le *raid* n'a qu'une fonction de commémoration. S'il est indéniable qu'il participe au balisage temporel de l'expérience des *avatars*, le détail de son contenu (les thématiques évoquées pendant le déroulement du *raid*) nous amène à considérer qu'il s'agit d'un *raid* profondément inscrit dans le présent. Il ne s'agit pas, pendant toute la durée du *raid*, de se rappeler des *raids* passés (ces thématiques, « TM_Exp Raid *Gilde* » et « TM_Exp Raid PU » ne représentent que 0,22% des interactions) mais bien d'agir sur le *raid*

¹³⁶ Nous pouvons noter que c'est également le propre des « *rites initiatiques* » qui ne prennent du sens que pour les individus ayant déjà passé l'épreuve d'initiation. Dans ce cas, le *rite* a aussi pour fonction de faire office de barrière entre plusieurs groupes d'individus.

présent, de faire en sorte qu'il « se passe bien », c'est-à-dire que la *gilde* parvienne à accomplir (ou à dépasser) ses objectifs.

Cette inscription dans le présent nous amène à également prendre en compte l'apport de Goffman sur la notion de *rite*. Notamment, en considérant que le sentiment d'obligation lié au *raid*, qui induit une participation en toute circonstance, a un effet profondément *civilisateur*, si nous nous réapproprions l'expression d'Elias (2003), sur les membres de la *gilde*. Car, se sentir contraint de participer à une activité pour ne pas entraver l'évolution des *autres* est le signe d'une volonté de faire société, c'est-à-dire, de considérer *alter* comme un être similaire à soi (*ego*). Et c'est exactement la fonction des *rites* que Goffman veut démontrer à travers les interactions. Rappelons que la réflexion de l'auteur se place dans le cadre d'une baisse généralisée des phénomènes religieux qui, depuis Durkheim, permettaient d'expliquer qu'un groupe fasse société, c'est-à-dire, qu'il fasse le choix de ne pas s'entre-tuer (la question fondamentale posée par Hobbes). C'est en démontrant que la part sacrée des individus (le *totem* durkheimien) est mise en jeu dans le cours des *interactions* qu'il parvient à résoudre cette situation *a priori* paradoxale.

L'ensemble des sentiments et des éléments que nous avons reportés quant aux *raids*, nous indiquent que ces *rites* ont une fonction similaire : amener *ego* à prendre conscience du caractère sacré des autres *avatars*, de la même manière que ces derniers sont amenés à considérer cette dimension chez *ego*.

A ce point, nous pouvons reprendre une partie de la démarche goffmanienne en considérant les faits à travers une perspective par incongruité. C'est-à-dire, en considérant des cas où la fonction rituelle des *raids* est révélée parce qu'elle a échoué ou s'est révélée insuffisante. Nous pouvons reporter deux situations illustrant ces pôles. Premièrement, un soir de *raid*, avec *Le Peuple des Barrens* fut l'objet d'un vote car l'effectif était suffisant pour réaliser le *raid* en mode « normal » mais pas en mode « héroïque » ; la soirée devant être dédiée à cette difficulté, le *raid leader* proposa de mettre le sort de la soirée entre les mains des membres du groupe : faire le *raid*, quitte à ce que ce soit avec des *reroll* ou abandonner la soirée. Cette situation s'était présentée à de nombreuses reprises et, systématiquement, l'option retenue avait été de faire le *raid* dans une difficulté inférieure. Cependant, ce soir en particulier, le « non » remporta la majorité et le *raid* fut avorté. Quantité de groupes de *raids* se formant tous les soirs, il était très facile pour les *avatars* souhaitant faire le *raid* de trouver un moyen de le faire, quitte à ce que soit en « *pick up* ». Objectivement, il ne s'agissait donc pas de mettre en difficulté les *avatars* ayant répondu « oui », cependant, cette décision produisit une situation éminemment conflictuelle. Après plusieurs dizaines de minutes à se justifier, les *avatars* ayant refusé le *raid* furent presque contraints de se déconnecter et le débat continua sur le forum de la *gilde* pendant quelques jours. Nous pouvons alors comprendre, que les *avatars* ayant répondu « non » pensaient prendre une décision rationnelle (« je ne veux pas participer à ce *raid*, et ceux qui veulent le faire trouveront facilement un groupe ») alors qu'ils venaient, en réalité, de remettre

en cause l'entièreté du groupe. Ils venaient de refuser de participer au *rite* permettant de les unir. Secondement, la fin de vie de la *gilde UpRise* (c'est-à-dire, une période d'environ deux mois) fut marquée par de profondes antipathies entre plusieurs membres du groupe. Les premiers accusant les seconds de ne pas maîtriser suffisamment leurs *avatars*, de ne pas chercher à s'améliorer et donc de ralentir la progression du groupe et les seconds, rappelant aux premiers que la *gilde* s'était construite comme « semi-HL » et que la poursuite des objectifs devait donc passer au second plan. Situation hautement conflictuelle, aller en *raid* pendant cette période n'était pas une mince affaire, si bien qu'une importante partie de chaque groupe avait « bloqué » l'autre groupe, de telle manière qu'ils ne voyaient plus leurs messages respectifs, en somme, ils ne pouvaient plus communiquer les uns avec les autres. Si le *raid* n'avait été qu'une chasse aux trésors (ou aux *loots*), cette mesure aurait été suffisante puisque la progression de la *gilde* continue à être tout à fait correcte¹³⁷. Cependant, et justement parce que le *raid* n'a pas qu'une finalité (amasser de la puissance) mais a aussi une fonction (renouveler la cohésion par sa dimension rituelle), la situation ne perdura pas. L'un des groupes quitta dans un premier temps la *gilde* avant qu'elle ne soit dissoute. Preuve, s'il en est, de ce que produit l'échec de la fonction rituelle des *raids*.

Finalement, si nous revenons sur la situation présentée en introduction, nous sommes maintenant à même de comprendre que le sujet fondamental et essentiel de la dispute était l'absence du groupe au *rite*. Depuis son *cadre* Elhina me reprochait de ne pas participer au *rite* de la *gilde UpRise* et, depuis mon *cadre*, je tentais de lui faire comprendre qu'accéder à sa requête signifiait que je ne participerais pas au *rite* du *Peuple des Barrens*. Il remettait en cause mon adhésion au premier groupe et je défendais mon adhésion à l'autre groupe.

La quintessence du pouvoir d'autonomie des *avatars*

Pour conclure, nous devons remarquer que l'attribution d'une fonction rituelle à une activité menée par des *avatars* qui n'ont pas besoin de mobiliser l'*espace physique* n'est pas anodine. La fonction rituelle est, selon Durkheim et Goffman, la fonction qui permet à la communication de dépasser l'état de nature et de fonder des groupes pérennes. Par conséquent, le fait que nos données nous amènent à considérer que les *avatars* sont des entités communicationnelles à même de produire entre elles ce type de rapport, nous montre que la communication médiatée par des *avatars* est tout à fait apte à produire des groupes et à les maintenir en vie dans le temps (pérennisation) et cela sans que le recours à des éléments de l'*espace physique* soit systématique.

Nous pouvons donc en conclure qu'il est effectivement possible de considérer, du point de vue de la communication et des interactions, que l'*avatar* soit une entité communicationnelle à

¹³⁷ En guise d'échelle comparative, précisons que nous étions la quatrième *gilde* du serveur (à cette époque) sur une vingtaine de *guildes* s'étant fixé les mêmes objectifs de progression.

Partie 3.
Résultats, limites et perspectives

part entière et distincte de l'*utilisateur* lorsqu'il est immergé dans son espace, l'*espace numérique*.

Conclusion

Au cours de ce chapitre, nous avons vu que la communication inter-*avatars* peut se faire avec une mobilisation marginale de l'*espace physique* et que les *avatars* se trouvent tout de même en mesure de fonder et d'entretenir des groupes et des relations complexes aux autres *avatars*, notamment en mettant en place des *rites*. Pour parvenir à cette conclusion, nous avons mis en relation les données provenant de notre triangulation méthodologique. En apportant autant de poids et de crédit aux observations, qu'aux entretiens et qu'aux captations, nous avons été en mesure de saisir l'expérience vécue par les *avatars* à travers de multiples canaux. Cela nous a amené à prendre en compte la complexité de l'*espace numérique* que nous avons étudié et des nombreux rapports que les *avatars* peuvent tisser entre eux. Si de nombreux éléments de notre méthodologie restent perfectibles (cf. chapitre 9 à ce sujet), nous avons essayé autant que possible d'atteindre un point d'équilibre entre multiplicité des points de vue et condensation des informations. Pour démontrer la force de la communication médiatée par des *avatars*, nous nous sommes appuyés sur trois axes (la *gilde*, le sentiment de nostalgie et la fonction rituelle des *raids*) qui nous ont permis de faire converger nos données.

Nous sommes parvenus à la conclusion que les *avatars* sont des entités communicationnelles suffisamment fortes pour ne s'appuyer que de manière marginale sur des éléments de l'*espace physique* : 97,51% des interactions menées dans un *raid* n'y font pas référence. Et, en moyenne, 74,87% du temps des entretiens n'est consacré qu'à l'*espace numérique*. Mais nous devons nous demander, que contiennent ces 2,49% et 25,13% restants ? Si la grande majorité des interactions peuvent se réaliser sans l'*espace physique*, dans quelles situations les *avatars* ressentent-ils le besoin de l'invoquer ? En somme, quelles sont les limites de l'autonomie et de l'indépendance de l'*espace numérique* ?

Dans le chapitre suivant (8) nous allons tenter de répondre à ces questions et cela nous amènera inévitablement à considérer la nature de la frontière séparant *espace physique* et *espace numérique*.

Chapitre 8. Un besoin d'IRL ?

Introduction	334
8.1. Les limites de l'espace numérique	336
8.1.1. Fragilité des <i>guildes</i>	336
8.1.2. Le couperet de l'arrêt	340
8.1.3. Des références manquantes.....	343
8.2. Mélanger les histoires et intégrer l'interactionnisme	349
8.2.1. Histoires IRL et IG se rencontrent	349
8.2.2. Séparer les sphères	353
8.2.3. WoW, un job comme un autre ?	357
8.3. Vers un « cadre de communication » ?	362
8.3.1. Ni continuité, ni rupture ; la coexistence	362
8.3.2. La méta-communalisation d' <i>avatars</i> , un objet central ?	365
8.3.3. Un « cadre de communication »	370
Conclusion.....	374

Introduction

L'objectif de ce chapitre est d'explorer les références marginales de l'*espace physique* qui sont faites au cours des *raids* et des récits biographiques des individus. Cela nous permettra d'appréhender les limites de l'autonomie et de l'indépendance des *avatars* et, par extension, de l'*espace numérique*. Il ne s'agit pas de remettre en cause les premières conclusions et résultats proposés dans le chapitre précédent mais d'en approcher les limites afin de les mettre à l'épreuve.

Pour ce faire nous avons divisé ce chapitre en trois axes, le premier s'attardera sur les limites de l'*espace numérique* que nous avons observé et que les *avatars* nous ont rapporté. En somme, il s'agit des limites internes de cet espace. Cela nous conduira à prendre en compte la fragilité des *guildes*, notamment parce que la fonction rituelle des *raids* n'est pas immédiatement effective, il est nécessaire qu'*ego* commence à tisser des liens avec le groupe pour que ce dernier puisse avoir un impact sur lui. Mais, nous verrons également que des références semblent manquantes aux *avatars* puisqu'ils mobilisent l'*espace physique* dans des situations particulières. Comme si l'*espace numérique* ne se trouvait pas en mesure de fournir aux *avatars* l'ensemble des éléments nécessaires à leur communication et socialisation.

Le deuxième axe se focalise sur ce que nous pouvons considérer comme les limites externes de l'*espace numérique*. Nous y verrons que les récits biographiques des *avatars* se construisent constamment en rapport avec ceux des *utilisateurs*. L'histoire de l'un sert de balise et de repère à l'histoire de l'autre. Entre autres éléments, ce croisement amène les individus à ne pas considérer que le degré de connaissance qu'ils ont des autres *avatars* soit diamétralement différent de celui qu'ils peuvent avoir de leurs collègues, par exemple. Cela nous conduira à considérer que les individus procèdent à une forme d'intégration du *rôle* et du *cadre* dans la conception qu'en propose Erving Goffman. Ce qui se traduit par une séparation des sphères : *ego* ne connaît pas mieux ou moins un *avatar* qu'il ne connaîtrait un *utilisateur*, il le connaît différemment car les individus mobilisent des *rôles* différents en fonction des situations.

Finalement, dans le troisième axe, nous proposerons le concept de « *cadre de communication* », se trouvant à la rencontre entre le *cadre* de Goffman et l'*espace de communication* d'Odin, il permet de résoudre le paradoxe apparaissant entre l'indépendance et l'autonomie des *avatars* (chapitre 7), et l'entremêlement de l'*espace numérique* avec l'*espace physique* (sections 8.1 et 8.2). Sa fonction est essentiellement de permettre de penser et d'analyser – du point de vue des interactions – une situation (un *cadre*) en la détachant de la dichotomie entre « réel » et « virtuel », *espace physique* et *espace numérique* ou des rapports asymétriques. En renonçant à la primauté du contexte inhérent au *cadre* et à l'*espace de communication*, nous parvenons à percevoir et à appréhender un lieu dont l'objet principal est la communication. Ne cherchant pas à saisir s'ils s'adressent à un *avatar* ou à un *utilisateur*, si leur interaction a lieu dans l'*espace physique* ou dans l'*espace numérique*, les individus sont centrés sur une activité

essentielle : communiquer. Un *cadre de communication* n'est alors pas la *modalisation* ou la *fabrication* d'un *cadre social* mais il s'agit d'un nouveau type de *cadre primaire* dont la particularité est d'être centrée sur cette action.

Précisons que cette dernière partie est une proposition théorique qui fera l'objet de discussions dans la section 8.3 de ce chapitre ainsi que dans le neuvième (et dernier) chapitre de cette thèse. Nous avançons cette proposition avant tout pour combler le manque qu'il nous semblait percevoir lors de cette recherche.

8.1. Les limites de l'*espace numérique*

La première partie de ce huitième chapitre est donc dédiée à l'étude des limites internes de l'*espace numérique*. Par cette expression, nous entendons qu'il s'agit d'éléments provenant directement de la relation que les *avatars* entretiennent avec cet espace. Nous sommes en mesure d'identifier trois éléments relevant de cette catégorie. Dans un premier temps, nous allons voir que si la *gilde* propose une structure stable sur laquelle les *avatars* peuvent se reposer, il faut également du temps pour que ce lien se fasse ; période de fragilité pendant laquelle les *avatars* peuvent quitter le groupe. Dans un deuxième temps, nous verrons que l'une des principales différences entre l'*espace physique* et l'*espace numérique* reste la facilité et le peu de conséquences qu'entraîne le fait de quitter ce dernier. Finalement, dans un troisième temps, nous reprendrons l'analyse des 2,49% des références faites à l'*espace physique* durant les *raids*, celle-là nous permettra de saisir que des références restent manquantes au sein de l'*espace numérique* et que cela pousse les *avatars* à avoir recours à l'*espace physique* afin de maintenir la « définition de la situation » (Goffman).

8.1.1. Fragilité des *guildes*

Des intérêts personnels avant les rites

Pour qu'une *gilde* puisse mettre en place le processus menant à la ritualisation des *raids*, il semble nécessaire que les membres appliquent une forme d'engagement auprès du groupe or, cela laisse une période durant laquelle l'*avatar* ne semble pas « fixé » avec la *gilde*. Il ne s'est pas encore totalement engagé avec elle.

Au cours de notre observation nous avons pu constater la répétition du même processus dans toutes les *guildes* que nous avons suivies : un *avatar* dépose sa candidature pour intégrer le groupe puis – indépendamment des périodes d'essais imposées par les *guildes* – se déroule une période pendant laquelle l'*avatar* se trouve dans une situation d'engagement flottant. C'est-à-dire, qu'il participe aux *raids* et aux autres activités de la *gilde* mais il ne se projette pas forcément sur le moyen ou long terme au sein de ce groupe. Dans les entretiens formels que nous avons réalisés, Mia est l'*avatar* correspondant le plus à ce profil dans la mesure où il n'avait rejoint la *gilde* que depuis quelques semaines à la date de notre entretien. Quand nous lui demandons de quelle manière il perçoit son avenir au sein de la *gilde* et l'avenir de cette dernière, il lui est bien difficile d'énoncer une réponse claire, comme s'il préférerait ne pas se prononcer sur ce sujet.

« [Blanc de quelques secondes] *Là je ne pourrais pas trop te dire actuellement, même si pendant les raids, etc. il y a souvent un... bien entendu qui est obligatoire et après pour la direction que prend la guilde, je ne pourrais pas trop me prononcer.* »

Mia, Membre, Tank, *Le Peuple des Barrens*

Nous pouvons observer, qu'en comparaison, le discours de Oupah – dans la *guilde* depuis plus de dix ans – est radicalement différent. Elle propose une forme de rapport au groupe, à la *guilde*, bien plus engageante. Nous pourrions dire que le rapport entre les deux partis (l'*avatar* et la *guilde*) est inversé, il ne s'agit plus de considérer ce que la *guilde* est susceptible d'apporter à l'*avatar* mais la manière dont ce dernier peut contribuer à la vie du groupe.

« *Bon c'est vrai des fois, un peu ras-le-bol, en plus ça fait un moment que j'y suis, j'aimerais bien changer un peu mais bon quand je vois Psy qui y est depuis très longtemps... Bref... Mais bon on est contents de participer un peu au groupe, quoi. Moi, quand Psy m'a demandé j'ai dit : « Ouais, bon, pas très envie mais en même temps ça fait neuf ans que je suis » enfin à l'époque quand il m'a proposé ça faisait neuf quand j'étais dans la guilde et je me suis dit : « je peux bien participer un peu quand même, c'est mon tour » et voilà. On est contents un peu de participer.* »

Oupah, Officier, Healer, *Le Peuple des Barrens*

Dans la mesure où le sentiment d'appartenance au groupe est un processus, nous pouvons considérer que les éléments concernant le rapport à la *guilde* que nous avons abordés dans le chapitre 7 ne prennent toute leur ampleur que lorsque nous considérons des *avatars* se considérant comme membres de leur groupe.

Une reproduction cachée ?

Nous pouvons également interroger le processus de sélection que mettent en place les *avatars* lorsqu'ils cherchent une *guilde* pour les accueillir. Lorsque nous les interrogeons, ils évoquent spontanément des éléments propres aux logiques de l'*espace physique* (objectif de la *guilde*, classement par rapport aux autres *guildes* du *serveur*, nombre de membres actifs, etc.). Cependant, nous pouvons prendre en considération la conjonction de deux autres éléments. D'une part, lorsque nous les confrontons au fait que plusieurs *guildes* correspondaient à leurs critères de recherche, les *avatars* se tournent alors vers des aspects affectifs ayant conditionné leur choix : une connaissance (de l'*avatar* ou, plus souvent, de l'*utilisateur*) leur a recommandé cette *guilde* en particulier, ils expriment « s'y sentir bien », ne pas avoir retrouvé la « même ambiance » dans d'autres *guildes*, etc.

« Et puis ensuite, voilà, avec d'autres potes IRL qui jouaient sur d'autres serveurs, c'était Conseil des Ombres, je jouais un peu avec eux. Et puis ensuite, au final, je me suis retrouvé avec Antaris sur Sargerass. Parce qu'il voulait aussi tester côté Horde, du coup je me suis dit « soyons fous, testons aussi côté horde ». Et puis c'est là qu'on a découvert le Peuple des Barrens sur Sargerass. Et puis depuis on est restés plus ou moins là-dessus. »

Fear, Officier, DPS, *Le Peuple des Barrens*

Dans cet extrait, Fear nous explique qu'il a connu *Le Peuple des Barrens* par le biais de Antaris qui est à la fois un ami dans l'*espace numérique* mais également un collègue de travail dans l'*espace physique* (à cette époque). Or, si nous prenons en compte les différents résultats que nous apportent la sociologie, ils démontrent que les relations amicales, l'appartenance à des groupes (types association ou club) mais aussi les pratiques ne sont pas les fruits d'un hasard ou d'un choix mais d'une correspondance sociologique et culturelle provenant de la socialisation primaire et secondaire (Bourdieu, 1979, 1993; Michel & Monique, 2010; Passeron & Bourdieu, 1964) ; nous pouvons alors nous demander dans quelle mesure le choix de la *gilde* n'est pas le résultat d'une « logique de reproduction » sociale.

Si nous ne disposons pas de suffisamment d'éléments pour démontrer cette dimension et, surtout pour démontrer si la logique de reproduction provient de l'*espace physique* (une recherche d'*utilisateur* semblable à soi) ou de l'*espace numérique* (une recherche d'*avatars* partageant les mêmes attentes au sein de cet espace) nous pouvons remarquer deux éléments nous permettant de proposer l'hypothèse selon laquelle une logique de reproduction est bel et bien à l'œuvre. Premièrement, une part non négligeable des *avatars* rejoignent une *gilde* par le biais de connaissance¹³⁸, ce qui montre une forme de regroupement et d'agrégation par affinité. Ego trouve un groupe dans lequel il « se sent bien », il invite donc des amis (qui lui sont sans doute semblables), lesquels vont aussi « se sentir bien » et inviter à leur tour des amis (qui leur seront également semblables), etc. Deuxièmement, dans ses recherches Vincent Berry a procédé à des analyses quantitatives de grande échelle qui lui ont permis de dresser un panorama des *utilisateurs* de MMORPG. Or, ces données globales dressent des contours très hétérogènes de cette population (en termes d'âge, de CPS, etc.). Si nous avons bien observé cette hétérogénéité au cours de nos pérégrinations dans les recoins d'*Azeroth*, nous devons également préciser que nous ne l'avons pas observée au sein des *guildes* qui semblent plus homogènes (groupe d'âge situé entre 27 et 35 ans, population principalement active, diplômes supérieurs, ayant des enfants, etc.). Il est donc probable que les *guildes* reposent, au moins en

¹³⁸ Les formulaires de candidature disponibles sur les forums des *guildes* demandent régulièrement aux postulants de quelle manière ils ont eu connaissance de la *gilde*. Les deux réponses les plus régulières que nous avons pu observer sont : « par un message de recrutement sur un canal de communication de *World of Warcraft* » et « par le biais d'un ami ou d'une connaissance ».

partie, sur une forme de reproduction issue de l'*espace numérique*¹³⁹. Nous aurons l'occasion de rappeler, dans le chapitre 9, que ce point pourra faire l'objet d'une recherche ultérieure.

Le corps physique, plus qu'une unité véhiculaire

Finalement, nous devons aborder un élément à la frontière entre le rapport à la *gilde*, l'expérience de l'*avatar* et la relation entre l'*avatar* et l'*utilisateur* : le statut ontologique du corps. Du point de vue de l'analyse des *interactions* (Goffman, 1973a, 1974) il est indéniable que le corps numérique et le corps physique ont le même statut : il s'agit d'une *unité véhiculaire* et, par conséquent, d'un élément participant à la formation de la *façade personnelle*. Cependant, nous conviendrons que le corps physique occupe une place particulière dans l'ensemble des *unités véhiculaires* existantes. Cette différence de statut entre les *unités véhiculaires* n'est pas propre au rapport entre *espace physique* et *espace numérique*, Goffman avait déjà fait remarquer que le corps occupe une place particulière dans la formation de la *façade personnelle* dans la mesure où il s'agit (jusqu'à preuve du contraire) de la plus petite *unité véhiculaire* qui soit.

Toutefois nous devons également reconnaître qu'il existe une différence particulière entre le corps numérique et le corps physique : *ego* peut se défaire de son corps numérique et donc cesser d'être un *avatar* tout en continuant à incarner son corps physique et donc continuer à être un *utilisateur*. Alors que la réciproque est fautive. De plus, nous retrouvons une partie de l'asymétrie définissant le rapport entre l'*avatar* et l'*utilisateur*. Lorsqu'un corps physique utilise une autre *unité véhiculaire* (une voiture, un bateau, etc.) les autres *unités véhiculaires* avec lesquels il pourra interagir peuvent (la majorité du temps) apercevoir le corps physique se trouvant dans cette *unité* ; alors que cela n'est pas possible dans le cas de l'*avatar*¹⁴⁰. L'*utilisateur* dispose d'une vision sur son *avatar* et les autres *avatars*, mais il ne voit pas les autres *utilisateurs* : il s'agit donc d'une situation où *ego* a une double conscience de soi (corps physique et corps numérique) alors qu'il n'a qu'une conscience d'*alter* (corps numérique). Cela ne signifie pas – dans le cadre de l'analyse des communications et des interactions – que l'un des corps ait un statut ontologique supérieur, mais cela est le signe d'une asymétrie dans le rapport à soi et aux autres.

¹³⁹ A titre d'exemple nous avons expérimenté, et les autres *avatars* nous ont confirmé avoir eu des expériences similaires, le fait de ne pas nous « sentir bien » dans un groupe. Les éléments provoquant ce malaise étant principalement le niveau de langue des autres membres, leur manière de s'exprimer et leurs références (musicales ou cinématographiques par exemple).

¹⁴⁰ Pour être précis il y a un cas où cette asymétrie est inversée : *ego* a conscience d'*alter* en tant que corps physique et corps numérique ; lorsque *alter* fait du *streaming*. Mais nous reviendrons sur cette particularité dans le chapitre 9.

8.1.2. *Le couperet de l'arrêt*

Disparitions

Nous avons eu l'occasion d'évoquer le cycle des arrivées et des départs touchant les *guildes* et de préciser que ces cycles sont principalement stimulés par les sorties des *mises à jour* principales de *World of Warcraft* qui vont de pair avec la mise en place de nouveaux *raids*. L'apport de ce nouveau contenu (re)attire les *avatars* qui avaient déserté l'*espace numérique* après avoir terminé le *raid* précédent. Tenter de comprendre la vie de ce cycle va nous conduire à appréhender deux aspects de l'impact que peut avoir l'*espace physique* sur l'*espace numérique*.

Dans un premier temps, nous devons remarquer que cette alternance entre présence et absence de l'*espace numérique* semble tout à fait logique et pragmatique du point de vue de l'*utilisateur* dans la mesure où ces périodes peuvent lui permettre d'optimiser son temps de présence dans cet *espace* (rappelons, en effet, que ce temps de présence est payant à travers un abonnement mensuel) ou, plus simplement, de le diminuer de manière à être plus présent dans l'*espace physique*. Ce dernier cas semble avant tout concerner les *utilisateurs* vivant en couple mais dont la compagne (ou le compagnon) n'a jamais été un *utilisateur* de *World of Warcraft* (dans ce cas, les entretiens formels et informels que nous avons réalisés nous indiquent que la participation à un *espace physique* ne semble pas être une source de friction dans le couple, ces données sont confirmées par les travaux de Vincent Berry (2012)).

« Bah en fait je jouais beaucoup et... ça... ça affectait ma vie, ma vie réelle quoi. Et on va dire, entre guillemets, j'ai eu un ultimatum de ma copine, à l'époque, actuellement ma femme : soit tu, elle c'était plutôt t'arrêtes et moi j'ai dit « jamais de ma vie, je suis un geek dans l'âme tu peux pas », soit c'est fini entre nous donc bon... Et puis après ça affectait sur mon école, sur ma vie professionnelle aussi. Donc il a fallu que je me réveille.

[Jacques] : D'accord, ok. Et du coup, comment s'est passé le retour ?

[Kabeleth] : Bah, comme je t'ai dit, j'ai jamais vraiment arrêté, j'ai continué à jouer à Guild ; non c'était Rift, après Guild Wars [...] Et... bah après avoir joué à, d'autres jeux. Je me suis dit « Bon, allez, je vais le réinstaller, voir ce que ça donne ». Parce que comme pour le Cataclysm, la communauté elle était... elle était quand même dégueulasse. Vraiment naze, vraiment naze. Donc ça a aussi beaucoup joué pour que j'arrête. Je suis revenu pour donner une chance, voir ce que ça donne. Et... du coup, je l'ai installé et c'est reparti »

Kabeleth, Membre, DPS, UpRise

Cet extrait d'entretien illustre le processus de départ et de retour qui se met en place chez les *avatars* : un évènement interne ou externe à l'*espace numérique* les pousse à le quitter pendant une période très variable (de quelques jours à plusieurs années) avant d'y revenir (régulièrement).

Dans un deuxième temps, nous pouvons prendre en compte non seulement le fait que ces cycles de départs et de retours fragilisent les *guildes* (nous avons déjà eu l'occasion d'en parler) mais également que cela produit un sentiment d'incertitude quant à l'avenir. Ce sentiment provient du fait que, si une partie des *avatars* préviennent leur *gilde* avant d'arrêter de fréquenter l'*espace numérique*, tous ne le font pas. Nos observations nous ont permis de noter qu'il était fréquent qu'un *avatar* soit régulièrement présent pour les différentes activités de la *gilde* (notamment les *raids*) puis qu'il disparaisse subitement.

	10/01	12/01	15/01	17/01	19/01	22/01	26/01	29/01	01/02	02/02	05/02
Chlamydirose	1	1	1	1	1	1				1	1
Chyppie	1	1	1				1	1			
Darkona	1	1	1	1							
Eclatpif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Tableau 14. Exemple de présence aux raids illustrant la soudaineté avec laquelle des avatars peuvent « disparaître »

Ce tableau présente un extrait du recueil de la participation aux *raids* du *Peuple des Barrens* que nous avons enregistré. Les « 1 » indique que l'*avatar* est présent à la date du *raid* mentionnée et l'absence de données qu'il n'était pas présent. Les quatre *avatars* présentés ci-dessus illustrent les différents régimes de participation que nous pouvons saisir. « Eclatpif » est toujours présent, « Chlamydirose » l'est à la majorité des *raids*, « Chyppie » présente un cycle de présence régulier (dicté par son activité professionnelle) et « Darkona » illustre le cas d'un *avatar* qui était très régulièrement présent et qui « disparaît ». Le forum de la *gilde* ne fait aucune mention de son arrêt. Cela implique que le groupe se retrouve alors dans une position où il pensait pouvoir compter sur la présence régulière d'un *avatar* (comme cela était le cas au cours des semaines précédentes) alors que cette présence n'est en aucun cas acquise. Ce sentiment d'incertitude est d'autant plus oppressant pour les *guildes* que ces disparitions peuvent toucher n'importe quel *avatar*. Dans la *gilde* de l'Alliance, *UpRise*, nous avons ainsi assisté à l'arrêt du *guild master*, « Aluk », qui prévint les officiers par le biais d'un courrier envoyé dans l'*espace numérique*.

« Le problème de WoW, c'est que les gens arrêtent »

Cette facilité avec laquelle un *utilisateur* peut suspendre sa participation à l'*espace numérique* est non seulement une différence significative entre les deux espaces mais c'est également – et surtout – l'une des principales faiblesses de l'*espace numérique*.

« *En fait, le problème de WoW, c'est qu'il y a des gens qui arrêtent, quoi [rires]. C'est horrible, c'est horrible de dire ça mais c'est vrai, quoi.* »

Aluk, GM, Healer, *UpRise*

Ainsi, si la communication médiatée par des *avatars* est suffisamment engageante pour que ces derniers mettent en place des formes aussi complexes d'interaction que des *rites* et qu'ils soient également capables de produire un sentiment d'obligation les liant les uns aux autres, il apparaît aussi que cet engagement peut être perçu comme susceptible de se rompre à tout instant. La raison en est que les conséquences de cette rupture ne sont que communicationnelles et sociales. Ces conséquences n'ont pas d'impact sur le déroulement de la vie quotidienne de l'utilisateur au sein de son *espace physique* à moins que son cercle de proches soit également des *utilisateurs* de l'*espace numérique*. Les seuls cas observés se rapprochant de cette situation sont les couples. Or, l'arrêt de l'un des individus ne semble pas être la source de tensions, il semble que la seule conséquence potentielle soit qu'ils s'influencent, c'est-à-dire, qu'ils auront tendance à quitter ou à rejoindre l'*espace numérique* à la même période.

« *Euh... La reprise je suis souvent influencée par le fait que je vois rejouer, ça me donne envie, donc je rejoue. Ça n'a pas marché à tous les coups, hein. Mais de temps en temps. On est moins assidus aux jeux vidéo quand on joue pas ensemble, étonnamment. Overwatch, par exemple, au début on jouait ensemble, puis on a arrêté, lui va essayer d'autres jeux... On est moins [inaudible] parce que jouer seul ce n'est pas non plus quelque chose qu'on aime bien, on aime jouer à plusieurs. Donc... Mais globalement, ça ne pose pas de problème les pauses, voilà, si on fait une pause, ça dépend parce que généralement on a aussi de la lassitude en même temps, quoi. [...] Ouais. Izzly va se laisser plus vite, il change assez régulièrement de personnage ou autre. C'est lui qui va décrocher en premier. On est assez synchro, globalement on est assez synchro.* »

Nephy, Membre, Healer, *Le Peuple des Barrens*

Dans tous les autres cas, le fait qu'un *utilisateur* arrête de fréquenter un *espace numérique* comporte une charge sociale au moment de son arrêt. Mais une fois que celui-ci est acté, il n'a plus d'effets dans le quotidien. Alors que si un acteur de l'*espace physique* quitte une sphère à laquelle il est rattaché (son emploi, une association ou un club, par exemple) il est fort probable que cela ait un impact important sur sa vie quotidienne car il sera amené à rencontrer à nouveau des membres de ces sphères et pourra donc faire les frais de leurs jugements moraux. En effet, nous ne faisons pas ici référence uniquement au fait que l'*espace numérique* est, *in fine*, un espace ludique mais au fait que se trouvant sur des plans ontologiquement différents, l'utilisateur ne peut pas rencontrer des *avatars* dans sa vie quotidienne ; ce qui a pour effet de le couper des effets communicationnels et sociaux qu'implique une désadhésion.

Précisons que nous avons également eu l'occasion d'expérimenter cette situation lorsque nous avons quitté le terrain. Cette coupure était, dans un premier temps, difficilement envisageable parce que nous nous sentions lié et en obligation envers les membres de nos *guildes*. Cependant, dans un second temps, une fois que l'arrêt fut acté (nous avons arrêté notre abonnement) cette sensation disparut très rapidement et après seulement deux ou trois jours, nous ne pensions plus à tous nos compagnons de combats avec lesquels nous avons passé de si nombreuses heures.

8.1.3. Des références manquantes

Les éléments de l'analyse descriptive des enregistrements des *raids* que nous avons réalisés nous ont permis de mettre en exergue la faible proportion de références à l'*espace physique* qui sont faites durant ces activités (2,49% du total des *UI*). Bien qu'étant marginales, il nous semble essentiel de saisir ce qui se joue pour ces références, car, si les *avatars* sont capables de mettre en place des rites, saisir les moments où ils mobilisent malgré tout l'*espace physique* nous permettra, peut-être, d'appréhender ce qui fait défaut à l'*espace numérique* d'un point de vue communicationnel.

Quelles thématiques liées à l'*espace physique* ?

Commençons par réaliser un panorama des différents sujets abordés par les *avatars* durant les *raids* et que nous avons reliés à l'*espace physique*.

	Nombre d'UI	Taux par rapport au total général	Taux par rapport aux UI portant sur l' <i>espace physique</i>
TM_Utilisateur	82	0,79%	31,78%
TM_Monde physique	64	0,61%	24,81 %
TM_Deconnexion	39*	0,37%*	15,12 %*
TM_Lag	21	0,20 %	8,14 %
TM_Afk	19	0,18%	7,36%
TM_Interface	10	0,10%	3,88 %
TM_Afk_Re	9	0,09 %	3,49%
TM_Autre Jeu	7	0,07%	2,71%
TM_IRL	5	0,05%	1,94 %
TM_Orthographe	2	0,02 %	0,78%

Tableau 15. Panorama des références à l'*espace physique* durant les *raids*.

Lecture : Nous avons identifié 39 UI faisant référence à la « déconnexion » de l'avatar, ce qui représente 0,37% du total des UI et 15,12% des autres UI faisant référence à l'*espace physique*.

Ces données nous permettent de saisir que la majorité (31,78%) des références à l'*espace physique* proviennent d'*UI* ayant pour thématique l'*utilisateur*, c'est-à-dire, l'individu comme

habitant de l'*espace physique*¹⁴¹. Nous pouvons identifier deux contenus principaux à cette thématique :

- Appeler un *avatar* par son identité d'*utilisateur*. C'était tout particulièrement le cas de deux *avatars* qui se connaissaient également dans l'*espace physique* et qui alternaient régulièrement entre identité de l'*avatar* et de l'*utilisateur*. Notons que cela n'a jamais été le cas des couples que nous avons rencontrés qui s'appelaient scrupuleusement par leur identité d'*avatar*.
- Lorsque deux *avatars* font référence, l'un à l'autre, par rapport à un lien qui les unit dans l'*espace physique*. Ne concernant pas les couples, c'était l'apanage des relations filiales.

Ce sont les références directes à l'*espace physique* qui occupent la seconde place (« TM_Monde physique » avec 24,81%). Dans ce cas, il s'agit principalement d'énonciation de lieux de l'*espace physique* comme les lieux de résidence des *utilisateurs* ou des lieux de séjours de voyages. Nous remarquerons que les références techniques à l'*espace numérique* (la signification de *déconnexions* ou de *lags*) ainsi que de pauses dans le cours de l'activité occupent, respectivement, les troisième et quatrième position (avec 23,23% et 10,85%). Ces quatre thèmes principaux permettent de décrire 90,70% des références faites à l'*espace physique* durant les rites que sont les *raids*.

L'humour, une fonction déficitaire

La seconde étape nous permettant de comprendre le sens donné à ces références consiste à mettre ces thématiques en relation avec d'autres codes afin de saisir quels peuvent être leurs contenus. Comme nous l'avons expliqué la base de notre analyse descriptive est l'*unité d'interaction* qui est composée de plusieurs codes, par conséquent, chaque code ne décrit qu'une part de l'action en cours (par exemple, le fait de faire de discuter du combat s'étant déroulé quelques instants auparavant, « TM_Commentaire Combat »). Ainsi si, comme nous allons le voir, certains codes renvoient à des thématiques se suffisant à elles-mêmes (comme le fait de s'absenter de l'*espace physique*, être « Afk »), d'autres peuvent être mises en relation avec plusieurs autres codes afin de les appréhender avec plus de finesse et de précision. En procédant à cette mise en relation, nous avons observé que certains codes apparaissaient régulièrement ; le tableau suivant présente une synthèse des codes apparaissant le plus régulièrement en conjonction avec ceux liés à l'*espace physique*. Nous pouvons donc nous

¹⁴¹ Nous avons volontairement exclu la thématique « TM_Utilisateur_Stop » car bien qu'intéressante nous ne l'avons rencontrée qu'une seule fois. Ce code permet de désigner un *avatar* faisant comprendre à un autre *avatar* qu'il doit cesser ses références à l'*utilisateur*. Nous n'avons utilisé ce code que lorsqu'un *avatar* s'interposa face à des propos s'approchant de plus en plus de la xénophobie en raison du lieu de résidence d'un des *utilisateurs* (le Maroc).

attendre à ce qu'ils nous permettent de saisir avec plus de précisions dans quelles conditions l'*espace physique* est mobilisé.

	TM_Taunt	TM_Moqueurie Membre <i>guilde</i>	TM_Blague	TM_Commentaire Combat	TM_DJ	TM_Loot	TM_RL	TM_RL_Questi on	TM_Stratégies	Taux de recoupement par rapport au total d' UI
TM_Afk			4				1			26,32%
TM_Afk_Re		1	1							22,22%
TM_Autre Jeu				1						14,29%
TM_Deconnexion		1	3	4		1	3			30,77%
TM_Interface		1	1	2		1			1	60,00%
TM_IRL			1						1	40,00%
TM_Lag			2	6						38,10%
TM_Monde physique		7	18	4		3			4	56,25%
TM_Orthographe		1	2							150,00%
TM_Utilisateur		5	28*	3	2	4	3	1	6	63,41%**

Tableau 16. Répartition des références à l'*espace physique* en fonction d'autres thématiques.

Lecture : 28 UI contenant le code « TM_Utilisateur » contiennent également le code « TM_Blague », ce qui signifie que la référence à l'utilisateur est faite dans un but humoristique. La somme des recoupements entre les références à l'utilisateur et les neuf autres thématiques permettent d'expliquer 63,41% des UI contenant le code « TM_Utilisateur »

Au total, ce recoupement entre les références à l'*espace physique* et ces neuf autres thématiques permettent de préciser 127 références à cet espace (ce qui représente 49,22% des 258 références que notre corpus comporte). Nous présentons ces neuf thématiques car ce sont celles qui présentent le plus de recoupement avec les références à l'*espace physique*. D'une part, nous pouvons considérer que les 50,78% restants s'expliquent en grande partie par eux-mêmes puisque nous pouvons observer que les thématiques ayant un taux de recoupement le plus faible (soit, *Déconnexion*, *Autre jeu*, *Afk* et *Lag*) sont celles qui sont le plus explicites (la référence à une déconnexion est, dans la majorité des cas, simplement l'énonciation qu'un *avatar* a été déconnecté). D'autre part, nous pouvons considérer que le recoupement n'est jamais complet¹⁴² car il arrive régulièrement que les références à l'*espace physique* ne soient pas accompagnées d'autres thématiques (comme lorsque deux *avatars* s'appellent par leur identité d'*utilisateur*).

L'analyse de ces données nous permet de mettre en avant que le code « TM_Blague » permet de réaliser 60 recoupements avec les références à l'*espace physique*, ce qui représente 47,24% de l'ensemble des recoupements (127) que nous sommes en mesure de faire. Si nous ajoutons

¹⁴² La thématique « Orthographe » atteint 150% car, rappelons-le, une UI peut comporter plusieurs codes, nous sommes donc, dans un cas où le code « TM_Orthographe » est apparu à deux reprises mais cette thématique était accompagnée à chaque fois du code « TM_Blague » et une fois du code « TM_Moqueurie Membre *guilde* », ce qui nous amène à un total de 3 recoupements.

les 16 recoupements du code « TM_Moquerie Membre *gilde* » nous gagnons 12,60 points et atteignons donc 59,84% des recoupements réalisés. Partant de ce constat, nous sommes en mesure de postuler que les *avatars* ont besoin d'un recours à l'*espace physique* pour intégrer une dose d'humour dans leurs interactions. Or, il est intéressant de faire ici la distinction avec le code « TM_Taunt » qui ne permet de réaliser aucun recoupement mais qui apparaît 14 fois dans notre corpus (représentant 0,13 % du total). Le « *taunt* » (« provocation » en anglais) est un terme usité par les *avatars* pour faire référence à une forme de moquerie ou de raillerie ayant pour objet – de manière quasi systématique – la puissance ou les performances d'un *avatar*. Dans la majorité des cas le *taunt* n'a pas pour objectif de blesser ou de heurter les sentiments de son destinataire, comme les « vanes », il s'agit d'insister sur une difficulté ou une différence pour la tourner en ridicule. L'émetteur du *taunt* s'attend souvent à ce que le destinataire lui réponde. En terme goffmanien nous avons déjà eu l'occasion de préciser qu'il s'agissait d'un « *assaut de caractère* » (cf. chapitre 4). Le code « TM_Blague » renvoie donc à toutes les autres formes d'humour (Bouquet & Riffault, 2010) ; ce qui explique le caractère générique de son intitulé.

Une répartition structurelle de l'humour ?

Nous sommes donc en présence d'une situation où les *avatars* détiennent les moyens d'exprimer une forme d'humour et de dérision propre à l'*espace numérique* et à ses spécificités, comme les erreurs pouvant être réalisées pendant un combat ou la puissance des *avatars* (le *taunt*), puisqu'aucun recoupement avec l'*espace physique* ne peut se faire. Cependant, il apparaît que cette forme d'humour particulière est bien moins mobilisée que la thématique plus générique « Blague » qui, non seulement est la 7^{ème} thématique la plus représentée dans notre corpus (avec 271 occurrences, soit 2,60% des données) mais qui permet également de réaliser 60 recoupements avec les références à l'*espace physique*, ce qui représente 47,24% des recoupements possibles et 23,25% du total des références (258) à cet espace.

Lorsque nous interrogeons la fonction communicationnelle et sociale de l'humour, il apparaît que c'est une forme de communication complexe. Il permet d'attirer l'attention (Chabrol & Vrignaud, 2006), de « *séduire l'interlocuteur* » (Charaudeau, 2006) ou de « *porter une parole critique socialement visible* » (Dalibert, 2015). En somme, il s'agit d'une modalité de communication profondément interactionnelle. L'humour se construit entre *ego* et *alter*, il « *est pensé dans la complémentarité des processus de production et de réception, son inscription dans les rapports sociaux est comprise comme affirmation des identités, pouvant donner naissance à des communautés de rieurs. Le rire et l'humour sont alors les expressions et les productions des codes collectifs permettant une reconnaissance sociale des pairs* » (Quemener, 2009). Il s'agit donc d'un outil fondamental pour le partage et la cohésion sociale d'un groupe mais dont l'intégralité des éléments ne sont pas fournis par l'*espace numérique*, ce

qui amène les *avatars* à piocher des éléments dans l'*espace physique*. Nous trouvons alors, par exemple, dans ce répertoire d'interactions des blagues « racistes », des jeux de mots sur les origines des *utilisateurs* ou des « histoires salaces ».

Lorsque nous observons la distribution de l'ensemble de l'appareillage humoristique des *avatars* (les codes « TM_Blague » et « TM-Taunt ») nous découvrons une situation bien différente de celle de la répartition des thématiques (cf. tableau page suivante¹⁴³). Loin d'une forme de substituabilité des *avatars*, il apparaît que l'humour fait l'objet d'une distribution bien plus hétérogène. Si certains *avatars* participent régulièrement à ces traits d'humour (comme Chlamydirose, Doudi ou Fear), lorsqu'ils sont absents, nous n'observons pas une récupération systématique de leur participation aux traits d'humour de la *gilde*. Il semble donc que l'humour fasse l'objet, de manière paradoxale, d'une participation plus individuelle et plus équitable au sein du groupe : tous les membres sont susceptibles de faire de l'humour et, les « blagueurs » de la *gilde* le font dans des proportions semblables.

¹⁴³ Nous devons noter que la somme des lignes de ce tableau peut être supérieure à 100% dans la mesure où, une *UI* comportant l'un des (ou les) codes « TM_Blague » et « TM-Taunt » peut faire intervenir plusieurs *avatars*. Par conséquent, si un *raid* comporte 8 *UI* avec ces codes, il est possible que deux *avatars* aient participé à ces *UI* auquel cas, les deux *avatars* auront un taux égal à 100% dans la mesure où ils ont tous les deux participé à toutes les *UI* contenant ces codes.

8.2. Mélanger les histoires et intégrer l'interactionnisme

La seconde section de ce chapitre est consacrée aux limites externes de l'*espace numérique*. C'est-à-dire, l'ensemble des éléments ne provenant pas directement de cet espace. Nous allons voir qu'il s'agit principalement d'étudier des manières de percevoir *World of Warcraft* et le lien entre cet espace particulier et l'*espace physique*. Lors de la première section de ce chapitre nous allons nous intéresser à la manière dont les deux espaces se mêlent dans le cours des récits biographiques des *avatars*. Dans la seconde section, nous verrons que les *avatars* procèdent à une forme d'intégration de la notion de « rôle » telle que la définit Erving Goffman : leurs interactions et la perception que les individus développent d'eux-mêmes varient en fonction du contexte, de la *sphère* dans laquelle ils évoluent. Finalement, nous verrons que cette appréhension de la relation entre les espaces fait de l'*espace numérique* un espace définitivement similaire aux autres, du point de vue des interactions, dont le *physique*.

8.2.1. Histoires IRL et IG se rencontrent

Une séparation thématique complexe

Dans un premier temps, il nous appartient donc d'étudier la place des espaces dans le rapport au temps des *avatars* et, tout particulièrement, lors de leur récit biographique. Question ouvrant systématiquement tous les entretiens que nous avons réalisés, il s'agissait pour nous – avant tout – de « briser la glace » et de proposer aux individus un sujet suffisamment vaste pour qu'ils puissent s'approprier l'entretien. Car, même si nous connaissions tous les *avatars* que nous avons interrogés depuis plusieurs mois (à l'exception de Mia) nous avons émis l'hypothèse que le contexte de l'entretien aurait un impact sur la facilité qu'ils auraient à nous livrer leur expérience vécue. Nous pensions que cette question nous permettrait de tisser les premiers fils d'une relation de confiance ainsi que de nous apporter quelques éléments sur les *mains et reroll* des individus. Notre première surprise fut donc de constater l'importance que prenaient les *guildes* dans ces récits biographiques (comme nous l'avons détaillé dans le chapitre précédent) mais notre seconde surprise eut lieu lors de la phase d'analyse thématique du corpus d'entretiens que nous avons constitué. Nous nous sommes rapidement rendu compte qu'il était relativement difficile de distinguer les thématiques « *Histoire de l'avatar* » et « *Relation à soi dans l'espace physique* ». Au fil de notre analyse, il apparaissait de plus en plus clairement que ces deux thématiques, pourtant radicalement différentes d'un point de vue analytique, avaient tendance à s'entremêler dans le cours des récits biographiques des *avatars*.

« D'accord... alors j'ai commencé fin de Vanilla... Sur le compte de... mon copain de l'époque donc... j'avais un chasseur humain, beurk [rire]. Voilà, et bon ça a pas duré longtemps parce que c'était que quand j'étais chez lui donc c'était... voilà je jouais pas régulièrement, c'était juste pour me montrer le

jeu. Et ensuite il m'a créé un compte à moi et c'était à la sortie de BC, donc... c'était juste à la transition entre Vanilla et BC... Hum... Voilà, donc... sur le, sur mon vrai compte, à moi, donc j'étais... Elf de sang chasseur, donc la Horde et... ouais, j'ai commencé comme ça. Je faisais plus du PvP, je faisais pas, en fait je faisais que du PvP... Ouais, pex et pvp, quoi. »

Feerya, Officier, Healer, *Le Peuple des Barrens*

« Donc, voilà. Une fois arrivé bah en fait, Connétable, je me suis lancé dans le PvE. A cette époque-là, bah j'étais au collège. [...] . Je jouais chamélio, du coup, là j'ai clean tout le reste jusqu'à Plateau du Puit de Soleil. Wrath of the Lich King, j'ai... ouais, j'ai joué aussi. J'ai, et c'est là, par contre, j'ai reroll druide avec mon ex petite copine, qui elle jouait war du coup, parce que je l'ai foutue sur Warcraft et là, on a torché l'extension du début à la fin, on s'est pas arrêté, on a fait la même guild, mais me demande pas le nom, j'ai pas, je me souviens plus. »

Proph, RL, DPS, *UpRise*

Ces deux extraits d'entretiens, issus des premières minutes des échanges, illustrent la manière dont les deux thématiques se mêlent. Les parties soulignées sont celles que nous avons considérées comme appartenant à la thématique « *Relation à soi dans l'espace physique* ». Le point commun étant que l'*utilisateur* semble être le narrateur de ces parties plutôt que l'*avatar*. Mais, nous voyons également que ces parties n'acquièrent du sens que lorsqu'elles permettent de faire référence à l'*espace numérique* et à l'*avatar*. Dès lors, si elles sont bel et bien rattachées à l'*espace physique* leur fonction narrative n'en est pas moins d'aider à la compréhension du récit biographique de l'*avatar*.

Les espaces comme points de repères temporels

La manière dont le récit biographique de l'*avatar* est alimenté par des éléments de l'*espace physique* et de l'*utilisateur* nous a amené à tenter de saisir la fonction qu'ils avaient pour l'*avatar*. Il s'avère alors que ces insertions de l'*espace physique* dans le récit biographique de l'*avatar* ont constamment pour fonction de servir de point de repère temporel. Ces points de repère permettent de situer le récit, aussi bien pour le narrateur (l'interviewé) que pour le récepteur (nous). En effet, lorsque Proph nous indique qu'il a commencé à arpenter *Azeroth* lorsqu'il était au collège, il semble qu'il se remémore cette période mais il nous livre également des éléments de contextualisation. En explicitant cette époque, il nous indique son âge, mais aussi son activité, ce qui devait conditionner sa pratique ; sa situation familiale devait également avoir un impact sur le temps qu'il pouvait consacrer à *World of Warcraft*. C'est aussi parce que le collège est une étape que la majorité des individus a expérimenté qu'il s'agit à la fois d'un repère pour lui-même et d'un repère pour le récepteur.

« Euh... Alors, de... de Drek'thar à... Drek'thar à Temple noir, c'est que ma copine elle voulait... Attends, je te dis, c'était un serveur normal et Temple noir... je crois c'était un serveur PvP et elle voulait faire du PvP elle... C'est où Temple Noir ? Il existe même plus ? [...] Ah si ! C'est un serveur PvP et elle, elle voulait faire du PvP, du coup on est allés sur Temple noir parce que ; ah ! il y avait encore un autre pote du lycée qui jouait sur Temple noir, voilà. C'était un Paladin et du coup, on l'a rejoint tous les trois. Et c'est là, c'est à partir de là qu'on est tous passés côté hordeux, voilà c'est à partir de ce moment-là. [...] C'est ça, sur Drek'thar. Après... à la sortie de WotLK, quand j'ai rencontré ma, mon ex-petite copine et... un bon pote à moi qui jouait à Warcraft aussi, du coup on est allés sur Temple noir, on a joué tous les trois ensemble et puis après... la vie fait que, on se voit plus avec le pote et la copine, bah je sors plus avec, du coup, bah je suis re ; je me suis... Pourquoi je suis parti en fait ? Je me souviens plus... »

Proph, RL, DPS, UpRise

Au contraire, dans ce nouvel extrait (ayant lieu quelques minutes après le premier) il apparaît que les insertions de l'*espace physique* n'ont qu'une fonction commémorative pour le récit. C'est à travers le prisme de sa relation amoureuse que Proph est en mesure de se souvenir de son expérience et de sa pratique de l'*espace numérique*. Le discours prend alors des tournures de soliloques, il s'agit pour lui de se remémorer à travers l'ensemble des éléments : relation amoureuse, amitiés, serveurs, extensions, PvE et PvP se mêlent pour ne fonder qu'un récit qui nous amène à saisir une expérience multidimensionnelle éminemment complexe. Dès lors, nous sommes amenés à considérer que le rapport au temps entretenu par les *avatars* fait voler en éclat la perception d'une frontière imperméable entre *espace physique* et *espace numérique*. En s'affranchissant d'une appartenance à l'un pour pouvoir nourrir le récit de l'autre, le temps comme repère narratif dépasse la conception d'un cloisonnement entre ce qui appartiendrait au « réel » et ce qui relèverait du « virtuel ».

Nous devons préciser que s'il peut sembler logique que l'individu mobilise à la fois des éléments de l'*espace numérique* et de l'*espace physique* lorsque nous l'invitons à nous « raconter son histoire », il est nécessaire de prendre en compte trois éléments. Premièrement, nous l'invitions explicitement à nous parler de *World of Warcraft* et, s'il nous demandait plus de précisions, nous lui expliquions qu'il pouvait se saisir de tous les éléments qui lui semblaient nécessaires pour nous raconter son histoire au sein de cet espace. Deuxièmement, rappelons que tous les entretiens ont été réalisés en ligne, nous pouvons donc écarter la possibilité que la modalité de l'entretien ait eu une influence sur les réponses obtenues. Certes nos *avatars* n'étaient pas forcément connectés à *World of Warcraft*, mais nous utilisons le logiciel de communication vocale de la *gilde* et, comme nous l'avons précisé, il est fréquent d'utiliser ce dernier sans être connecté exclusivement à *World of Warcraft*. Si nous avions réalisé les entretiens hors ligne, nous aurions pu considérer que le passage d'un espace à l'autre ait eu une

influence sur son déroulement et la compréhension des questions ; mais cela ne fut pas le cas. Troisièmement, nous avons déjà eu l'occasion de poser ce type de questions de manière informelle lors de *raids*, de *donjon* ou tout simplement d'une discussion avec d'autres *avatars*. Dans ce contexte, nous avons toujours récolté des données qui ne concernaient que l'*avatar* et qui ne mobilisaient aucunement l'*espace physique*. Nous sommes donc dans une situation où c'est l'entretien formel qui permet aux individus d'exprimer les relations complexes qui unissent les espaces dans le récit de son expérience mais où rien ne nous indique que ce soit cette modalité qui ait produit ces résultats. En guise de contre-exemple nous pouvons également prendre le cas de l'entretien réalisé avec Mia – qui a été le plus réticent à se livrer – où nous observons que les insertions de l'*espace physique* sont beaucoup moins nombreuses.

***World of Warcraft*, loin d'être une expérience solitaire**

Ce rapport complexe au temps qui unit les *avatars*, l'*espace numérique* et l'*espace physique* nous indique, et nous rappelle, que *World of Warcraft* n'est pas une expérience solitaire. Et cela à double titre.

D'une part, dans l'*espace numérique*, l'*avatar* expérimente une vie éminemment sociale qui l'invite à fonder des relations – pérennes – avec d'autres *avatars* sans que ces derniers n'expriment le besoin permanent de se référer à l'*espace physique*. Ainsi ce n'est pas seulement parce qu'il s'agit d'un environnement ludique « massivement multi joueur en ligne » que nous considérons que cette expérience est profondément sociale mais parce que les *avatars* ont su s'emparer des éléments qui se trouvaient à leur disposition afin de créer des unités de sens et de faire de cet *espace numérique* un espace communicationnel et interactionnel.

D'autre part, en empruntant des éléments au cours de l'histoire de l'*espace physique*, le récit biographique des *avatars* s'insère également dans le cours de cet *espace*. Nous nous rappelons alors la situation décrite par Maxence Layet,

« *La situation est assez ubuesque. A ma droite, ma famille et mes amis qui viennent me chercher, m'avertir qu'ils attendent, que le repas est bientôt prêt. A ma gauche, à l'écran, le groupe avec lequel je ferraille au sein d'une instance que je tente vainement de finir depuis deux jours. Impossible de lâcher mes camarades de jeu, la survie du groupe en pâtirait.* » (Minassian et al., 2012, p. 115)

Lorsque nous conjuguons ce type de situation – qui n'est pas sans rappeler celle que nous avons présentée en introduction de cette thèse – et le rapport complexe au cours de l'histoire que tissent les *avatars*, nous sommes en mesure d'affirmer, qu'y compris au sein de l'*espace physique*, la pratique de *World of Warcraft* apparaît comme une pratique éminemment sociale. D'autant plus quand les relations entamées dans l'*espace numérique* se poursuivent dans

l'espace physique que ce soit dans le cadre de l'organisation d'IRL, de relations amicales ou amoureuses. Dans l'ensemble de ces configurations, nous voyons que les espaces se mêlent et qu'il devient difficile, du point de vue des interactions, de saisir ce qui les différencie.

8.2.2. Séparer les sphères

Il nous appartient maintenant de voir comment les *avatars* opèrent une séparation des sphères entre les sujets d'interaction qui semble pertinents dans et pour chaque espace.

« Degrés » de connaissance dans l'espace numérique...

Souhaitant explorer la perception que les *avatars* avaient de leur rapport aux autres, et tout particulièrement de la manière dont ils pensaient que les autres les percevaient, la dernière partie des entretiens était consacrée à la question « est-ce que les autres membres de la *gilde* te connaissent vraiment ? ». Cette formulation était volontairement ambiguë, il s'agissait de la laisser suffisamment ouverte pour que les répondants puissent proposer leur définition de ce que signifie connaître quelqu'un *réellement*. Et nous prenions soin de solliciter cet effort de définition lorsqu'il ne se manifestait pas spontanément.

L'intégralité des *avatars* ayant répondu à cette question nous fournissent des réponses similaires et elles s'avèrent toutes négatives. Si quelques *avatars* avec lesquels ils ont passé beaucoup de temps peuvent plus ou moins les connaître, la majorité des autres *avatars* ne les connaissent pas réellement.

« Euh... Non, non, non. On peut pas dire ça, non. Il faudrait vraiment que... je les vois souvent, que ça devienne des amis, quoi et... des camarades de jeu »

Aluk, GM, Healer, *UpRise*

« ... Alors en fonction des affinités, il y a quelques personnes avec qui j'ai tissé des liens. Donc ces personnes me connaissent vraiment, de par le fait de les avoir vu IRL, d'avoir pu leur livrer un peu, enfin raconté ma vie, quoi. Des choses personnelles. Après globalement je... pense pas, non, non. »

Elrinae, Membre, Healer, *UpRise*

« Vraiment non. Parce que tu te montres pas à 100% sur le jeu, même avec Exd que, je vais dire c'est un bon ami de... ouais, on parlait beaucoup ensemble et tout ça... Non, chacun garde quand même quelque chose caché, des fois pas à 100% »

Kabeleth, Membre, DPS, *UpRise*

Ces quelques extraits nous permettent d'illustrer différents profils de réponses que nous avons pu obtenir. Malgré leurs différences, il est aisément saisissable que le point commun à ces réponses est que, *in fine*, les autres *avatars* ne connaissent pas réellement *ego*. A un premier niveau de lecture et d'analyse, cela pourrait nous amener à conclure que, finalement, la communication médiatée ne s'avère pas suffisante pour que les relations entre les individus deviennent suffisamment profondes pour qu'ils estiment se connaître mutuellement. Cependant, la réponse de Kabeleth dresse la perspective d'un second niveau de lecture de ces réponses. En effet, cette dernière est particulièrement intéressante dans la mesure où il présuppose que le propre de l'identité est de cacher une partie de soi aux autres, par conséquent, personne ne peut réellement connaître quelqu'un d'autre.

... et dans l'espace physique ?

C'est dans cette perspective que la question précédente prend tout son sens quand elle est complétée par la seconde question que nous leur posons dans cette partie de l'entretien : « dirais-tu que tes collègues de travail ou tes amis te connaissent réellement ou mieux ? ». Or, dans ce cas, nous pouvons également déceler une forme de similarité dans les réponses que nous avons obtenues. Les *avatars* semblent également s'accorder pour considérer – dans la lignée proposée par Kabeleth – qu'à temps de connaissance équivalent leurs collègues ou amis ne les connaissent pas plus que les membres de leurs *guildes*. Précisons tout de même qu'une part non-négligeable des interviewés ont évoqué cette dimension par eux-mêmes. Dans ce cas, nous avons tout de même pris le soin de formuler notre seconde question de manière à ce que nous soyons en accord sur leurs déclarations.

« Euh.... Non, non, non. On peut pas dire ça, non. Il faudrait vraiment que... je les vois souvent, que ça devienne des amis, quoi et... des camarades de jeu, un peu, c'est un peu comme les collègues de travail, quoi, c'est... C'est pas tout à fait pareil, même si, en fait, les collègues de travail ils te connaissent pas mal, parce qu'on passe beaucoup de temps ensemble, on a à peu près le même âge et puis finalement on parle quand même aussi de beaucoup de choses, des fois on va boire des coups et on se parle aussi de beaucoup de choses intimes, donc bon. »

Aluk, GM, Healer, *UpRise*

« Alors... dans mon ancien régiment, avant que je sois muté donc c'était pendant mes sept, mes 7,5 premières années, je t'aurais dit « Les gens me connaissent plus dans la vraie vie que dans le jeu » mais maintenant, c'est limite, je pense, plus l'inverse. »

Proph, RL, DPS, *UpRise*

« ... Un collègue ? Non, ça ; [...] Ça... Un collègue de travail, non. Un ami du travail, oui. Parce que, oui, c'est pareil, ça revient au même que... que, enfin, les, les, au travail on a les collègues, ceux avec qui on est là pour bosser, on a que le caractère professionnel et on a les amis. Et les amis, on va dire, ça rentre dans la catégorie guilde. C'est un cercle qu'on s'est fait, on regroupe ceux qu'on, qu'on a envie de revoir... qui veulent nous revoir, enfin, voilà c'est... Et, oui, je pense que les amis me connaissent comme je suis dans le jeu et comme je suis dans la vraie vie parce qu'ils arrivent à voir plusieurs personnalités de moi-même. Même si c'est la même personnalité, mais... Alors que les collègues, non, ils me voient en train de bosser, en train de... Ils me connaissent pas, ils connaissent mon caractère professionnel. »

Eboshie, Membre, DPS, UpRise

Dans ces extraits, nous avons ajouté la suite des propos d'Aluk car il nous propose un passage assez fluide entre la relation qu'il entretient avec les membres de la *gilde* et ses collègues de travail. Il est également possible de voir que c'est le facteur temps qui apparaît comme le principal vecteur d'un rapprochement plus important (« *parce qu'on passe beaucoup de temps ensemble* », « *on va boire des coups* »). Ayant des occasions plus régulières et soutenues d'échanger, la relation devient plus forte avec ses collègues, ce qui fait qu'ils finissent par mieux le connaître. En tant que militaire, Proph expérimente le changement de régiment (et donc de collègues) ce qui l'amène à estimer que ses nouveaux collègues ne peuvent pas le connaître aussi bien. C'est donc, une fois de plus, le facteur temps qui apparaît comme le vecteur décisif de cette capacité qu'ont les individus à se connaître les uns les autres. Finalement, Eboshie est sans doute la personne qui nous propose la vision la plus tranchée de la capacité qu'ont les individus à se connaître mutuellement. S'il fait une division entre amitié de *gilde*/travail et collègue de *gilde*/travail, celle-ci repose surtout sur une équivalence des deux structures et de l'attachement aux individus qu'elles peuvent produire.

Une intégration du rôle goffmanien

En considérant que la *gilde* et le travail sont des organisations semblables, dans les relations qu'elles sont susceptibles de proposer, Eboshie ouvre la voie à un troisième niveau de lecture des réponses à ces questions. Il ne s'agit pas seulement de considérer que l'*espace numérique* est incapable de produire des relations profondes, de saisir que l'*espace numérique* ne s'avère pas mieux armé pour le faire et que, par conséquent, le temps devient la clé de voûte de cette dimension des relations interpersonnelles ; il s'agit également de considérer que le *self* qu'*ego* présente sera différent en fonction des situations.

« Euh si mais alors je te dirai qu'au niveau de... bon, moi, qui bosse beaucoup avec les jeunes sur les dangers des réseaux sociaux, je te dirai que l'histoire de barrière oui et non. Je trouve juste que personnellement ma vie privée,

perso' n'a pas forcément sa place, c'est pas forcément une manière de me protéger mais ça n'a pas forcément sa place dans le jeu, de commenter ma vie, de ce qui se passe... Je suis pas là pour ça et pas, pas particulièrement pour ça. Après, comme je te disais, en fonction des affinités avec les gens il y a certaines personnes avec qui j'ai pu créer des, du lien. Effectivement avec ces personnes-là, ça peut m'arriver de commenter des choses qui m'arrivent, mais voilà. »

Elrinae, Membre, Healer, *UpRise*

« C'est quelque chose de volontaire par rapport à mon travail.... Je préfère éviter... Notamment World of Warcraft parce que ça a une connotation assez négative, notamment dans le milieu où je travaille... Ça va être une des questions ? [...] Voilà, je suis infirmière en psychiatrie et donc dans la psychiatrie, et j'en ai déjà rencontré, tu as aussi tout ce qui est addiction aux jeux vidéo et World of Warcraft, c'est un peu la bête noire de tout ce qui ; c'est là et en tout cas beaucoup moins maintenant, mais qui l'a été pendant longtemps. »

Nephy, Membre, Healer, *Le Peuple des Barrens*

Ces extraits et l'ensemble des considérations précédentes nous amènent à saisir que *World of Warcraft* est une situation similaire aux autres (elle n'est pas différente parce qu'elle se situe dans l'*espace numérique*) mais différente des autres, car toutes les situations créent leur propre contexte. Si nous reprenons les concepts forgés par Erving Goffman et que nous avons décrits précédemment, force nous est alors de constater que les *avatars* déclarent qu'ils adaptent leur *rôle* en fonction de la *définition de la situation* et du *cadre* que cette dernière propose.

Cette perspective nous semble présenter deux intérêts majeurs. D'une part, nous trouvons une intégration sous une forme explicite des notions interactionnistes, ce qui démontre non seulement la pertinence de ces dernières mais aussi, et surtout, la capacité consciente qu'ont les individus de les utiliser. Adapter son *rôle*, tenter de comprendre le *cadre* est une activité consciente et constante aussi bien des *avatars* que des *utilisateurs*. D'autre part, les *avatars* ne considèrent pas que l'*espace numérique* soit un plan essentiellement différent de l'*espace physique* quand il s'agit des interactions et de la capacité à connaître les autres. Si le temps peut apparaître comme un vecteur permettant de parfaire les connaissances, il n'est pas explicité que ce soit la nature de l'*espace numérique* qui appose des limites aux interactions que peuvent mener les individus. Cette perspective nous permet de conclure à une confirmation interne, s'il en est, de notre postulat considérant qu'*espace numérique* et *espace physique* se trouvent sur le même plan et que, par conséquent, l'*avatar* (habitant du premier espace) est une entité communicationnelle au même titre que l'*utilisateur* (habitant du second espace).

8.2.3. WoW, un job comme un autre ?

Un lien entre classe et profession ?

Lors de la réalisation des entretiens formels, dont l'un des objectifs principaux était le recueil de données sociodémographiques, nous nous sommes rendus compte qu'une forme de parallélisme semblait s'établir entre le rôle de l'*avatar* (*DPS*, *tank* ou *healer*) et le domaine professionnel de l'*utilisateur*. Si la taille de notre échantillon est trop réduite pour que nous puissions parler d'une relation de cause à effet, nous avons pu observer une forme de concordance entre les *avatars* ayant un rôle de *soigneur* sur le long terme (c'est-à-dire, qu'ils ne changent de rôle que pour les besoins du *raid*, qu'ils déclarent que c'est le rôle qu'ils préfèrent ou parce qu'ils ne jouent que peu de *reroll* ayant un autre rôle) et des *utilisateurs* dont les domaines professionnels impliquent une forte relation à l'autre, que ce soit à travers l'accompagnement, l'aide ou le soutien (enseignement, médical, etc.).

<i>Avatar</i>	Classe / Spécialisation	Métier	Avis sur le lien ?
Aluk	Paladin / Soigneur	Psychologue	Positif
Nephy	Prêtre / Soigneur	Infirmière	Mitigé
Feerya	Paladin / Soigneur	Infirmière	Positif
Elrinae	Prêtre / Soigneur	CPE	Mitigé

Tableau 18. Rapport entre classe et profession pour les avatars étant principalement des « healer ».

Parmi les quatorze entretiens que nous avons réalisés, quatre l'ont été avec des *avatars* dont le rôle principal était « *healer* » (*soigneur*). Or, il se trouve que les quatre *utilisateurs* liés à ces *avatars* travaillaient tous dans ce type de secteur. Trois d'entre eux travaillent directement dans la santé et le quatrième dans l'éducation. Devant cette situation nous avons choisi de demander, directement, aux individus s'ils estimaient qu'un lien pouvait être établi entre le rôle de l'*avatar* et la profession de l'*utilisateur* ou si, au contraire, cette observation ne devait être que le fruit du hasard. Afin de recueillir davantage d'éléments nous avons également posé cette question aux autres *avatars* (et qui n'occupaient donc pas principalement le rôle de soigneur).

Les propos que nous avons recueillis à cette occasion s'avèrent relativement variés dans la mesure où deux individus ont un avis positif sur l'existence de ce lien alors que les deux autres proposent une opinion moins tranchée. Les premiers n'accordent pas la même raison à la potentielle existence de ce lien ; pour Aluk la corrélation provient de la similarité des sensations ressenties et recherchées (principalement autour de la peur et de l'adrénaline qu'elle procure). Alors que pour Feerya, il s'agit d'une forme de continuité provenant d'un caractère essentiel de la personnalité de l'individu ; ce dernier aurait alors, pour trait de personnalité constant, un souci des autres qui l'amène, en tant qu'*avatar*, à soigner les autres *avatars* et, en tant

qu'*utilisateur*, à exercer une profession permettant « *de se sentir utile au groupe* ». Quant aux seconds, s'ils commencent par refuser la possibilité d'un lien entre rôle et profession, ils reconnaissent s'être déjà posé la question et s'ils refusent une relation de causalité, ils laissent la possibilité ouverte. Il s'agit donc plutôt d'une interrogation, d'une incertitude, que d'un refus catégorique que rôle et profession puissent être liés.

« Haha. Alors là, pour le coup... Je pense qu'on peut y trouver plus quelque chose. [...] De soutien et de, ouais, ouais, bien sûr. De soutien et qui sont pas forcément dans la recherche de sensation, ouais, c'est exactement ça, le côté kiki tout dur un peu du DPS, des gros chiffres, machin... [...] le DPS je trouve ça juste ennuyeux, quoi. Répéter un cycle DPS... parce que le problème, c'est que le DPS c'est une ritournelle, quoi. C'est que tu appliques un cycle avec la plus fréquente et le plus souvent possible pour pas avoir de temps mort, en gros. [...] Et, finalement, c'est la continuité de ce que je te disais, finalement, en termes de sensations... Enfin, personnellement en tout cas, j'en ai plus en healant qu'en faisant du DPS, quoi. C'est vraiment, en heal tu serres les fesses, quoi. [...] Mais c'est ça quoi, putain, tu serres les fesses, t'as, t'as peur, quoi. Enfin il y a une excitation qui passe aussi par la peur, ce qui est absolument pas le cas en DPS pour le coup. [...] Mais quand tu vois les barres de vie qui commencent à se vider et que tu te demandes si tu auras le temps de les remplir. Bah t'as vraiment une adrénaline, une excitation qui est du coup de la trouille... et moi c'est là-dedans que je trouve mon plaisir en fait. [...] [Rire] Moi qui aime les films d'horreur, tu vois, j'y vois un parallèle en fait. [...] Mais, en tout cas, ça m'étonne pas que tu fasses des corrélations là-dessus, ouais, c'est assez, ça me paraît assez logique. »

Aluk, GM, Healer, UpRise

« Je pense qu'il doit y avoir quelque chose [rires]. Ouais, ouais il doit y avoir quelque chose. [...] Oui, bah je pense qu'il y a forcément un lien... Une volonté de se sentir utile au groupe, d'être un soutien et dans la vie de tous les jours, c'est des personnalités qui sont comme ça donc forcément... Enfin, forcément pas forcément mais ces personnalités se rangent plutôt dans le domaine médical ou paramédical. Et... C'est vrai que ça colle bien avec... Je pense que c'est une question de personnalité plus que de... c'est pas forcément un cliché tu vois mais plus... ouais la volonté d'être... utile au groupe, un support [...]. C'est une volonté aussi de sortir du lot aussi un petit peu. Parce que les DPS c'est, on va dire c'est... c'est difficile de sortir du lot en tant que DPS parce qu'il y en a tellement et... c'est un autre boulot, DPS c'est... celui qui tape le plus fort alors que heal c'est un peu plus de stratégie, entre guillemets, c'est une question de timing, question de... Et, ouais, je pense que quand on est... dans le paramédical ou le médical dans la vie de tous les jours on a choisi déjà un...un métier qui est en rapport avec le service

à la personne et pas en rapport avec celui qui se fait le plus de blé parce que sinon... A part les chirurgiens et compagnie et ceux-là tu vois, si tu interrogés un chirurgien je suis pas sûr qu'il serait heal, tu vois. »

Feerya, Officier, Healer, *Le Peuple des Barrens*

« Absolument pas. [...] La psychiatrie je pense, pas tellement le fait de jouer heal. Je pense le fait de jouer tout court, aux jeux vidéo je pense... sans le vouloir ça a joué là-dessus. Le fait de jouer heal j'ai souvent rigolé en disant que j'étais heal IRL. Mais... [rire] [...] Mais... j'ai pas tellement de... j'ai pas tellement de, je vois pas tellement de liens. Plus sur ma pratique, vraiment sur le côté psychiatrie ou autre. Je pense que ça a influencé, parce que... ou ça a influencé ou ça a aidé, je sais pas. Mais... le côté infirmière et heal je... en tout cas j'en vois pas le lien. »

Nephy, Membre, Healer, *Le Peuple des Barrens*

« Je sais pas trop. Je t'avoue que je me suis posé la question mais... je te dirai que je connais aussi des gens qui sont... professeurs, CPE ou autre et qui sont pas forcément heal, tu vois. Le lien de cause à effet n'est pas évident, évident... Moi, après je t'avoue que quand j'ai créé Elrinae je ne m'orientais pas du tout vers le métier de CPE à ce moment-là. Donc le lien il n'est pas forcément, pour mon cas en tout cas, il n'est pas forcément le plus, le plus représentatif. [...] C'est pas impossible mais... voilà. Moi, non, je ne suis pas sûr pour l'instant. [...] Peut être que la personne, la personnalité peut avoir un impact sur son choix mais... Disons que moi, en me basant sur mon expérience personnelle, je dirais que non. »

Elrinae, Membre, Healer, *UpRise*

Nous pouvons retrouver cette oscillation entre certitude et doute auprès des autres *avatars* (ceux n'occupant pas principalement le rôle de *soigneur*). Cependant, nous devons également rappeler que la répartition des rôles au sein d'un *raid* n'est pas égale : il y a plus de *DPS* (entre 6 et 20) que de *healer* (2 à 4) et de *tanks* (2). Par conséquent, il est possible que des *avatars* occupent un rôle de *DPS* pour répondre aux besoins de leur *gilde*, quand bien même ils auraient préféré prendre une place de *healer*. Dans ce contexte, il aurait été également pertinent de demander aux *avatars* quel rôle ils souhaiteraient jouer. Mais cette considération ne prend tout son sens que pour un échantillon plus important.

Toutefois, cette correspondance entre rôle de *healer* et domaine d'activité reste notable et nous a offert l'opportunité d'explorer la possibilité d'un lien supplémentaire entre *espace numérique* et *espace physique*, entre *avatar* et *utilisateur*. Lien complexifiant davantage la nature de la frontière séparant ces espaces.

Les « IRL » une demande récurrente

La nature du lien séparant, et unissant, ces espaces semble encore plus prégnante quand nous prenons en compte le fait que les *avatars* semblent s'accorder sur le fait que les « IRL » ont un effet fortement positif sur la cohésion et la pérennité d'une *gilde*. Rappelons que l'expression « IRL » permet de désigner une rencontre organisée par les *avatars* et ayant lieu dans l'*espace physique*. Notons également que cet accord se présente sous différents niveaux de verbalisation ; si certains l'expriment de manière explicite pour d'autre il s'agit davantage d'un propos en filigrane, d'un implicite qui sous-tend l'ensemble des propos de l'interviewé.

Nous faisons alors face à une forme de paradoxe : d'une part les *avatars* permettent la constitution de schèmes communicationnels complexes (comme le rite) qui s'organisent en autonomie et en indépendance quasi complète de l'*espace physique* et, d'autre part, les *avatars* expriment le besoin d'une rencontre au sein de cet espace pour sceller, en quelque sorte, les relations qu'ils ont entamées.

« Et c'est vraiment une question de proximité géographique. Dans toutes les guildes que j'ai faites, si tout le monde avait été sur Lyon tout le temps, bah... ça aurait été beaucoup plus cool et on se serait vus beaucoup plus en vrai du coup, on aurait vraiment organisé des soirées gamer et tout et... ça aurait été beaucoup plus chouette, quoi. L'éloignement il aide pas quand même. [...] C'est quand même une organisation une IRL, hein, il faut louer un gîte, à un peu près à mi-distance pour que tout le monde puisse venir. La première on l'avait fait sur Limoges, pour que ce soit un peu central et, voilà... ça demande des moyens quand même, financiers, trouver du temps... C'est une vraie organisation, alors que si tout le monde est dans la même ville, forcément... ouais « Vendredi soir à telle heure, on se retrouve à tel endroit. Tous ceux qui peuvent viennent. » C'est juste quelques lignes de messages et puis après tu vois les gens débarquer... C'est quand même un élément qui freine, hein, l'éloignement géographique, qui freine l'expansion relationnelle en vrai chez les joueurs, quoi. »

Aluk, GM, Healer, UpRise

« Bon il y a eu des IRL, il y en a moins c'est vrai maintenant, mais après il y en a eu qui soude beaucoup, quoi. C'est vrai que moi je suis vraiment attaché au groupe de gens, il y a même des moments où je vais venir jouer, parce que, pour être avec ce groupe de gens, quoi, uniquement. »

Oupah, Officier, DPS, Le Peuple des Barrens

Ces rencontres prennent alors les traits d'une confirmation. Il s'agit de confirmer la cohésion du groupe sur l'instant, mais aussi de confirmer les mythifications de la *gilde* en créant des souvenirs communs qui s'ancrent également dans l'*espace physique*. Cela nous amène à pointer le centre de la complexité de la relation entre les espaces dans la mesure où ils ont, tous les

deux, les moyens d'évoluer indépendamment l'un de l'autre, qu'ils déploient ces moyens et évoluent effectivement de manière indépendante et autonome. Et, pourtant, nous nous retrouvons toujours en mesure d'identifier des points de convergence entre eux. La dernière section de ce chapitre sera donc dédiée à une tentative de définition de la nature de cette convergence ainsi que des conséquences théoriques que nous pouvons tirer de ces éléments.

8.3. Vers un « *cadre de communication* » ?

Cette troisième, et dernière, section a pour objet de proposer un appareillage théorique reliant les notions de *cadre* de Goffman et d'*espace de communication* d'Odin. Bien que ces dernières ne s'opposent pas, elles ont été fondées pour servir des desseins différents (expliquer les interactions pour la première et proposer une méthode de décryptage d'un échange contextualisé pour la seconde) et évoluent donc en parallèle sans jamais réellement se rencontrer. Or, il se trouve que ces deux notions partagent un point commun essentiel : la contextualisation ; c'est en prenant en compte le contexte de la communication qu'elles peuvent opérer.

Cependant, nous allons voir que l'ensemble des éléments que nous avons apportés concernant le rapport entre l'*espace numérique* et l'*espace physique* nous amène à considérer qu'entre ces espaces se crée un *espace de communication* ou un *cadre* décontextualisé. Se situant exactement à l'interstice entre les espaces et entre les acteurs (*avatars* et *utilisateurs*) se forme alors un *cadre de communication* dont la particularité est sa décontextualisation ; nous ne savons plus réellement qui parle (l'*avatar* ou l'*utilisateur*), ni à qui il s'adresse (*alter* comme *avatar* ou comme *utilisateur*) pas plus que nous ne pouvons situer la communication (dans l'*espace numérique* ou au sein de l'*espace physique*). Cependant, cette complexité apparente n'est pas un facteur de confusion pour les acteurs mais de simplification, car il s'agit alors avant tout de *communiquer*, les autres éléments devenant secondaires. C'est cette primauté de la communication sur les éléments contextuels qui nous amène à considérer que ce qui s'apparente à l'interstice mais aussi à l'apogée de la rencontre des espaces forme un *cadre de communication*.

8.3.1. *Ni continuité, ni rupture ; la coexistence*

Sortir de l'asymétrie

Au cours de ce chapitre, nous nous sommes efforcés de plonger plus profondément dans la relation unissant l'*espace numérique* et l'*espace physique*. Cela nous a conduits à aborder de nombreux détails qui, mis bout à bout, proposent une vision complexe de cette relation. Entre autonomie, indépendance et besoin mutuel, ces deux espaces ne cessent de se rencontrer. La revue de la littérature nous avait appris que le rapport entre ces espaces était principalement pensé à travers le prisme de l'asymétrie ; l'*avatar* n'est perçu que comme un « masque », une « marionnette », un « sosie », etc. Dans ce rapport, l'origine de la dynamique communicationnelle et relationnelle qui unit des *avatars* ne peut provenir que des *utilisateurs*. Toute la relation provient d'un plan, que nous pouvons qualifier de principal ; il est de nature divine dans la tradition religieuse et « réel » ou *physique* lorsqu'il s'agit d'un environnement numériquement simulé. Ce sont les habitants de ce plan principal qui ont l'unique privilège de

pouvoir se déplacer vers un autre plan (secondaire) par l'intermédiaire de leurs *avatars*. Les habitants du plan secondaire ne disposent d'aucun moyen leur permettant d'entrer dans le plan principal (ou alors il s'agit d'un « bug », d'une erreur comme dans le roman *Snow Crash*).

Or, nous avons vu qu'en de nombreuses occasions le principe d'asymétrie lié aux *avatars* peut être renversé. Ainsi nous nous retrouvons dans des situations où, non seulement ce sont les *avatars* qui peuvent être moteurs de cette dynamique (relation de couple, rencontres « IRL », etc.) mais également qu'ils ont développé la capacité, d'un point de vue des interactions, d'agir et de communiquer de manière autonome et indépendante par rapport aux *utilisateurs* et à l'*espace physique*.

Quel régime de lien ?

Dans ce contexte, où l'asymétrie ne semble plus être en mesure de proposer une lecture pertinente des faits, il convient de s'interroger sur le régime du lien unissant les espaces. En effet, si l'asymétrie ne suppose pas que les plans s'opposent, elle présuppose tout de même une différence ontologique qui les sépare irrémédiablement. Nous devons alors tenter de considérer la nature de cette séparation. S'agit-il d'une rupture ou plutôt d'une continuité ? Dans le premier cas, il s'agirait de considérer que l'*espace numérique* est radicalement différent de l'*espace physique* (et vice versa), le passage de l'un à l'autre se fait alors sous le signe de la rupture. Nous voyons que ce régime ne convient pas à ce que nous avons observé et analysé, le passage entre les espaces (par exemple à travers la *méta-communalisation d'avatars*) se fait de manière transitoire et la présence au sein d'un espace ne signifie pas le détachement de l'autre. Ainsi, nous voyons que les différents sites fournissant un contenu spécialisé sur l'optimisation des différentes classes sont particulièrement plébiscités par les *avatars*, ces derniers les consultent régulièrement quand ils ne sont pas connectés à *World of Warcraft*. Il s'agit alors de continuer à interagir avec cet espace sans y être connecté. Les extraits suivants montrent que les *avatars* consacrent un temps conséquent à ces recherches et que la majorité des informations qu'ils récupèrent ne proviennent pas directement de l'*espace numérique*.

« Bah par exemple, si je veux commencer, si je commence un nouveau personnage je regarde sur Icy Veins. Après pour mon mage je regarderais sur Alterate Time... et... pour, mais ça fait longtemps, mais principalement c'est Icy Veins que je regarde. Pour, quand je commence un nouveau perso' mais là, dernièrement, non. J'ai rien regardé. J'ai quelques chan Discord, tu sais pour... pour mon DK, pour mon mago. Si j'ai besoin d'un truc... t'as la commande #, ou je sais plus quoi, « help », je crois, et il t'envoie sur des tuto et tout ça. Après... tu, je regarde sur YouTube quelques magos, quelques streamer. »

Kabeleth, Membre, DPS, *UpRise*

« *Enormément de sites... Enormément de sites... Que dire ?... Avant j'utilisais Millenium mais, bon, maintenant c'est plus terrible... Mais bon il y a Icy Veins, MMO Champion... Mamytwink, Blizzspirit, Mr Robot, Judge Hype, WoW Europe... Bon après il y a tout ce qui est pour les logs : Warcraft Log ou World of Log... WoW Progress pour suivre un peu les copains. Le site de WoW, le site de Blizzard. [...] L'armurerie, le forum, la totale. Je suis quand même bien atteint. »*

Eboshie, Membre, DPS, *UpRise*

« *Alors je ne fais pas de simulation, genre Simcraft ou autre... Je lis des guides, je... c'est là aussi où ça m'aide c'est que je connais pas mal la classe depuis le temps. Je sais ce qui a changé, ce qui a été retiré ou autre. Je cherche vraiment, ouais, sur les avis, les comparaisons, j'essaie de recroiser, enfin de coupler les avis. »*

Nephy, Membre, Healer, *Le Peuple des Barrens*

Alors s'agit-il d'une continuité ? Ce régime est également problématique car il suppose que l'*espace numérique* n'est, *in fine*, qu'une extension de l'*espace physique*. Or, nous avons vu que les acteurs considèrent ces espaces comme des *cadres* différents où ils doivent jouer des *rôles* distincts. Dans une acception très large, il s'agit donc d'une forme de continuité puisque, dans une perspective interactionniste, la vie n'est qu'un enchaînement de rôles. Mais en resserrant la focale, ce régime ne semble pas suffisant car les acteurs expriment tout de même l'existence d'une différence significative entre l'*espace numérique* et l'*espace physique* ; il ne s'agit pas tout à fait du même changement de rôle.

Pour dépasser cette acception binaire des choses, nous pouvons nous inspirer de la taxonomie réalisée par Milgram et Kishino (1994), ces derniers proposent de s'appuyer sur la construction d'un continuum entre les notions de « réalité » et de « virtualité » plutôt que sur une opposition frontale. A partir de cette considération nous pouvons être amené à remarquer qu'il existe un régime permettant de réunir l'*espace numérique* et l'*espace physique* sans avoir à les traiter comme radicalement différents ou équivalents. Pour cela, nous proposons le régime de la *coexistence*. Différent de la continuité, il ne s'agit pas de penser que l'un est une extension de l'autre mais que les deux espaces existent en même temps de manière indépendante et autonome. Cette liberté (souvenons-nous que nous ne considérons que le cadre des interactions) leur laisse alors le loisir de se rencontrer et de permettre aux acteurs de franchir les interstices (certaines séparations sont si floues que ce terme semble plus adapté que celui de frontière) séparant les espaces et de rencontrer *alter* sous différents traits de sa *façade personnelle* (*avatar* ou *utilisateur*).

8.3.2. *La méta-communalisation d'avatars, un objet central ?*

La *méta-communalisation d'avatars* semble alors prendre une place tout à fait particulière dans le développement de nos arguments amenant à la constitution d'un *cadre de communication*. Il apparaît en effet que cette partie de l'*espace numérique* est non seulement omniprésente dans l'expérience vécue des *avatars* mais également qu'elle est une forme d'expression idéal-typique de la lisière entre les espaces. Il est récurrent que ce soit lorsque la communication transite par cette partie de l'*espace numérique* que les difficultés à différencier les espaces d'émissions et les émetteurs sont les plus fortes.

Modalité « obligatoire » pour les raids

Nous pouvons commencer par nous interroger sur les éléments participant à la centralité de la *méta-communalisation d'avatars*. Nous pouvons identifier trois éléments principaux qui donnent à la *MCA* son importance : 1) le fait qu'il s'agisse d'une modalité quasi-obligatoire pour participer à des *raids*, 2) la faible utilisation de la communication écrite durant ces derniers et 3) la fonction de lien entre les espaces qu'il occupe. Précisons que nous considérons ici que les canaux de communication oraux (*Discord*, *TeamSpeak* et autre *Mumble*) font partie intégrante de la *méta-communalisation d'avatars* (les deux premiers éléments sont directement liés à ce médium de communication). Ne faisant pas directement partie de l'*espace numérique* de *World of Warcraft* nous ne pouvons les intégrer à cet espace ; cependant, ces dispositifs ne permettent pas de relier des *utilisateurs* mais des *avatars*, ils ne font donc pas non plus partie de l'*espace physique* mais bel et bien de la *méta-communalisation d'avatars*.

En ce qui concerne le premier élément (la quasi-obligation d'utiliser un canal de communication oral), nous avons eu l'occasion d'observer que l'intégralité des *guildes* « semi-HL » que nous avons rencontrées indiquaient, en tant que condition *sine qua non* au droit de participer aux *raids*, la nécessité d'être présent sur le canal de communication oral. L'intégralité des *guildes* que nous avons fréquentées commençait rituellement les soirées de *raid* en vérifiant que l'ensemble des *avatars* formant le *raid* étaient bel et bien présent sur le canal de communication oral usité par la *gilde*.

Cette forme d'obligation nous semble particulièrement importante, non seulement parce qu'elle démontre l'amélioration de la performance – perçue par les *avatars* – que cette forme de communication peut avoir sur un groupe. Mais aussi parce que nous avons vu que le *raid* est le centre névralgique de l'activité communicationnelle et sociale des *guildes*. Or, il apparaît que ces dernières expriment, explicitement, le besoin d'avoir recours à un élément de la *méta-communalisation d'avatars* afin de pouvoir mener à bien cette activité éminemment importante. Nous pouvons faire l'hypothèse que la dimension rituelle des *raids* ne serait pas la même (nous pensons qu'elle serait moins efficace) si les *avatars* n'avaient pas recours à ce type de dispositifs de communication. L'autonomisation et l'indépendance de l'*espace numérique* est

donc – pour partie – le fruit de l’augmentation de la capacité communicationnelle des *avatars* que permet la *méta-communalisation d’avatars*.

Des raids mobilisant principalement une communication orale

Le deuxième élément qu’il est nécessaire de prendre en compte pour saisir la centralité de la *méta-communalisation d’avatars* est la (très) faible utilisation des canaux de communication écrite non seulement lors des *raids* mais également hors de ces périodes, lors de la vie quotidienne des *avatars*.

Nos observations nous ont permis de noter que les canaux de communication écrite n’étaient que rarement mobilisés dans la vie quotidienne des *guildes*. Ils ne l’étaient que pour réaliser des annonces générales (recherche d’autres *avatars* pour commencer un donjon, par exemple) ou pour mener une discussion parallèle à un échange en cours sur un canal de communication orale (c’était principalement le cas en *raid* lorsque des *avatars* souhaitaient continuer à discuter pendant que le *raid leader* expliquait la stratégie qu’il souhaitait employer). Cependant, les canaux de communication écrite sont mobilisés en dehors du cadre de la *gilde*. Dans ce cas, les échanges sont plus concis et rapides, les sujets de discussion entre les *avatars* sont plus pragmatiques (réaliser une transaction commerciale ou définir le rôle de chaque *avatar* avant le début d’un *donjon*, par exemple). Il est important de noter que – comme nous avons eu l’occasion de l’évoquer – les canaux de communication orale sont (majoritairement) externes à *World of Warcraft* et qu’ils nécessitent l’acquittement d’un abonnement relativement onéreux. Il est donc aisé d’estimer que ces éléments sont autant de barrières faisant que les *avatars* mobilisent moins ces canaux hors de leurs *guildes* respectives. Toutefois, nous avons aussi remarqué que les groupes de *raid* organisés en *pick up* proposaient la plupart du temps un canal de communication orale. La barrière est alors la langue, car ces groupes peuvent rassembler des *avatars* provenant de serveurs de régions différentes (espagnol, italien, russe, anglais, allemand, etc.), nous avons donc fréquemment observé que seuls les *avatars* partageant la même langue rejoignaient ces canaux¹⁴⁴.

Lors des *raids*, l’analyse des enregistrements que nous avons réalisés permettent de mettre en exergue que la communication écrite est bien moins mobilisée que la communication orale (cf. tableau suivant). Nous avons pu observer que la communication écrite était principalement mobilisée dans trois situations :

1. Ne pas couper le *raid lead*. Les explications des différentes stratégies et du placement que chaque *avatar* doit adopter pendant le cours d’un combat peuvent être relativement

¹⁴⁴ Notons que nous avons également observé des groupes de *pick up* obligeant tous les *avatars* (sous peine de se faire expulser du groupe) à rejoindre le canal de communication orale proposé. Il était alors expliqué que l’ensemble des stratégies seraient également proposées en anglais et que les participants devaient donc maîtriser à minima cette langue.

complexes (et longues). De telle manière qu'il est intégré par l'ensemble des *avatars* qu'il est prohibé de couper la parole au *raid leader* durant l'explication de ces consignes¹⁴⁵. Une manière de contourner cette prohibition consiste alors à mobiliser les canaux de communication écrite, cela permet à quelques *avatars* de continuer à discuter.

2. Mener une conversation parallèle. Dans la mesure où les canaux de communication orale créent un espace de communication où plusieurs dizaines d'individus sont rassemblés, il n'est pas possible de mener plusieurs discussions parallèles sans produire également une cacophonie. Il est donc courant d'observer en parallèle deux discussions entre deux groupes d'*avatars*, l'une oralement et l'autre à l'écrit.
3. Proposer des traits d'humour. Nous observons que l'écrit peut être une manière d'insister sur la dimension humoristique d'un échange. Comme si de manière paradoxale l'oral était plus protocolaire que l'écrit, et que ce dernier disposait donc d'un moindre poids que l'oral. La situation exposée lors du prologue en fournit un bon exemple : avec Elhina nous avons ressenti le besoin de passer d'une conversation écrite à un échange oral au fur et à mesure que celle-ci gagnait en intensité et en importance.

	CO	CO (%)	CE	CE (%)	Total	Total (%)
<i>Albi*</i>	1 739	96,99%	54	3,01%	1 793	12,83%
<i>Antaris</i>	41	95,35%	2	4,65%	43	0,31%
<i>Asteria</i>	9	47,37%	10	52,63%	19	0,14%
<i>Chactas</i>	1	50,00%	1	50,00%	2	0,01%
<i>Chambelan</i>	249	98,42%	4	1,58%	253	1,81%
<i>Chlam</i>	6 139	99,85%	9	0,15%	6 148	44,00%
<i>Chyppie</i>	631	99,37%	4	0,63%	635	4,54%
<i>DH</i>	16	88,89%	2	11,11%	18	0,13%
<i>Doudie</i>	357	96,49%	13	3,51%	370	2,65%
<i>Eclat</i>	219	96,48%	8	3,52%	227	1,62%
<i>Eikitchi</i>	704	99,86%	1	0,14%	705	5,05%
<i>Fear</i>	1 378	91,74%	124	8,26%	1 502	10,75%
<i>Feerya</i>	135	94,41%	8	5,59%	143	1,02%
<i>Ghrymgor</i>	189	98,44%	3	1,56%	192	1,37%
<i>Goozy</i>	204	93,58%	14	6,42%	218	1,56%
<i>Gulli</i>	472	98,74%	6	1,26%	478	3,42%
<i>Gwood</i>	6	85,71%	1	14,29%	7	0,05%
<i>Iznoo</i>	1	25,00%	3	75,00%	4	0,03%
<i>Jaewa</i>	3	37,50%	5	62,50%	8	0,06%
<i>Kashka</i>	5	50,00%	5	50,00%	10	0,07%
<i>Klansman</i>	166	95,95%	7	4,05%	173	1,24%
<i>Koton</i>	53	91,38%	5	8,62%	58	0,42%
<i>Kyrkal</i>	73	91,25%	7	8,75%	80	0,57%

¹⁴⁵ Nous avons d'ailleurs eu l'occasion d'assister à quelques remontrances de la part du *raid leader* ou des officiers lorsque cette prohibition n'était pas respectée par un membre de la *gilde*.

<i>Lexiane</i>	86	93,48%	6	6,52%	92	0,66%
<i>Lightnigyt</i>	8	25,81%	23	74,19%	31	0,22%
<i>Llewela</i>	77	87,50%	11	12,50%	88	0,63%
<i>Madmax</i>	20	74,07%	7	25,93%	27	0,19%
<i>Malekyn</i>	128	90,14%	14	9,86%	142	1,02%
<i>Mifiou</i>	1	33,33%	2	66,67%	3	0,02%
<i>Nasta</i>	14	31,82%	30	68,18%	44	0,31%
<i>Nephy</i>	5	15,63%	27	84,38%	32	0,23%
<i>Oupah</i>	68	71,58%	27	28,42%	95	0,68%
<i>Sahalee</i>	59	98,33%	1	1,67%	60	0,43%
<i>Sahar</i>	2	5,88%	32	94,12%	34	0,24%
<i>Thézar</i>	70	36,27%	123	63,73%	193	1,38%
<i>Wazly</i>	11	23,91%	35	76,09%	46	0,33%
Total	13 339	95,46%	634	4,54%		

Tableau 19. Répartition de la communication orale et écrite pour l'ensemble des raids du Peuple des Barrens.
Lecture : Pour l'ensemble des raids, l'avatar « Albi » a participé à 1739 UI oralement et à 54 par l'écrit, 96,99% de ces énoncés sont donc oraux et seulement 3,01% écrits. Si nous cumulons l'ensemble des énoncés des avatars, les 1793 participations d'Albi représente 12,83% de ce total.

Ces données mettent en exergue la prédominance de la communication orale par rapport à la communication d'un point de vue général (95,46% de l'ensemble des énoncés des *avatars* sont communiqués oralement) mais aussi individuel puisque la majorité des *avatars* s'expriment principalement à l'oral (et ceux qui ne le font pas représentent une partie marginale de l'ensemble des échanges). Nous voyons donc que dans un contexte aussi important que le sont les *raids* pour *World of Warcraft*, la *méta-communalisation d'avatars* occupe une place tout à fait centrale et essentielle au bon déroulement de ces derniers.

Lien entre les espaces ?

Enfin, et si nous quittons un peu la sphère des canaux de communication orale, nous pouvons remarquer que l'ensemble des autres dimensions de la *méta-communalisation d'avatars* (ce qui inclut les sites spécialisés, les forums mais aussi les groupes dédiés à l'*espace numérique* sur les réseaux sociaux) ont, au moins, deux impacts essentiels sur le rapport entre les espaces. D'une part, et comme nous l'avons déjà vu, ils offrent la possibilité aux *avatars* de continuer à communiquer et à interagir alors même qu'ils ne sont pas connectés à l'*espace numérique*. Il s'agit alors d'une forme de décorporation de l'*avatar* qui se trouve toujours en capacité d'interagir alors même que, pragmatiquement, il ne l'est pas puisqu'il n'est pas connecté. D'autre part, nous pouvons aussi observer que la *méta-communalisation d'avatars* permet une forme de lien entre l'*espace numérique* et l'*espace physique*. Ce lien apparaît comme ambigu dans la mesure où, tout en permettant d'en apprendre plus sur l'*utilisateur* relié à un *avatar*, il fait également l'objet d'une forme de rejet de la part des individus qui font abstraction des éléments de l'*utilisateur* pour ne se concentrer que sur ceux de l'*avatar*.

Voici un extrait d'une conversation menée sur le groupe Facebook¹⁴⁶ de *Tranquility*. Il s'agit de la discussion qui lança la scission et la création de *UpRise*.

[Captures d'écran du *leader* d'une autre *gilde*, *aQuarate*, expliquant à un membre de *Tranquility* que notre chef avait demandé à participer aux *raids* de *aQuarate*, qui avait un avancement plus important que le nôtre]

*00h10 Daniel D. (**Kabeleth**) - *RevoluSioñ* :D...Est-ce que Proph avait raison? :D ^^

*00h24 Yann C. (**Aluk**) - *Hum, un brin gênant...*

*Entre 00h030 et 01h30 Adrien R. (**Worwyck**) - *Tu dors pas toi^^*

*Entre 00h030 et 01h30 Pierre M. (**Vrinmar**) - *il était avec les enfants*

*Entre 00h030 et 01h30 Jacques G. S. (**Gèngis**) - *J'ai pas pigé mais il est de quelle *gilde* celui qui écrit à Maako ?*

*Entre 00h030 et 01h30 Adrien R. (**Worwyck**) - *Aquarate*

*Entre 00h030 et 01h30 Daniel D. (**Kabeleth**) - *et qd tu penses que tt ça c'est la faute de Sioñ...mmddrrrr*

*Entre 00h030 et 01h30 Yann C. (**Aluk**)- *aQurate exactement, Sinistralis*

*Entre 00h030 et 01h30 Adrien R. (**Worwyck**) - *Exactement :)*

*Entre 00h030 et 01h30 Yann C. (**Aluk**)- *On attend une explication, mais là j'commence à être bien en pétard, en tout cas comptez sur moi pour remonter quelque chose s'il le faut.*

*Entre 00h030 et 01h30 Daniel D. (**Kabeleth**) - *Aluk president ALuk president ^^*

*Entre 00h030 et 01h30 Adrien R. (**Worwyck**) - *Et pas une petite explication j'en veux une grosse*

Dans cet extrait nous voyons que les *avatars* continuent à échanger sans être connectés mais aussi (et surtout) que les individus disposent d'éléments de l'identité des *utilisateurs* (prénom et nom) et pourtant, ils font l'effort de continuer à s'interpeller par le nom de leurs *avatars* respectifs (y compris si cela ne permet pas de « tagger » un individu particulier dans le cours d'une conversation, comme quand Kabeleth propose Aluk comme nouveau leader).

La *méta-communalisation d'avatars* permet donc de faire coexister l'*espace numérique* et l'*espace physique*, dans la mesure où des éléments de l'*utilisateur* (des indices de son identité, sa voix, etc.) permettent aux *avatars* (puisque c'est entre eux que les interactions ont lieu) de communiquer de manière plus efficiente (canal de communication orale) ou de continuer à communiquer, y compris lorsque le corps numérique de l'*avatar* est déconnecté. En somme la particularité principale de la *méta-communalisation d'avatars* est qu'elle joue un rôle essentiel

¹⁴⁶ Cette conversation a fait l'objet d'une retranscription de manière à conserver l'anonymat des interactants, de la même manière leurs identités ont été modifiées.

à l'indépendance et à l'autonomisation de l'*espace numérique* tout en y injectant des éléments de l'*espace physique*. Il s'agit donc d'un espace intrinsèquement liminaire et interstitiel.

8.3.3. Un « *cadre de communication* »

Nous portons l'idée que la dimension interstitielle de la *méta-communalisation d'avatars* participe à la formation d'un nouveau cadre, un « *cadre de communication* ». En interagissant par le biais de cet espace particulier, les individus créent un nouvel espace de communication qui ne se trouve strictement ni dans l'*espace numérique*, ni dans l'*espace physique* et dont les acteurs ne sont strictement ni les *avatars*, ni les *utilisateurs*. Lorsque l'interaction a lieu dans ce *cadre de communication* des éléments sont empruntés aux deux types d'espaces et d'acteurs, ils coexistent et il n'est pas question, pour les interactants, de démêler les influences, car cela n'est plus possible.

Cette proposition théorique nous permet, d'une part, de sortir de la binarité induite par la considération d'un rapport asymétrique entre les espaces. D'autre part, elle nous permet également de terminer de rendre compte de l'expérience vécue par les *avatars* telle que nous l'avons recueillie et ressentie tout au long de notre ethnographie. Dans la mesure où nous ne sommes pas parvenus à trouver, dans la revue de la littérature, un appareillage théorique permettant de saisir cette expérience, nous nous sommes permis de forger – et de proposer – le nôtre.

Quel cadre ?

Dans un premier temps il est nécessaire de préciser pourquoi nous parlons d'un *cadre* pour définir cet interstice. Il ne s'agit pas uniquement de reprendre le concept développé par Erving Goffman mais surtout de pouvoir nous reposer sur une base conceptuelle qui soit à la fois solide et flexible de manière à ce que nous puissions nous l'approprier et l'adapter aux éléments rencontrés au contact du terrain. Nous pourrions objecter que d'autres éléments conceptuels auraient également pu faire l'objet d'une telle adaptation – comme la notion d'*espace de communication* de Roger Odin (2011) – mais c'est probablement la notion de *cadre* qui est offre la plus grande adaptabilité (puisqu'elle est censé pouvoir s'adapter à toute interaction de la vie quotidienne) et qui a déjà été mise à l'épreuve au cours d'autres recherches (Blandin, 2004; Fornel (de), 1994).

La notion de *cadre* telle qu'elle est définie par l'auteur de l'école de Chicago remplit ces deux critères dans la mesure où – avec ses ramifications que sont les modalisations et les fabrications – elle permet non seulement de saisir une grande partie des interactions menées par les individus mais aussi de pouvoir faire l'objet d'adaptation. Il s'agit effectivement d'une notion essentiellement adaptative ; construite pour permettre de rendre compte de la réalité

vécue par les interactants elle n'a pas pour fonction de figer cette réalité, mais bien de rendre compte de sa vivacité, de son dynamisme.

Le point qu'il est ensuite nécessaire d'éclaircir est : s'agit-il d'un *cadre primaire* ou d'une *modalisation* ou *fabrication* ? S'il s'agissait d'une *modalisation* ou d'une *fabrication* il serait nécessaire d'établir de quel *cadre primaire* le *cadre de communication* est une modification, une altération. Or, nous avons vu tout au long de ces deux derniers chapitres que le propre de ce nouveau *cadre de communication* est qu'il n'apparaît pas comme une continuité de l'existant. Par conséquent, nous devons – au moins jusqu'à preuve du contraire – le considérer comme un *cadre primaire* au même titre que les *cadres naturels* et les *cadres sociaux*.

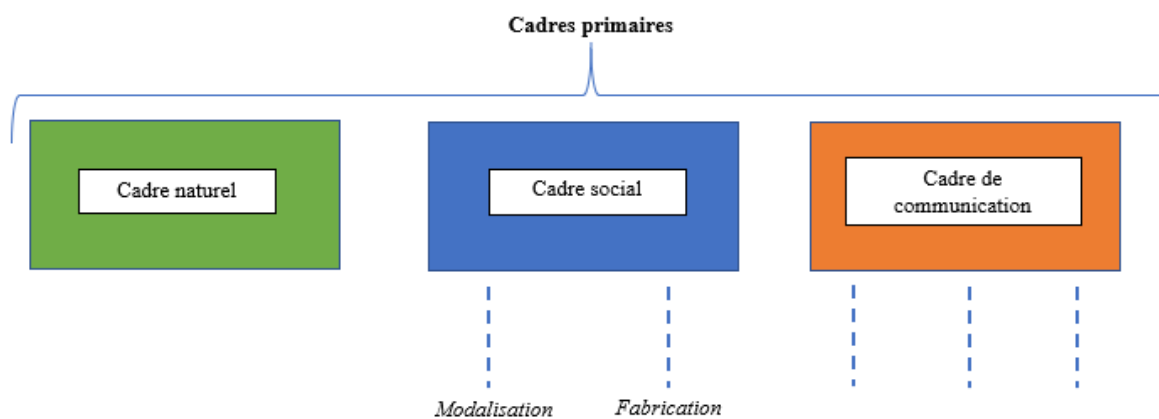


Schéma 7. Vers un troisième cadre primaire

Finalement, nous pourrions également objecter que le propre d'un *cadre* selon Goffman est son adaptabilité, se définissant comme l'élément permettant « *dans une situation donnée, d'accorder du sens à tel ou tel de ses aspects, lequel autrement serait dépourvu de signification* » (Goffman, 1991, p. 30). Pourquoi considérer qu'il s'agit d'un nouveau *cadre primaire* plutôt que d'un *cadre social* à part entière ? Il nous semble que l'appellation de ces *cadres* participe grandement à répondre à cette interrogation. Si la sociologie de Goffman est profondément communicationnelle, les *cadres sociaux* permettent avant tout de comprendre la tenue de la société (la question de Hobbes), alors que nos données insistent sur la dimension communicationnelle. Pour les *avatars* il s'agit avant tout de communiquer, malgré le faisceau de contraintes auquel ils font face (présence ou absence d'un corps numérique, possibilité de quitter l'environnement à tout moment, dépendance des interfaces techniques, etc.).

Propriétés principales

De manière tout à fait empirique nous sommes en mesure d'esquisser les propriétés principales du *cadre de communication*. Ces dernières doivent être perçues comme énoncées à titre provisoire dans la mesure où nous ne nous basons que sur l'expérience d'un terrain pour

les définir. Cependant, et pour l'heure, nous sommes en mesure d'identifier trois propriétés principales à ce type de *cadre* :

1. Communication ayant lieu, au moins, entre deux plans (ou *espaces*)
2. Incapacité à distinguer la nature de l'émetteur (voire du récepteur)
3. Incapacité à distinguer le lieu de l'émission (voire de la réception)

La première propriété est le cœur et la raison d'exister de ce *cadre* : c'est parce qu'il y a rencontre de plusieurs plans que la complexité prend cette ampleur et qu'il s'avère nécessaire de forger ce nouvel outil. Le second point concerne le flou qui se crée autour de la figure de l'émetteur (et souvent du récepteur) du message. Ce point est rempli lorsque, typiquement, il devient très difficile (voire impossible) de répondre à la question « qui parle ? ». C'est, par exemple, ce que produisent les logiciels de discussion vocale de la *méta-communalisation d'avatars* : d'un point de vue empirique c'est l'*utilisateur* qui s'exprime puisque c'est sa voix qui est entendue par *alter*, cependant et pragmatiquement, du point de vue de l'interaction *alter* reconnaît que c'est l'*avatar* qui s'exprime. Troisièmement, et finalement, une situation similaire se produit avec le lieu de l'émission (et potentiellement de la réception). Car, nous avons vu que s'il est difficile de définir *qui parle* il peut l'être tout autant de préciser *d'où il parle*. Ainsi, et si nous reprenons l'exemple des logiciels de discussion vocale, nous pouvons nous demander à quel *espace* nous devons rattacher ce dispositif ? Il ne s'agit pas d'un élément intégré à l'*espace numérique* formé par *World of Warcraft* et pourtant, il ne fait pas totalement partie de l'*espace physique* puisqu'il permet aux *avatars* de communiquer. Les fils de discussion des groupes Facebook des *guildes* peuvent poser des problèmes similaires (comme nous l'avons vu dans l'extrait précédent) dans la mesure où il s'agit de mobiliser un élément de médiation de l'*espace physique* et de l'*utilisateur* pour permettre aux *avatars* d'échanger¹⁴⁷.

Application et mise à l'épreuve

Maintenant armés de cet outil théorique nous pourrions nous demander 1) en quoi il nous aide concrètement à saisir les points qui autrement restaient flous et 2) dans quelle mesure il pourrait faire l'objet d'une adaptation à d'autres terrains ?

En ce qui concerne le premier point, il nous semble que le principal atout de cette notion est qu'elle permet d'embrasser la complexité des espaces que nous avons observés et décrits tout au long de cette thèse. Il nous permet de quitter la dichotomie entre *réalité* et *virtualité* ainsi que celle entre *espace numérique* et *espace physique*. Si ces unités s'avèrent conceptuellement

¹⁴⁷ Notons que la réciproque peut aussi être vraie. Ainsi, lorsque nous avons utilisé le logiciel de discussion vocale *Discord* pour réaliser certains entretiens, nous mobilisons dans un premier temps un élément plutôt rattaché à l'*espace numérique* pour communiquer avec un *avatar* qui, au fil de l'entretien, laissait place à l'*utilisateur*, alors que nous continuions à mobiliser le même dispositif en étant connectés sous l'identité de nos *avatars* respectifs.

pratiques parce qu'elles font appel au bon sens de la vie quotidienne et aux schèmes que tout un chacun est susceptible de mobiliser (différencier le *réel* du *virtuel*, le *ludique* du sérieux, etc.), elles ne sont pas pertinentes lorsque nous étudions les interactions menées dans un dispositif comme *World of Warcraft*. Ce dernier mobilise un faisceau d'éléments trop importants pour que la réduction à une (ou plusieurs) oppositions permettent de retranscrire la réalité vécue par les interactants. Appréhender cette réalité au prisme du *cadre de communication* revient donc à accepter cette complexité et à l'intégrer dans le flux de la recherche, plutôt que de tenter de rattacher les données à des catégories qui, *in fine*, ne s'avèrent pas utilisables.

Pour le second point, il nous semble que – théoriquement – ce concept pourrait faire l'objet d'adaptation à d'autres terrains (nous pensons tout particulièrement aux réseaux sociaux, où les individus interagissent au sein d'un *espace numérique* particulier et où, comme le souligne Fanny Georges (2009), leurs profils agissent comme autant d'*avatars*). Nous aurons d'ailleurs l'occasion, dans le chapitre suivant, de proposer des pistes de recherches futures qui devraient permettre de mettre à l'épreuve le *cadre de communication*. La principale question de cette mise à l'épreuve étant de déterminer s'il s'agit réellement d'un nouveau *cadre primaire* ou s'il n'était que le produit de la complexité et des particularités intrinsèques à un dispositif comme *World of Warcraft*. S'il s'avère que ce concept est suffisamment robuste pour être appliqué à d'autres terrains, la seconde étape sera de définir s'il peut faire l'objet de modifications et altération comme en subissent les *cadres sociaux* (à travers les *modalisations* et *fabrications*).

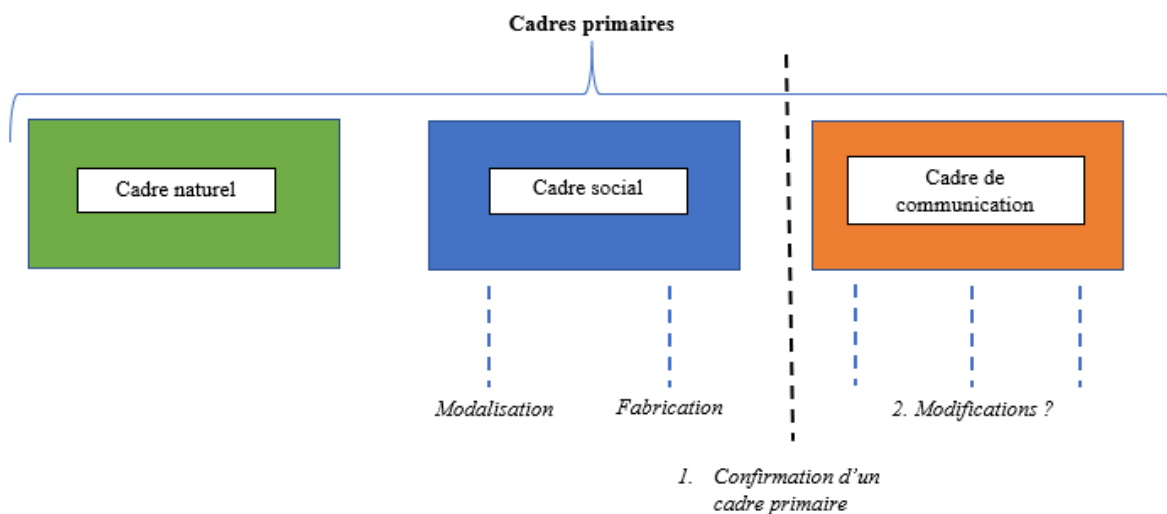


Schéma 8. Les étapes de la confirmation

Conclusion

Au cours de ce chapitre nous avons commencé par voir que bien que les *avatars* puissent mener leurs communications de manière autonome et indépendante par rapport à l'*espace physique* il s'avère également que nous ne pouvons considérer que les deux espaces évoluent de manières distinctes. Ils coexistent et s'entremêlent dans les récits des *avatars* et dans leur expérience de *World of Warcraft*.

Ces éléments nous ont amené à considérer que les outils théoriques que nous avions à notre disposition n'étaient pas à même de saisir et de rendre compte de la réalité observée. De ce fait, nous avons proposé d'ajouter un troisième *cadre primaire* aux deux déjà proposés par Erving Goffman : le *cadre de communication*. Lorsqu'une interaction s'y déroule c'est l'action de communiquer qui prime sur les dimensions habituelles du cadre comme maintenir la cohésion sociale ou définir la situation en fonction du contexte vécu par les interactants. Cette proposition permet de sortir de la dichotomie opposant les *espaces* entre lesquels les individus naviguent librement. Il s'agit d'accepter et de saisir que la notion de frontière entre l'*espace physique* et l'*espace numérique* n'est pas forcément pertinente dès lors que nous portons notre attention sur les interactions menées dans ce dernier.

Au cours du chapitre suivant nous conclurons cette thèse en abordant les limites que nous entrevoyons à la présente recherche et les perspectives qu'il est possible de dresser à partir de ces fondations.

Chapitre 9. Limites et perspectives

Introduction	376
9.1. Limites	377
9.1.1. Méthodologie	377
9.1.2. Théorie	380
9.1.3. Ce que nous aurions pu faire	384
9.2. Perspectives	388
9.2.1. World of Warcraft « Classic »	388
9.2.2. Application à d'autres terrains	391
9.2.3. Le Streaming	396
Conclusion.....	399

Introduction

Parvenant à l'ultime chapitre de cette thèse, il nous appartient maintenant de faire le point sur le trajet parcouru. Pour achever ce travail, nous allons tenter, de manière critique, d'identifier les limites à cette recherche et les perspectives qui pourraient en émerger.

La première section de ce chapitre sera dédiée aux limites que nous entrevoyons dans la recherche que nous venons d'effectuer. Nous les organiserons autour de trois pôles : les limites provenant de nos choix méthodologiques, les limites issues du cadre et de l'ancrage théorique et, finalement, les approches ou éléments supplémentaires que nous aurions pu ajouter à cette recherche mais qui – pour différentes raisons que nous expliquerons – ne l'ont pas été. Remarquons, à titre général, que venant de l'auteur, cette tâche (décerner les limites de ses recherches) est souvent délicate car elle demande une prise de distance et un regard extérieur sur son propre travail. Pour nous appuyer dans cette tâche notre objectif a donc été d'être le plus impartial possible ainsi que de faire part des limites que nous pouvions justifier.

La seconde section abordera les perspectives qui nous semblent émerger aussi bien de nos résultats, que de la connaissance du terrain acquise au cours de ces années ainsi que des pistes que nous avons détectées pendant notre recherche mais que nous avons mises de côté, car elles ne répondaient pas à la démarche globale qui était alors la nôtre. Pour ordonner l'ensemble de ces possibilités nous avons choisi de classer ces perspectives en fonction de leur proximité avec *World of Warcraft*. Dans un premier temps, nous aborderons donc les questionnements susceptibles de réunir notre recherche et le lancement de *World of Warcraft Classic*. Dans un deuxième temps, nous nous demanderons comment et sur quels autres terrains, il pourrait être intéressant de considérer le *cadre de communication* comme potentiel outil d'analyse. Finalement, dans un troisième temps, nous nous focaliserons sur le *streaming* de jeux vidéo ainsi que ses acteurs (*streameur* et *viewers*) qui bouleverse non seulement l'industrie vidéoludique mais aussi (et surtout) la manière dont ce dispositif peut être abordé.

En somme, l'objectif de ce chapitre est de démontrer qu'il nous semble que cette recherche a ouvert bien plus de portes qu'elle n'en a fermées. L'appréhension des *avatars* comme des entités à part entière et la mise entre parenthèse des cadres d'analyse classiques du jeu peuvent former un cadre théorique demandant à être mis à l'épreuve et étendu à d'autres terrains afin de confirmer sa validité mais aussi, et surtout, d'apporter un regard neuf sur ces *espaces numériques* qui ne cessent de croître et d'attirer de plus en plus d'*individus*.

9.1. Limites

Il nous semble possible d'identifier trois catégories de limites provenant de la présente recherche : 1) les limites immanentes à nos choix méthodologiques, 2) les limites inhérentes à notre cadre théorique et postulat et, finalement, 3) les éléments supplémentaires que nous aurions pu mettre en place dans le cours de cette recherche.

9.1.1. Méthodologie

Nous sommes en mesure d'identifier trois éléments principaux permettant de cadrer les limites inhérentes à nos choix méthodologiques. Ces derniers sont issus – en grande partie – des présupposés induits par l'ethnographie. Nous retrouverons ainsi la question de la représentativité des résultats que nous avons obtenus, les questions que peuvent supposer l'unicité de notre terrain et, finalement, l'interprétativisme inhérent à cette méthode.

La représentativité

Méthodologie essentiellement et profondément qualitative, l'ethnographie ne laisse traditionnellement qu'une place marginale aux données chiffrées, statistiques. Et, généralement, lorsqu'elles sont utilisées, elles le sont de manière descriptive ; c'est d'ailleurs le principal usage que nous en avons fait dans cette thèse. Ne passant pas par des modèles statistiques complexes (comme des analyses de correspondances multiples ou des analyses factorielles), les données proposées étaient assez simples pour se suffire à elles-mêmes. La mise en relation des variables s'est faite de manière interprétative (à ce propos, cf. troisième point suivant) et non mathématique.

Cette approche limite fortement les comparaisons statistiques et ne propose pas un échantillonnage par rapport à une population générale. Nous avons vu dans la première partie de ce document que le choix de cette approche est également le résultat des contraintes inhérentes au terrain, ne disposant pas de données générales (s'approchant d'une forme de recensement) comme le nombre d'*avatars* par *serveur* ou le nombre d'*avatars* par compte, la moyenne d'âge des *utilisateurs* ou le temps de connexion moyen des individus. Nous ne disposons d'aucune base solide sur laquelle fonder une « norme » qui permettrait d'identifier à quel point nos observations s'en rapprochent ou en diffèrent. C'est ce qui fait que, dans ce contexte, la définition d'un degré de représentativité s'avère éminemment complexe et hasardeux.

Cependant, cela laisse toujours une place à la sempiternelle question : avons-nous observé des comportements « normaux » ou « anormaux » ? Autrement dit, nos résultats sont-ils le fruit de comportements partagés par la majorité des *acteurs* ou, au contraire, les groupes que nous

avons observés forment-ils une exception ? Bien qu'il serait malhonnête de balayer cette question, l'une des tâches d'un ethnographe est également d'identifier des éléments de comparaison lui permettant de situer les comportements du groupe qu'il observe par rapport à ceux d'autres groupes similaires. Tout au long de la présentation de notre terrain, de nos données et de nos résultats, nous avons tenté d'insister sur le fait que, bien que suivant particulièrement deux *guildes*, nous avons eu également l'occasion d'en observer d'autres (sur le court ou moyen terme). Or, il nous semblait reconnaître un certain nombre de similitudes entre les observations que nous avons réalisées dans nos *guildes* principales et dans les autres. Finalement, il nous semble également que le temps est un facteur essentiel pour résorber le manque de représentativité de l'ethnographie. Ayant passé, littéralement, plusieurs années sur ce terrain, nous avons dépassé notre statut initial d'étranger, par conséquent notre expérience nous permet aussi d'apprécier (toutes proportions gardées) la normalité d'une situation ou de comportements.

Un terrain unique

Il est toutefois possible de concevoir que l'investissement temporel que suppose une ethnographie menée en bonne et due forme restreint fortement le chercheur à une faible parcelle de terrain. En effet, sans revenir sur la question de la représentativité, nous pouvons affirmer que non seulement nous n'avons étudié qu'*un* jeu de rôle en ligne massivement multijoueur¹⁴⁸ mais, et surtout, nous n'avons étudié qu'une partie de ce jeu.

Nous pouvons ainsi répertorier trois principaux aspects de l'*espace numérique* qu'est *World of Warcraft* que nous n'avons pas eu l'occasion d'explorer dans le cadre de cette recherche en raison de l'implication demandée par le cours de nos observations.

Premièrement, nous nous sommes centrés sur un certain type de *gilde*, que nous avons identifié comme étant le plus populaire et représenté, cependant cela nous a conduit à ignorer les autres formes de groupes d'*avatars*. Si les *guildes* familiales présentent un intérêt quant à la transposition de relations issues de l'*espace physique* dans l'*espace numérique*, l'insuffisance la plus importante de cette recherche est sûrement du côté des *guildes* « very-HL » ; ces groupes d'*avatars* cherchent principalement à améliorer leur classement et à faire partie des meilleures *guildes* de leur serveur, voire du monde. Etudier ces dernières auraient été l'occasion d'observer la manière dont la communication médiatée par des *avatars* évolue quand elle est mise à l'épreuve de la pression de la poursuite d'un objectif complexe. Cela nous aurait également permis de consacrer une place plus importante à l'analyse de la place du *leader* d'une *gilde*. Cependant deux problèmes majeurs se posent pour étudier (de manière ethnographique) ces

¹⁴⁸ Et par conséquent, nous n'avons étudié qu'un jeu alors que le marché vidéoludique est composé de plusieurs milliers de titres qui se trouvent sans cesse renouvelés. Cependant, pour répondre à cette objection nous pouvons rappeler que notre objet d'étude n'est pas le jeu mais la communication médiatée par des *avatars*.

groupes : 1) il y en a relativement peu et ils exigent un niveau de performance probablement supérieur à nos capacités et 2) ces *guildes* demandent une implication temporelle très importante (elles réalisent souvent cinq soirs de raids par semaine). Nous n'aurions alors pu observer qu'un groupe et la question de la représentativité aurait été encore plus prononcée.

Deuxièmement, et bien que les deux *guildes* que nous suivions se trouvaient sur des *serveurs* différents, nous avons vu qu'il existe plusieurs dizaines de *serveurs* et que les *avatars* les identifient comme des points de repère participant à leur construction identitaire. Si multiplier les *serveurs* aurait été synonyme de multiplier les *guildes* et, donc, de réduire l'implication que nous avons dans celles que nous suivions principalement, il est tout de même nécessaire de rappeler qu'il existe différents types de *serveurs*. Or, nos deux *serveurs* étaient classés comme « Joueur contre Joueur », nous n'avons donc pas d'éléments nous permettant de savoir si nous observons des comportements différents sur les *serveurs* « Joueur contre Environnement » et surtout sur les *serveurs* « Jeu de Rôle ». Toutefois, ces derniers – qui pourraient représenter la différence la plus significative – ne représentent qu'une frange marginale (selon les maigres données dont nous disposons) des *avatars*. Nous centrer sur cette pratique nous aurait définitivement éloigné d'une forme de représentativité de nos données.

Troisièmement, il convient de souligner que nous nous sommes cantonnés à des *serveurs* de langue française, ce qui nous a ôté toute possibilité d'apporter une dimension culturelle à notre recherche. Or, les travaux de Bonnie Nardi (2010) ont démontré qu'il était possible d'observer des comportements et des appréhensions de l'*espace numérique* radicalement différents en fonction des cultures. Manque indéniable, cela peut aussi apparaître comme une perspective, ayant identifié un certain nombre d'éléments saillants nous pourrions tenter d'estimer s'ils se retrouvent dans d'autres cultures.

L'interprétation

Finalement, nous pouvons souligner la place proéminente que le chercheur occupe dans une démarche ethnographique. Il est celui qui permet de faire le lien entre la multitude et les nombreuses natures de données qu'il a recueillies tout au long de sa recherche. C'est à travers son regard et sa perception que les éléments s'ordonnent pour former les résultats. Peut alors se poser la question de la reproductibilité de la recherche et ce qu'il en ressortirait si l'ethnographe était remplacé par un autre chercheur. Malheureusement, l'histoire de l'ethnographie est également marquée par des recherches n'ayant pas pu être confirmées ou reproduites. L'exemple le plus célèbre étant sans doute le terrain réalisé par Margaret Mead dans la mesure où l'ensemble des ethnographes s'étant rendu sur le même terrain à sa suite ont été incapables de retrouver des traces des éléments qu'elle évoquait (Rochette, 2013). Cependant, et sans faire jouer un argument d'autorité, nous pourrions considérer que cette mésaventure est

contrebalancée par les travaux de Claude Lévi-Strauss qui marquent, à ce jour, la seule universalité prouvée dans les sciences humaines (Lévi-Strauss, 2002).

Cependant, il ne s'agit pas de départager les ethnographies éthiques de celles que nous pouvons considérer avec plus de suspicion. Ce qu'il faut considérer c'est que l'éthique de l'ethnologue est la variable essentielle au déroulement d'une recherche scientifiquement valide. En ce qui concerne cette recherche, nous avons choisi non seulement de veiller à maintenir une posture que nous souhaitons exemplaire, mais également de faire preuve de transparence. En fournissant l'intégralité des données dont nous disposons en annexe, nous laissons au lecteur le soin non seulement d'en vérifier l'authenticité mais aussi, et surtout, de se forger sa propre opinion, de procéder à sa propre analyse.

Se pose alors la question de l'objectivité, si les méthodes qualitatives peuvent sembler plus promptes à pencher vers la subjectivité que les méthodes quantitatives qui peuvent se reposer sur le filtre de l'analyse mathématique. Il est alors nécessaire de considérer que les méthodes qualitatives disposent de nombreux manuels et codes permettant d'encadrer la subjectivité et de développer l'objectivité du chercheur. Nous pensons, par exemple, aux *Règles de la méthode sociologique* rédigée par Emile Durkheim (1894) qui fournit les éléments à suivre pour objectiver sa posture et, par conséquent, son analyse et ses résultats. On retrouve, en effet, dès cet écrit la certitude que c'est à travers la manière dont le chercheur se présente à son terrain et se le représente que l'objectivité peut se créer¹⁴⁹ et s'assurer.

9.1.2. Théorie

Il nous paraît possible de classer les limites liées aux éléments théoriques et conceptuels de notre recherche au sein de trois catégories : 1) la dimension primaire de ce que nous avons identifié comme un *cadre de communication*, 2) la centralité de notre postulat et cadre théorique sur lesquels reposent tous nos résultats et 3) une tentative d'explication permettant de comprendre les résultats mitigés qu'ont produit nos tentatives d'entretiens en « re-situ subjectif » et ce qui pourrait être mis en place pour résoudre ces problèmes.

Un cadre primaire ?

Considérer le « *cadre de communication* » comme un *cadre primaire* n'est pas anodin dans la mesure où cela implique qu'il existe une différence radicale entre ce *cadre* et le *cadre social* qui, lui, se différencie des *cadres naturels*. En fait, l'acceptation de ce statut dépend principalement de la distinction de nature qui est opérée entre les deux types de *cadres primaires* identifiés par Erving Goffman.

¹⁴⁹ Précisons que Durkheim ne s'adresse aussi – et principalement – qu'aux méthodes quantitatives.

« *Les cadres naturels nous permettent d'identifier des occurrences qui ne sont pas ordonnées ou orientées, qui ne sont pas pilotées ou animées, qui sont « purement physiques ». [...] Les cadres sociaux, eux, permettent de comprendre d'autres événements, animés par une volonté ou un objectif et qui requièrent la maîtrise d'une intelligence ; ils impliquent des agencements vivants, et le premier d'entre eux, l'agent humain.* » (Goffman, 1991, p. 30-31)

Si l'auteur précise en quoi ils sont différents, il ne nous propose guère d'informations nous permettant de comprendre pourquoi ils le sont. Or, c'est justement en saisissant cette différence qu'il est possible de déterminer si un *cadre communication* est bel et bien un *cadre primaire* ou une partie d'un *cadre social*. Pour résoudre cette question nous pouvons considérer trois pistes permettant d'expliquer la nature de la différence entre *cadre naturel* et *cadre social*.

1. L'option qui semble la plus probable est que nous pouvons envisager qu'il s'agit d'une forme de continuité de la distinction classique en philosophie entre *nature* et *culture* (Locke, 2009; Rousseau, 2013).
2. La distinction peut se faire par rapport à la finalité de l'interaction. Il s'agit alors d'identifier comme appartenant aux *cadres sociaux* l'ensemble des éléments permettant de répondre à la question de Hobbes : pourquoi l'Homme fait-il société ?
3. Finalement, le critère de différenciation peut être l'objectif rempli dans le cours de l'interaction. A la différence du second point, il ne s'agit pas de considérer la finalité philosophique d'une interaction mais sa finalité par rapport au cours de l'action.

Au regard de ces trois cas de figure, il apparaît qu'un *cadre de communication* ne pourrait être considéré comme un *cadre primaire* que dans la dernière proposition. Puisque notre thèse est qu'une interaction ayant lieu dans un *cadre de communication* a pour principale fonction de permettre aux individus de communiquer, la dimension sociale n'est finalement que secondaire, une conséquence positive de la communication. Précisons, tout de même, que bien que nous considérons qu'il est probable qu'un *cadre de communication* ne puisse être considéré comme un *cadre primaire* ; si c'est bel et bien la première option qui s'avère être correcte (distinction entre *nature* et *culture*), alors nous pourrions considérer qu'il est nécessaire de créer un niveau intermédiaire entre les *cadres primaires* et les modifications de *cadres* que sont les *fabrications* et les *modalisations*. Car il nous semble profondément incorrect de considérer que ce que nous avons identifié comme un *cadre de communication* ne soit que l'altération d'un cadre existant dans la mesure où il nous semble impossible de déterminer duquel il s'agit.

Postulat et cadre théorique déterminants

La seconde limite théorique que nous souhaiterions évoquer est peut-être la plus importante car si elle n'est saisie, elle se trouve susceptible de remettre en cause l'entièreté de notre recherche. Nous avons bâti un édifice théorique reposant sur un postulat et un cadre théorique forts. Ces derniers ne peuvent faire l'objet de modifications importantes sans rendre caduques nos résultats.

Rappelons que notre principal postulat théorique est qu'en ne considérant pas l'*espace numérique* formé par *World of Warcraft* au prisme du *jeu* et des théories qui y sont associées mais au prisme des *interactions*, nous arrivons à la conclusion qu'il est possible de considérer l'*avatar* comme une entité plus ou moins distincte de l'*utilisateur* ; ou, du moins, que nous pouvions mettre à l'épreuve cette hypothèse. C'est ce que nous avons tenté de faire au cours de cette recherche et nos résultats indiquent que les *avatars* sont bel et bien des entités communicationnelles indépendantes et autonomes qui ne nécessitent qu'un apport marginal de l'*espace physique* pour faire fonctionner et animer les groupes qu'ils forment. Or, si nous refusons notre postulat consistant à considérer qu'il est possible de ne pas considérer le jeu comme un jeu alors nous nous trouvons dans une situation où l'entièreté de notre démarche semble aberrante. Nous pouvons comparer – dans une certaine mesure – notre démarche à la géométrie non-euclidienne. Comme son nom l'indique, cette conception de la géométrie refuse un des postulats essentiels de la géométrie d'Euclide : les parallèles. Il s'agit alors de reconsidérer la géométrie en remettant en cause un élément ; si nous n'adhérons pas à l'idée que des droites parallèles puissent se croiser – et que nous refusons donc le postulat de la géométrie non-euclidienne – tous les résultats qui en découleraient seraient absurdes. Il s'agit alors d'admettre ce postulat puis de le mettre à l'épreuve du terrain pour voir si les résultats restent cohérents malgré tout, c'est ce que nous avons tenté de faire au cours de cette thèse.

En ce qui concerne le cadre théorique (qui découle de ce postulat), nous avons vu que nous nous reposons en grande partie sur l'œuvre d'Erving Goffman. Il pourrait donc être légitime de se demander : quelle forme prendrait cette thèse sans Goffman ? Pour répondre à cette question il est nécessaire de saisir ce qu'elle sous-entend. S'agit-il d'interpréter les données que nous avons récoltées à l'aide d'une autre grille que celle de l'interactionnisme ? Ou, alors, s'agit-il de chercher d'autres grilles au sein de l'interactionnisme ? Dans le premier cas – sans l'interactionnisme – notre démarche nous semble impossible, dans la mesure où notre premier mouvement (lors du postulat) a été d'interchanger les théories du jeu par l'interactionnisme. Il s'agirait alors de trouver un courant susceptible d'opérer un tel changement or, si à n'en pas douter, il en existe quantité, cela reviendrait à explorer des dimensions si différentes que les deux recherches n'auraient probablement que peu de points en commun si ce n'est leur terrain (*World of Warcraft*). Et s'il s'agit d'interroger d'autres courants au sein de l'interactionnisme, nous avons présenté les principaux lors du 4^{ème} chapitre (*interactionnisme symbolique, ethnométhodologie et ordre de l'interaction*) et il apparaît que le choix est avant tout le résultat

d'un choix dogmatique : le refus ou la considération d'une forme de structuralisme dans le déroulement des interactions.

Re-situ subjectif

Finalement et à la frontière entre limites théoriques et méthodologiques, nous aimerions revenir brièvement sur les faibles résultats obtenus lors de tentatives de *re-situ subjectif* que nous avons mis en place avec certains *avatars*. Pour rappel, nous avons demandé à certains membres de nos *guildes* s'ils accepteraient d'enregistrer une soirée *raid* (de la même manière que nous l'avions fait pour réaliser nos captations) afin qu'ils puissent nous la commenter. L'objectif étant, en suivant la méthodologie mise au point par Daniel Schmitt, de parvenir à recueillir l'expérience vécue par les individus non seulement depuis l'observation externe mais également depuis une narration interne.

Or, il s'avère que nos tentatives n'ont pas été des plus fructueuses puisque nous ne sommes parvenus, dans la majorité des cas, qu'à obtenir des commentaires généraux qui restaient à un niveau très descriptif. Les individus nous faisaient part de ce qu'ils voyaient à l'écran et non de ce qu'ils avaient vécu. S'est alors posé la question : comment expliquer cela ? Nous ne pouvons écarter la possibilité que nous ne soyons pas parvenus à mener correctement ces entretiens et que cela ait empêché les individus d'entrer dans un état leur permettant de se remémorer, avec précision, leur expérience.

Cependant, et dans la mesure où l'analyse de nos captations nous a amené à vivre cette même expérience que nous avons proposée aux membres de nos *guildes*, nous sommes également en mesure de présenter une autre piste expliquant ces résultats en demi-teinte. Cette seconde explication repose justement sur l'expérience vécue. En effet, en visionnant nos enregistrements, nous nous sommes aperçus que nous découvrions certains passages alors que nous avions réalisé ces captations depuis le point de vue de notre *avatar* : il s'agissait de notre perspective. Alors comment expliquer ce sentiment de découverte ? Il nous semble que la réponse à cette question se trouve – en partie – dans le concept d'*unité véhiculaire* : le procédé de captation que nous avons mis en place est pertinent d'un point de vue scientifique car il permet d'enregistrer le déroulement de l'action depuis la perspective de l'*avatar*. Toutefois ce point de vue n'est pas celui de l'autre acteur principal : l'*utilisateur*. Or, comme nous l'avons dit, le corps physique n'est pas une *unité véhiculaire* comme les autres, *ego* a une relation particulière avec cette dernière. Par conséquent, nous nous trouvons dans une situation où le *corps numérique* peut être délaissé pendant une courte période (les *AFK*) durant laquelle l'*utilisateur* vit une expérience particulière (aller aux sanitaires ou discuter avec une personne

de son entourage) et distincte de celle de l'*avatar* (toujours impliqué dans le cours d'action du *raid*).



Illustration 20. Le point de vue de l'*avatar* (à gauche) et le point de vue de l'*utilisateur* (à droite).

Cette capture d'écran et cette photographie illustrent la différence de point de vue entre l'*avatar* et l'*utilisateur*. Pendant que le premier participe au *raid*, le second peut vaquer à d'autres occupations (comme regarder une série tout en consultant les flux de ses réseaux sociaux ou prenant des notes sur ce qu'il observe) qui feront qu'il sera – par moments – moins attentif à ce qui se déroule dans l'*espace numérique*.

En somme, il nous semble que pour mettre en place de réels entretiens en re-situ subjectif, il est nécessaire de capter aussi bien le point de vue de l'*avatar* que celui de l'*utilisateur* (grâce à des lunettes équipées de caméras, par exemple).

9.1.3. Ce que nous aurions pu faire

Afin de conclure cette première section portant sur les limites que nous entrevoyons concernant notre recherche, il nous semble pertinent de présenter quelques éléments qui nous semblent manquer ainsi que les raisons expliquant leur absence. Ces éléments font bien sûr l'objet d'une certaine forme de regret dans la mesure où tout chercheur souhaite explorer toutes les pistes possibles mais l'une des difficultés d'un travail de thèse est également de savoir resserrer son objet, puis de se tenir à cet angle d'approche. Il nous semble donc important de saisir les éléments qui vont suivre comme la reconnaissance du nombre de pistes qui restent ouvertes sur ce type de terrain et que nous n'avons aucunement la prétention de l'avoir épuisé.

Communication non-verbale

Le premier point que nous souhaiterions aborder, est la non-prise en compte de la communication non-verbale. Cette décision peut sembler d'autant plus étrange quand nous considérons la perspective interactionniste dans laquelle se place cette recherche et la place que ce courant attribue au corps et aux messages qu'il communique.

Il nous semble que la considération de cette forme de communication aurait pu prendre sa place tout particulièrement lors de l'analyse des captations. Mais, comme nous l'avons souligné, la méthode d'enregistrement mise en place et notre participation aux événements en cours ne nous permettaient pas une prise de vue stable et l'enregistrement de l'ensemble des *avatars* durant l'intégralité de la durée d'un *raid*. Les *avatars* changeant constamment de placement – surtout pendant les affrontements contre les *boss* – ils n'arrêtaient pas d'entrer et de sortir du champ de notre captation. Impossible donc de suivre leurs mouvements sur le long (ou moyen) terme et de ce fait de travailler sur des éléments comme la proxémie.

Toutefois, il aurait été possible de contourner cette contrainte technique soit en multipliant les points de vue (en demandant à d'autres *avatars* d'enregistrer le *raid* depuis leur perspective puis en envoyant les enregistrements) soit en utilisant un dispositif permettant de suivre la position des *avatars* tout au long d'un *raid*. La première option était complexe à mettre en place dans la mesure où ces captations demandent beaucoup de ressources informatiques et un certain temps de mise en place. Il nous semblait donc inapproprié de demander à des individus venus se divertir de mettre en place tout ce dispositif. En ce qui concerne la seconde option, la seule possibilité envisagée était d'avoir recours au *replay* des *raids* que fournit l'*addon* « *WarcraftLog* ». Cependant, ces *replays* présentent deux désavantages majeurs : seule la position de l'*avatar* est disponible (et non ce qu'il fait) et ils ne sont disponibles que pendant les affrontements (or nous pouvons supposer que les corps numériques sont plus communicatifs en dehors de ces périodes dans la mesure où pendant les combats ils obéissent à des placements précis). C'est la somme de ces désavantages et notre manque de compétences techniques pour réaliser un script faisant le lien entre nos enregistrements et ces *replays* qui nous a amené à ne pas suivre cette piste.

Finalement, il nous semble que l'analyse de la communication non-verbale dans un *espace numérique* comme celui de *World of Warcraft* devrait faire l'objet d'une recherche à part entière.

L'effet « envie de raid »

Le second élément que nous souhaiterions aborder, tient à la relation que les *avatars* entretiennent avec le *raid*. Nos données ont souligné que cette activité a un rôle central dans la vie quotidienne des *avatars*, l'organisation d'une *gilde* et la mise en place d'un *rite* permettant l'autonomie et l'indépendance des *avatars* par rapport à l'*espace physique*.

Cependant, l'ensemble des éléments que nous avons recueillis l'ont été à l'issue du *raid* et nous ne disposons pas d'informations provenant de l'*avant-raid*. Or, nous avons vu qu'il est courant que les *avatars* se présentent à cette activité en ne désirant pas réellement y participer, mais qu'ils le font par respect envers leurs camarades, afin de ne pas mettre l'ensemble du groupe dans une situation où il risquerait de ne pas être en mesure de *raider*, faute d'*avatars*

présents. Prenant en compte cette situation, il aurait été pertinent de construire un rapide questionnaire demandant aux *avatars* d'estimer leur envie de participer à la soirée de *raid* ainsi que leur état d'esprit général quant à l'*espace numérique* à ce moment précis (ce qui inclus, par exemple, l'envie que la *gilde* progresse, l'espérance de *looter* certains objets particuliers ou de terminer le *raid* en avance). Ces données auraient dû être récoltées sur le moyen terme (plusieurs semaines, le temps de vie d'un *raid* par exemple) et de manière systématique avant chaque *raid*. Cela nous aurait permis de constituer une base avec laquelle nous aurions pu faire dialoguer d'autres variables comme le nombre d'*unité d'interactions* relevé lors de l'enregistrement, l'efficacité de la *gilde* (c'est-à-dire, le nombre de *boss* vaincus) ou les thématiques principalement discutées (est-ce que les traits d'humour sont plus nombreux lorsque la majorité des *avatars* déclarent avoir eu envie de participer au *raid* ?). Nous aurions également pu développer plus encore cette démarche en distribuant – toujours systématiquement – un questionnaire à la fin du *raid* visant à évaluer si l'état d'esprit des *avatars* avait été modifié au cours du *raid*. En somme, mesurer l'effet que le *raid* aurait pu avoir sur ces derniers.

Toutefois, nous sommes en mesure d'arriver à la conclusion de la récolte de ce type de données serait intéressante et enrichissante pour notre recherche que celle-ci achevée. C'est donc en ayant pris toute la mesure de l'importance des *raids* que nous sommes capable de considérer qu'il faudrait que nous ayons plus d'informations sur l'état d'esprit dans lequel se trouvent les *avatars* lorsqu'ils participent à ce *raid*. Dans une certaine mesure nous pourrions donc considérer que c'est seulement en ayant terminé cette recherche que nous nous trouvons en position de considérer ce qui aurait pu être mieux. Mais il est peu probable que nous ayons pu prendre en compte l'importance des soirées de *raid* lorsque nous avons commencé notre recherche.

Les observations manquantes

Finalement, le dernier élément dont nous aimerions discuter concerne les observations que nous n'avons pas eu l'occasion ou la possibilité de mener. En effet, si la durée de notre ethnographie nous a permis d'appréhender et de saisir une grande partie des interactions menées dans le cadre de la vie quotidienne des *avatars* et d'une *gilde*, nous avons peu eu l'occasion d'observer des événements ayant une dimension exceptionnelle. Nous pensons, tout particulièrement, aux rencontres *IRL* et aux salons dédiés à *World of Warcraft*.

En fonction des *guildes*, les rencontres *IRL* sont plus ou moins régulières et font l'objet d'une plus ou moins grande fréquentation. Les deux *guildes* que nous avons choisies de suivre avaient déjà organisé ce type d'évènement lorsque nous les avons rejoints. Et tout particulièrement le *Peuple des Barrens* en organisait, en moyenne, près d'une par an. Nous avons donc bon espoir d'avoir l'occasion d'assister à une de ces rencontres. Cependant, il s'est avéré qu'au cours des

deux années que nous avons passées dans ces groupes d'*avatars*, aucune *IRL* ne s'est concrétisée. Si des membres du *Peuple des Barrens* ont bien évoqué cette possibilité à plusieurs occasions, le projet n'a jamais abouti. Et les différentes restructurations et houles qui ont parcouru *UpRise* ont découragé toute tentative de cet ordre. Dans la mesure où l'engagement au sein d'une *gilde* est un critère essentiel pour participer à ce type d'évènement il semble très difficile d'y participer sans être un membre actif de la *gilde*. Nous nous sommes donc retrouvés dans une situation où les groupes que nous avons rejoints ne parvenaient pas à mettre en place cette dynamique et où il était inenvisageable de participer à l'*IRL* d'une *gilde* que nous ne connaissions pas bien. Cette observation n'a donc pas pu avoir lieu faute d'occasion.

En ce qui concerne les salons dédiés à *World of Warcraft*, il convient de préciser qu'ils sont toujours dédiés à plusieurs titres de l'industrie vidéoludique et que celui qui nous intéresse peut y avoir une place plus ou moins importante. Existant depuis près de quinze ans, *World of Warcraft* ne dispose pas d'une grande visibilité dans les salons annuels qui couvrent l'actualité la plus récente de l'industrie (comme l'*E3*). L'évènement le plus intéressant était donc, sans nul doute, le salon annuellement organisé par *Blizzard Entertainment* : la « *BlizzCon* » (contraction de « blizzard » et « convention »). Organisée en Californie, cette convention est dédiée à l'ensemble des jeux du studio dans lequel *World of Warcraft* occupe une place de choix. Bien que s'adressant à un public international, observer cette convention aurait été l'occasion de rencontrer de nombreux *utilisateurs* et de recueillir des données sur leur expérience de cet *espace numérique*. Deux années d'affilées (en 2017 et 2018) nous avons donc tenté de nous procurer des billets d'entrées (vendu à 199\$). Mais, y compris en se connectant sur la page d'achat au moment de l'ouverture des ventes, la demande est si forte qu'en quelques secondes, l'ensemble des billets est vendu. Bien que certains puissent être rachetés, par la suite, sur des sites d'enchères comme *eBay* les prix deviennent rapidement trop importants (dépassant les 500\$). Nous pouvons donc imputer à un manque de chance l'impossibilité de réaliser ce type d'observation.

9.2. Perspectives

La seconde section de ce chapitre sera dédiée aux différentes perspectives de recherches futures que nous entrevoyons, suite au travail réalisé au cours de cette thèse. Les pistes que nous allons décrire sont classées en fonction de leur proximité avec notre actuel terrain de recherche. Commençant par une possibilité se trouvant encore dans le cadre de cet *espace numérique* nous nous en éloignerons peu à peu, pour rejoindre le cœur de ce que nous avons identifié comme l'élément vecteur de complexité : la *méta-communalisation d'avatars*.

9.2.1. *World of Warcraft* « *Classic* »

De quoi s'agit-il ?

World of Warcraft « *Classic* » désigne une nouvelle gamme de *serveurs* qui seront mis en ligne au courant de la fin du mois d'août 2019. Ces derniers sont toutefois bien différents de l'intégralité des *serveurs* déjà existants dans la mesure où ils ne permettent pas d'accéder à *World of Warcraft* dans sa version actuelle mais à la première version de l'*espace numérique* (appelée « *Vanilla* » par les *avatars*).

La mise en place d'un tel serveur était une demande récurrente de la part des *avatars*, elle apparaissait régulièrement sur les forums officiels et à l'occasion de la *BlizzCon*. Et elle s'est faite encore plus pressante courant 2016 lorsque le « *serveur privé* » *Nostalrius* fût fermé sur décision judiciaire après que *Blizzard Entertainment* eut porté plainte. Les « *serveurs privés* » sont des serveurs dupliquant une version de *World of Warcraft* mais dont la particularité est de ne pas être hébergés par *Blizzard* mais par des particuliers. Cette pratique est une entorse aux *Conditions Générales d'Utilisation* du studio (notons que c'est l'hébergeur qui est en tort et non l'utilisateur). Mais la possibilité de pouvoir explorer cet *espace numérique* gratuitement (puisque l'abonnement correspond, en réalité, à l'accès au serveur et non au logiciel) a connu un certain succès auprès des individus et les *serveurs privés* se sont rapidement multipliés. Toutefois, la presse spécialisée relevait relativement peu de fermetures résultant d'une décision judiciaire dans la mesure où si ces serveurs étaient susceptibles d'attirer des *utilisateurs*, il était rare que ces derniers restent sur le long terme. Caractérisés par leur instabilité, la présence de nombreux *bugs*, d'éléments manquants, ou de systèmes de soutien économique, ils faisant des *avatars* qui paient des êtres invulnérables et de ceux qui ne payaient pas de simples proies. En somme une forme de statu quo s'installa : les serveurs privés étaient tolérés parce qu'ils ressemblaient davantage à une « *démo gratuite* » de *World of Warcraft* qu'à une réelle alternative.

Mais, lancé en 2015, *Nostalrius* offrait la possibilité de vivre une expérience très similaire à celle de la version *Vanilla* de *World of Warcraft*. En quelques mois, ce *serveur* revendiqua 800 000 comptes créés dont 150 000 actifs. Ne cherchant pas à mettre le contenu de l'*espace numérique* à jour et pouvant se reposer sur une importante base de donateurs potentiels, *Nostalrius* était caractérisé par une grande stabilité. De plus, il répondait à une demande que le studio californien ne pouvait satisfaire à cette époque. Suite à la fermeture de ce *serveur*, de nombreuses pétitions furent lancées et la création d'un service similaire fut annoncé par *Blizzard Entertainment* dès 2017 à l'occasion de la *BlizzCon*.

Devant réadapter un *espace numérique* datant de 2005 aux nouveaux standards informatiques ainsi qu'aux évolutions des moteurs graphiques et connexions internet, le développement de cette option dura près de deux ans. Et ce n'est que le 27 août 2019 que tous les individus qui le souhaiteront, pourront créer un *avatar* dans l'*espace numérique* de *World of Warcraft* tel qu'il était à ses débuts (avec quelques mises à jour graphiques).

Quelle confrontation avec la nostalgie ?

Les résultats obtenus nous permettent de comprendre et d'expliquer, du moins en partie, l'appétence des *avatars* pour ce type de contenu. Nous avons vu que la *nostalgie* occupe une place prépondérante dans le processus de construction identitaire des *avatars* ainsi que leur attachement aux autres et à l'*espace numérique* dans sa globalité. Il semble donc cohérent que les *avatars* soient en demande d'un service leur permettant de retourner à cet « *âge d'or* » qui a tant marqué leur parcours au sein de *World of Warcraft*.

La question principale qui se pose alors est : que se passe-t-il lorsque la nostalgie devient réalité ? Nous avons vu que le sentiment de *nostalgie* qui entoure les premières années d'existence de *World of Warcraft* est moteur dans la relation quasi affective qui se crée entre les *avatars* et l'*espace numérique*. Afin de fonder les hypothèses de ce qui est susceptible de produire le lancement de ces *serveurs* particuliers sur le rapport des *avatars* à cette nostalgie, nous pouvons considérer une forme de continuum entre les deux pôles extrêmes de réactions potentielles : l'engouement et la déception.

Si la réaction des *avatars* s'oriente plutôt autour de l'engouement, nous pouvons nous attendre à ce que ces *serveurs* fassent face à une forte demande et à ce que les *avatars* se tournent en grand nombre vers eux. Pour expliquer cette possibilité, nous pourrions considérer que ces *serveurs* offrent en réalité un nouveau départ. Ayant lieu sur des *serveurs* différents, les *avatars* seraient libres de recommencer leur aventure depuis le début tout en connaissant déjà certaines issues et, donc, d'agir différemment dans certaines situations. Cependant, cela serait considérer que les *avatars* arrivent sur ces *serveurs* *ex nihilo* alors qu'il est plus probable (du moins c'est ce que nos brèves observations indiquent) que les *avatars* se rendent en groupe sur

ces *serveurs*. Dans ce cas, le nouveau départ ne serait que conceptuel puisque dans leurs interactions, les *avatars* auraient à faire aux mêmes *alter*.

A l'autre bout du continuum se trouve la déception ; forme de dépression face à la réalisation d'un rêve. Dans cette configuration, les *avatars* pourraient prendre conscience du fait que ce n'est pas *cette époque* qu'ils chérissent, mais *son souvenir*. Bien que cela serait, à n'en pas douter, également une déception pour le studio californien, cela aurait aussi le mérite de confirmer la fonction éminemment commémorative et sociale de ce passé. Dans cette configuration, ce qui compte pour les *avatars* ce n'est pas la qualité de ce que proposait l'*espace numérique* à cette époque mais l'*expérience* qu'ils y ont vécue. Or, une expérience peut difficilement être vécue à l'identique deux fois, d'autant plus quand elle est entourée de l'aura de la découverte comme cela fût le cas lors du lancement de *World of Warcraft*. Nous pouvons aussi signaler que lors des entretiens, les *avatars* considérant *Vanilla* comme une époque dorée le faisaient également par rapport à la relation aux autres qu'ils pouvaient entretenir à ce moment, dans l'*espace numérique*. Nous trouvons, par exemple, des individus se rappelant avoir participé à des *raids* ou *donjons* jusqu'à ce que l'*utilisateur* fasse face au lever du soleil. Or, plus de dix ans plus tard, ces mêmes individus avouent qu'ils ne seraient plus en mesure d'entretenir un tel rapport à l'*espace numérique*. Revivre cette expérience semble alors d'autant plus compliquée.

Finalement, entre les deux extrêmes se trouve l'hypothèse la plus pragmatique selon laquelle ces *serveurs* ne seraient finalement perçus que comme un contenu additionnel à l'*espace numérique* formé par *World of Warcraft*. Dans ce cas, il est possible que les *avatars* se tourneraient vers ces *serveurs* spécifiquement lors des périodes de creux se produisant entre la sortie de deux *raids*. Lors de notre ethnographie, nous avons eu l'occasion d'observer que quantité d'*avatars* avaient tendance à se détourner de *World of Warcraft* pendant ces périodes pour explorer d'autres *espaces numérique*. *World of Warcraft Classic* serait alors l'occasion de rester au sein de cet *espace numérique* tout en ayant à disposition des possibilités d'activités renouvelées.

Une différence entre *Vanilla* et *Classic* ?

Quelle que soit l'hypothèse s'avérant être correcte, une rapide activité de veille des sites spécialisés et des réseaux sociaux permet de nous amener à penser que lors de leur lancement, ces *serveurs* feront l'objet d'une demande certaine. Il est donc probable de s'attendre à ce que les *avatars* (re)explorent pendant quelques temps ce que *World of Warcraft* a été. La parenthèse précédant le verbe « explorer » dans la phrase précédente est révélatrice d'une autre tension potentielle quant au lancement de ces *serveurs*. Nous pouvons nous attendre à observer une différence entre les *avatars* qui *découvrent* l'*espace numérique* tel qu'il était à son lancement et ceux qui le *redécouvrent*.

A priori nous pourrions considérer que cette distinction ne produirait pas une grande différence pour les *avatars* : après tout ils se retrouveront tous au même point sur les *serveurs* de *World of Warcraft Classic*. Cependant, au cours de notre ethnographie nous avons eu l'occasion d'observer que le fait d'avoir (ou non) connu l'époque de *Vanilla* pouvait être un critère discriminant. En effet, il s'avère qu'une question préliminaire à de nombreux échanges est de savoir si son interlocuteur « a connu l'époque de *Vanilla* ». Servant presque de filtre, cette question sous-entend que ceux qui ont connu cette époque seront à même de comprendre les propos qui suivront alors que les autres n'auront aucune idée de ce dont il s'agit. Remarquons que ce procédé est également une manière de maintenir – littéralement – la sacralité de cette époque, de cette commémoration ; en créant une distinction entre les initiés, autorisés à s'approcher du sacré et les profanes.

Dans tous les cas, si nous considérons la particularité du rapport que les *avatars* entretiennent avec cette époque, nous pouvons demander quel sera l'impact du lancement de *World of Warcraft Classic* sur ce rapport. Est-ce que les *avatars* considéreront équivalentes les expériences avec *Vanilla* versus *Classic* ? Dans ce cas, nous pencherions à nouveau pour l'hypothèse d'un nouveau départ. Mais cela aurait également pour effet de désacraliser cette époque et, donc, d'annihiler sa dimension commémorative. A l'opposé, il est donc envisageable que les *avatars* produisent une *distinction* entre les deux expériences (*Vanilla* et *Classic*) ce qui leur permettrait d'en préserver le caractère sacré et continuerait distinguer les rapports entre les *avatars* ayant connu *Vanilla* et les autres. Nous pouvons aussi envisager un cas intermédiaire où le rapport aux deux périodes serait évolutif. Dans un premier temps, nous assisterions à une distinction entre les deux expériences mais, au fur et mesure que les *avatars* progresseraient dans *Classic* et donc qu'ils s'approcheraient de l'intégralité de ce que proposait *Vanilla* comme expérience vidéoludique, l'écart aurait tendance à se résorber. Ce qui pourrait aboutir, à la fin de *Classic*, par une mise à niveau entre ceux qui ont connu *Vanilla* et *Classic*.

Dans tous les cas, nous pouvons voir que le lancement de ces *serveurs* soulève quantité de questions quant au rapport à la nostalgie que les *avatars* entretiennent avec leurs expériences passées. Ces questions forment autant de pistes de recherche potentielles.

9.2.2. Application à d'autres terrains

Au cours de cette seconde sous-section nous allons progressivement nous éloigner de *World of Warcraft*. Dans un premier temps, nous présenterons un potentiel dispositif de recherche expérimental concernant ce terrain (ce qui constitue une altérité radicale par rapport à l'approche que nous avons adoptée dans l'actuelle recherche). Dans un deuxième temps, nous aborderons la possibilité de mettre à l'épreuve nos résultats auprès d'autres formes d'*avatars* qui s'avèrent moins personnalisables et moins interactives. Cela nous permettrait de voir si la mise en place d'un *cadre de communication* dépend du degré d'interaction et de

personnalisation d'un *corps numérique*. Finalement, et dans un troisième temps, nous envisagerons les « *réseaux sociaux numériques* » [réf. Durampart] comme potentiels *cadres de communication*.

Guilde IRL vs. Guilde IG

Lors de l'élaboration de notre projet de thèse, nous avons envisagé la piste de mettre en place un protocole de recherche basé sur une expérimentation plutôt que sur une ethnographie. Si nous avons finalement opté pour une recherche basée sur l'observation de l'expérience vécue par les acteurs, c'était principalement pour mettre à l'épreuve notre postulat consistant à remplacer la grille d'analyse des jeux par celle des interactions. Cependant, à la lecture de nos résultats, il apparaît que ce protocole d'expérimentation pourrait permettre un nouvel éclairage sur ceux-là.

L'idée principale de ce protocole était de comparer la cohésion, les dynamiques communicationnelles et la hiérarchie qui se met en place au sein de deux groupes d'individus, l'un où les membres ne se connaissent que dans l'*espace numérique* (*guilde* « IG ») et l'autre où ils ne se connaissent que dans l'*espace physique* (*guilde* « IRL »). Les membres de la première *guilde* auraient eu pour consignes de ne se rencontrer que dans l'*espace numérique* et ceux de la seconde que dans l'*espace physique* (du moins durant les premiers temps).

Le projet comportait trois étapes principales :

- 1- Constitution des groupes et premières rencontres. Tout en respectant une parité entre les groupes afin qu'ils soient comparables, il était essentiel qu'ils soient composés de dix membres chacun. Cela leur permettant d'avoir accès à l'intégralité des *donjons* et *raid*. A ce stade l'une des difficultés aurait été de parvenir à faire en sorte que les deux groupes ait un niveau moyen équivalent (en termes de maîtrise de leurs *avatars*). Pour cela deux options étaient envisageables : réunir uniquement des néophytes ou parvenir à trouver un moyen permettant de mesurer le « niveau » de maîtrise d'un *avatar*. Si la première option peut sembler plus cohérente, elle pose un problème majeur : cela augmenterait la durée de l'étude puisque l'ensemble des *utilisateurs* devraient apprendre à maîtriser leurs *avatars*, et cela peut prendre plus ou moins de temps. L'une des premières étapes pour les groupes aurait été de définir les rôles de chaque *avatar* (*tank*, *heal*, *DPS*) de manière à ce qu'ils disposent *in fine* d'une composition leur permettant d'affronter les *boss* des *raids*. Ces décisions auraient eu lieu dans l'*espace physique* pour la *guilde* « IRL » et dans l'*espace numérique* pour la *guilde* « IG ».
- 2- Vie de guilde. Phase principale durant laquelle les deux groupes auraient eu à vivre une vie de *guilde* classique ; hormis l'obligation de réaliser des *raids*, ils auraient eu la liberté de s'organiser comme ils le souhaitaient. Toutefois la *guilde* « IRL » aurait dû se réunir

dans l'*espace physique* à intervalle régulier. Nous aurions alors pu les observer et recueillir des données sur leurs progressions et organisations pour tenter de déterminer si l'intervention de l'*espace physique* peut avoir une incidence sur ces variables.

- 3- Réunification des guildes. Après une période à déterminer, les deux *guildes* auraient dû fusionner pour n'en former qu'une. Cela aurait été l'occasion d'observer la manière dont l'organisation et la hiérarchie des groupes se seraient réarrangée et si l'une des formes de communication offre une plus grande stabilité.

Cette expérimentation aurait donc permis de poursuivre le courant de recherches portant sur la *communication médiatée par ordinateur* et les tentatives de saisir si la modalité de communication – et les formes de médiation – ont un impact sur les dynamiques de groupes et les relations interindividuelles.

D'autres avatars

Suivant une autre perspective et en prenant plus de distance avec les strictes limites de *World of Warcraft*, il serait intéressant d'interroger les conditions de possibilité d'émergence d'un *cadre de communication* lorsque l'*espace numérique* impliqué ne permet pas une personnalisation poussée des *avatars* ou des interactions développées entre eux. Nous entrevoyons deux catégories d'*espaces numériques* proposant des types d'*avatars* radicalement différents de ceux de *World of Warcraft* et qui nous permettraient de suivre cette voie.

D'une part, nous pouvons trouver un ensemble d'*espaces numériques* au sein desquels les *avatars* prennent des formes prédéfinies et génériques, de plus les *utilisateurs* ne peuvent les incarner que pendant une courte période. C'est tout particulièrement le cas dans les *jeux en ligne* faisant l'objet d'une forte popularité comme les *jeux de tirs à la première personne* (ou *FPS*, comme *Fortnite*, *Counter Strike* ou *Apex Legends*) ainsi que pour les *MOBA** (comme *Dota 2* ou *League of Legends*). Si ces *avatars* peuvent être au centre d'interactions, elles sont souvent plus courtes que celles observables dans un *MMORPG*, principalement parce qu'elles ont lieu au sein de « parties » et ne se situent donc pas sur le long terme, comme cela peut être le cas dans une *gilde*. De plus, ces interactions transitent principalement par des canaux de communication écrits, parce que le recours à des éléments communicationnels de la *méta-communalisation d'avatars* (type logiciels de discussion vocale) supposent une structure sur laquelle les *avatars* peuvent se reposer.

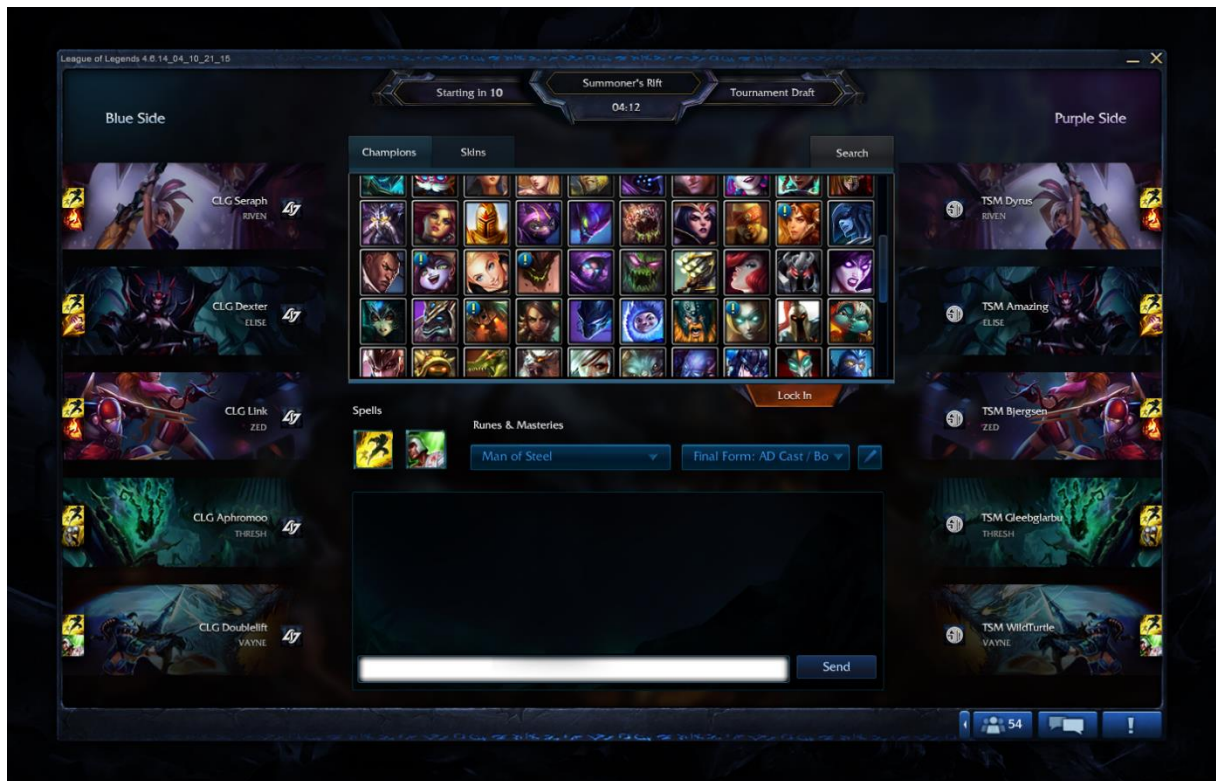


Illustration 21. Capture d'écran de la phase de sélection des personnages dans « League of Legends ». Les utilisateurs ne peuvent faire un choix que parmi quelques dizaines de possibilités dont l'apparence peut être légèrement modifiée.

D'autre part, il existe des *espaces numériques* proposant une marge de liberté encore plus restreinte quant à la personnalisation de l'*avatar* et aux interactions possibles. C'est principalement le cas des « jeux mobiles » ou des jeux de cartes en ligne (le jeu issu de la franchise de *Warcraft*, *HearthStone*, est le plus populaire), ces *espaces numériques* ne proposent à l'*utilisateur* qu'un choix restreint d'*avatars* (ne pouvant faire l'objet que de modifications marginales) et les interactions avec les autres *avatars* sont faibles ou inexistantes.

Les illustrations suivantes permettent de se rendre compte du très faible degré d'interactions dont disposent les *avatars*, puisque ces derniers n'ont accès qu'à six expressions visant à permettre d'échanger avec les autres *avatars* (le saluer, le remercier, le congratuler, s'excuser, signifier une erreur ou le menacer). En dehors de ces énoncés – aucunement personnalisables – les *avatars* ne disposent d'aucun moyen (à l'intérieur des frontières de l'*espace numérique*) pour communiquer avec *alter*. Le titre de l'ouvrage de Sherry Turkle « *Alone Together* » prendrait alors une autre dimension, puisqu'il s'agit d'*espaces* connectant plusieurs millions d'*utilisateurs* mais dans lesquels ces derniers n'ont aucun moyen de vérifier s'ils affrontent un autre individu ou un ordinateur.

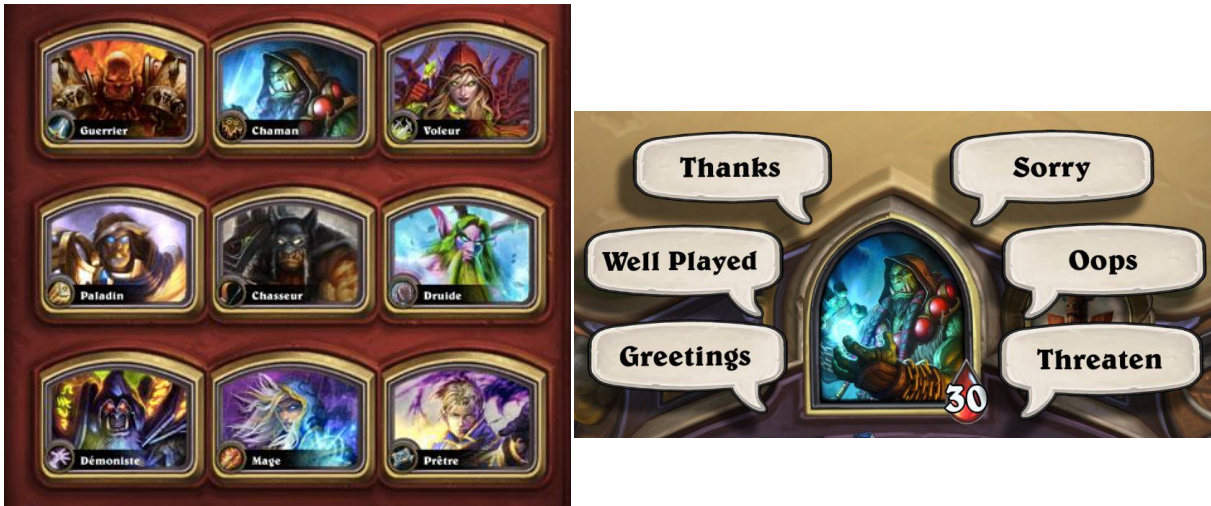


Illustration 22. Avatars disponibles dans *HearthStone* (à gauche) et les formes d'interactions disponibles dans le même titre (à droite).

L'intérêt potentiel d'étudier ces deux formes d'immersions particulières serait de saisir où se place l'*avatar* pour *ego* et *alter* ; est-ce qu'il se place sur le corps numérique faiblement personnalisable ou est-ce qu'il prend une tournure plus abstraite et se place du côté du *pseudonyme*, qui reste l'élément constant et personnalisable (lors de la création du compte) de ces espaces.

Les réseaux sociaux numériques

Finalement, en nous éloignant définitivement de *World of Warcraft*, nous pourrions nous demander, dans quelle mesure nous pourrions considérer que les réseaux sociaux numériques forment un *cadre de communication*. Dans la mesure où, les travaux de Fanny Georges (2009) nous montrent que les « profils » de ces dispositifs communicationnels fonctionnent comme des *avatars* dévoilant différents niveaux de la personnalité de ces derniers, il ne semble pas aberrant de transposer nos résultats à ce type de média.

Bien que le lien entre l'*utilisateur* et l'*avatar* semble plus fort dans le cas des *réseaux sociaux numériques*, nous avons vu qu'ils pouvaient être utilisés par les *avatars* qui parvenaient à faire abstraction des éléments émanant de l'*espace physique*. Dans ces conditions, nous pouvons considérer que cette hypothèse mérite d'être mise à l'épreuve. Quitte à ce que cela nous conduise à envisager un cadre hybride présentant certaines caractéristiques d'un *cadre de communication*, ou ne l'étant que sous certaines conditions.

Dans tous les cas, ayant été un élément clé de l'importance prise par la *métacommunalisation d'avatars*, il nous semble que l'expérience interactionnelle menée au sein des réseaux sociaux numériques pourrait faire l'objet d'une recherche à part entière.

9.2.3. Le Streaming

La troisième, et dernière, catégorie de perspective que nous aimerions aborder concerne le *streaming*. Cette pratique consiste à diffuser – en direct – un flux audiovisuel d’un jeu auquel le *streameur* est en train de jouer. Il est devenu habituel qu’en plus de ce flux il y ait un retour du *streameur* en plan poitrine. Ce dernier occupe alors un rôle se trouvant à la frontière entre l’expert qui transmet et partage ses connaissances et l’animateur qui doit divertir et amuser les spectateurs pour les attirer en grand nombre (et ainsi augmenter ses revenus). Remarquons que ces derniers (également appelés « *viewers* ») peuvent interagir avec le *streameur* via un *chat* écrit, ce dernier leur répondant généralement oralement.

Co-présence *avatar* et *utilisateur*

Il nous semble que cette perspective est celle amenant à la continuité la plus directe avec la recherche actuelle dans la mesure où il s’agit non seulement d’étudier une partie très particulière et plébiscitée de la *méta-communalisation d’avatars* mais aussi parce que le *streaming* crée une situation unique où l’*utilisateur* et l’*avatar* apparaissent comme présent – en même temps – aux yeux d’*alter*. Cette *coprésence* a pour effet de reposer avec vigueur la question de la construction identitaire.



Illustration 23. Capture d’écran d’une session de streaming de « Zerator ». Nous trouvons l’*utilisateur* (entouré de bleu), l’*avatar* (entouré de vert) et le chat où les *viewers* interviennent (à droite).

La capture d’écran ci-dessus provient d’un *stream* de Zerator. Nous pouvons constater, qu’en tant que *viewers* nous voyons, en même temps, l’*avatar* et l’*utilisateur*. Mais ce dernier est identifié à partir des éléments propres à l’identité de l’*avatar* : son nom, le rattachement à une *gilde*, des liens permettant de voir les équipements dont il dispose, etc. En somme, nous pourrions dire que, dans cette scène, le personnage principal n’est pas l’*utilisateur* mais l’*avatar*. A priori, les spectateurs ne viennent pas voir l’*utilisateur* et ses compétences dans l’*espace physique* mais bien l’*avatar* et ses capacités dans l’*espace numérique*. C’est en tant

que divertissement mais aussi en tant que source de connaissance et de maîtrise d'un *espace numérique* particulier que le *streameur* peut être attrayant pour les spectateurs.

Pourtant, si nous prenons pour exemple des *espaces numériques* proposant une autre forme d'immersion que celle induite par *World of Warcraft* (nous pensons, par exemple, aux titres évoqués dans la section 9.2.2.) peut-on parvenir à la même conclusion ? Et si nous prenons le cas des *streameurs* qui ne sont pas spécialisés sur un titre mais qui en changent régulièrement, alors nous pouvons nous demander si nous ne nous rapprochons pas de la construction identitaire d'un personnage. Le *streameur* devient alors le centre d'attention et, de la même manière qu'ils le feraient pour un présentateur ou un acteur, les *viewers* viennent apprécier le divertissement proposé par le *streameur*.

Impact sur l'industrie vidéoludique

Il est intéressant de prendre en compte la manière dont cette pratique relativement émergente bouleverse en profondeur l'industrie vidéoludique. Il nous semble que les aspects théoriques que nous avons identifiés dans les paragraphes précédents peuvent nous servir de point d'appui pour comprendre les mécanismes à l'œuvre. Mais dans la mesure où tenter de produire une analyse plus poussée dans ce cadre ne serait que spéculation il nous semble plus judicieux d'énumérer les changements que produit cette nouvelle pratique. Nous pouvons en identifier deux principales catégories : les impacts que le *streaming* a sur l'industrie vidéoludique et la création d'une gamme de nouvelles interactions entre les spectateurs et le *streameur*.

En ce qui concerne l'impact que cette pratique peut avoir sur l'industrie vidéoludique, le premier élément à prendre en compte est l'investissement dont elle est la cible. La première plateforme de *streaming* « *Twitch* » a fait l'objet d'un rachat de près d'un milliard de dollars de la part d'Amazon. Dans un deuxième temps nous pouvons considérer l'importance prennent certains *streameurs* lors des campagnes de promotions de nouveaux titres, plateformes de *streaming* ou d'évènements particuliers (compétition, mise à jour importante, etc.). Il arrive de plus en plus fréquemment que les studios aient recours à des *streameurs* pour assurer la promotion d'évènements importants, service pour lequel les *streameurs* sont rémunérés. Nous pouvons, par exemple, citer le cas du lancement du titre « *Apex Legends* » dont le développement fût maintenu secret par *Electronic Arts* jusqu'au jour du lancement. Puis la promotion du jeu reposa essentiellement sur les *streameurs* les plus influents (c'est-à-dire, cumulant le plus de spectateurs) dans la catégorie des jeux de tirs à la première personne. Ils furent rémunérés pour cesser de jouer à d'autres titres que *Apex Legends* pendant plusieurs jours. Quel que soit l'évènement, nous pouvons observer que les studios démarchent systématiquement les *streameurs* jouant principalement au titre qu'ils identifient comme leur concurrent principal ; comme s'ils considéraient qu'il existe une forme de porosité pour les

utilisateurs entre les jeux appartenant au même genre. De plus, cela produit des effets de « mode » où un jeu sera très populaire sur la plateforme (puisque certains sont rémunérés pour y jouer) puis tombera en désuétude.

De nouvelles modalités d'interactions

Dans une autre perspective, nous pouvons noter les nouvelles modalités d'interactions que propose le *streaming* en tant que pratique impliquant deux grandes catégories d'acteurs (*streameurs* et *viewers*) trois formes de rapports émergent : entre les deux acteurs, du point de vue du *streameur* et du point de vue du spectateur.

Concernant la relation entre les deux acteurs il nous semble nécessaire de préciser qu'il s'agit d'un rapport éminemment ambivalent dans la mesure où il est possible d'identifier trois sources de revenus pour les *streameurs* qui dépendent directement et indirectement des spectateurs. Premièrement, les *streameurs* peuvent déclencher des publicités, ces dernières leur rapportent des revenus en fonction du nombre de spectateurs. Deuxièmement, ceux-ci ont la possibilité de « s'abonner » à une chaîne pour soutenir mensuellement un (ou plusieurs) *streameurs*. Troisièmement, les *viewers* peuvent faire des *dons* à un *streameur* (il n'y a pas de plafond). En somme il s'agit d'une configuration où les *streameurs* doivent parvenir à créer une communauté susceptible de les soutenir financièrement et où les *viewers* sont en présence de plusieurs centaines de *streameurs* parmi lesquels ils peuvent naviguer. Une tension s'établit donc entre les intérêts des uns et les potentialités auxquelles font face les autres.

Du point de vue des spectateurs, on peut bien sûr commencer par se demander ce qui les attire dans le contenu qu'ils regardent ainsi que la manière dont ils vont être amenés à choisir quel contenu regarder. Cependant, il est aussi possible de remarquer que les titres marqués par une faible personnalisation de l'*avatar* et des possibilités d'interactions font l'objet d'une certaine popularité sur *Twitch*. Nous pourrions alors nous demander si le *streameur* et son *chat* ne font pas office d'espace de communication pour ces *espaces numériques* marqués par leur faiblesse communicationnelle ? Dans ce cas, la question de la construction identitaire prend une toute autre tournure puisqu'il s'agirait de saisir comment les individus font pour créer des ponts entre leurs identités sur *Twitch* et leur identité dans l'*espace numérique*. Cherchent-ils à créer une cohérence ? pour que le lien soit lisible par *alter*.

Du point de vue du *streameur*, les interrogations peuvent prendre de multiples trajectoires. Nous pourrions étudier les différents régimes d'investissements qu'ils peuvent déployer, car si quelques *streameurs* vivent (très bien) de leur pratique, la majorité ne parvient pas à récolter suffisamment de dons et abonnements pour en vivre à temps plein. Devant alterner entre une profession et cette passion, certains expliquent qu'un point de rupture finit par se produire. Pour que leur *streaming* puisse prendre plus d'ampleur, ils doivent s'y consacrer à plein temps ; ce qui signifie prendre le risque potentiel de ne pas parvenir au point où le *streaming* leur rapporte

suffisamment de revenus pour vivre. A cela s'ajoute, par exemple, des considérations juridiques avec lesquels les *streameurs* doivent composer. Ainsi le placement de produits est une autre source de revenus potentiels or, pour y avoir accès, ils doivent créer une entreprise et donc s'exposer à des coûts supplémentaires pendant une année. Il faut aussi prendre en considération le fait que les campagnes de promotions organisées par les studios poussent fortement les *streameurs* à changer régulièrement de jeu afin d'attirer le maximum de spectateurs, mais cela peut aussi être mal perçu par ceux qui les suivaient pour leur expertise sur un titre précis.

En somme, nous voyons que le *streaming* est une pratique pleine de tensions et de contraintes qu'il est nécessaire de documenter et de cataloguer. Par la suite, il sera nécessaire de prendre en compte ces éléments lors de la poursuite d'études plus poussées qui peuvent s'orienter dans de multiples directions en fonction de l'acteur (spectateur ou *streameur*) considéré comme le point de focale.

Conclusion

L'objectif que nous nous étions fixés à l'occasion de ce chapitre était de parvenir à prendre suffisamment de distance et une position critique face à la présente recherche de manière à parvenir à identifier ses limites ainsi que les potentielles perspectives en émergeant. Si nous ne sommes pas parvenus à saisir l'ensemble des limites présentes dans ce travail, nous avons sincèrement essayé d'être le plus objectif possible et de poser un regard extérieur sur cette recherche. Nous avons également tenté d'exposer des justifications raisonnées et argumentées aux limites identifiées.

En ce qui concerne les perspectives, nous sommes conscients d'avoir évoqué de nombreuses pistes mais il ne faut percevoir dans celles-ci que le souci de continuer à mettre à l'épreuve les résultats de cette recherche afin d'en percevoir les limites et, ce faisant, poursuivre notre quête de la frontière entre *espace physique* et *espace numérique*, que nous n'estimons pas terminée mais tout juste commencée.

Finalement, nous tenons à préciser que si nous ne devons choisir qu'une perspective parmi celles proposées, nous opterions pour une recherche sur le *streaming* car cette pratique nous semble réellement être l'un des points culminants de la *méta-communalisation d'avatars* et le vecteur de nombreuses interrogations ayant parcouru la présente recherche. De plus, les faibles publications existantes sur le sujet nous font penser qu'il s'agit d'un terrain à propos duquel les découvertes peuvent encore être nombreuses.



Conclusion générale

Une originalité dans la perception et la composition

World of Warcraft est habituellement perçu, appréhendé, expérimenté comme un jeu. Nous pouvons même affirmer qu'il a été conçu comme tel par *Blizzard Entertainment*, le studio à l'origine de l'intégralité de la franchise *Warcraft*. Pourtant, en l'expérimentant en tant qu'*utilisateur* – puis en tant que chercheur – nous avons eu l'occasion de reconnaître et d'identifier quantité d'éléments que nous ne pouvions rattacher au strict cadre du ludique. La nature des interactions menées par les *utilisateurs*, leurs efforts pour constituer des groupes pérennes devant relever des défis impliquant parfois plusieurs dizaines d'*avatars* ou pour continuer à communiquer sans être connectés à cet environnement numérique, sont autant d'éléments qui nous ont conduit à penser qu'il était possible d'étudier *World of Warcraft* autrement qu'à travers le prisme du jeu¹⁵⁰. Il nous semble que ce sont les recherches menées par Edward Castronova (2005, 2007) qui proposent la perspective la plus radicale dans ce renversement de point de vue. Tout particulièrement, lorsqu'il émet l'hypothèse que les individus pourraient faire le choix rationnel de passer la majorité de leur temps au sein de ces *espaces numériques* conçus pour être plus agréables, dispenser des récompenses plus régulièrement et où il devient possible d'y obtenir un revenu suffisant pour vivre (en vendant, par exemple, des biens numériques).

Traduire cette perspective de recherche dans le cadre des Sciences de l'Information et de la Communication nous a amené à considérer que, privé du cadre conceptuel d'analyse classique du jeu (Caillois, 1992; Huizinga, 1988), il était nécessaire que nous puissions faire reposer notre étude sur un autre cadre conceptuel. Le centre de notre attention se portant sur les dynamiques communicationnelles en jeu au sein des *guildes*, il nous a semblé que les *interactions* seraient un outil de choix pour lire et analyser ce que nous observions. En mêlant la perspective de Castronova et l'interactionnisme goffmanien – que nous avons préalablement déconstruit sous forme de grille de questionnement – il nous a été possible de considérer que si *World of Warcraft* forme un *espace* à part entière, distinct de l'*espace physique*, alors il devait être possible d'analyser les habitants de ces espaces d'une manière similaire. C'est ainsi que nous avons dressé comme postulat théorique – devant faire l'objet d'une mise à l'épreuve – la possibilité de considérer que, du point de vue des interactions, les *avatars* (sujets de l'*espace numérique*) sont des entités distinctes des *utilisateurs* (sujets de l'*espace physique*). L'*avatar* n'est plus alors – simplement – une « marionnette », aux mains de l'*utilisateur*, ou un « vaisseau », lui permettant de se déplacer dans un *espace numérique*, caractérisé par son absence de matérialité ; l'*avatar* est alors un acteur, à part entière, dans le jeu des interactions.

¹⁵⁰ Précisons à nouveau que cette approche ne remet pas en cause l'intérêt ou les apports des recherches ayant adopté ou adoptant la perspective des analyses classiques du jeu. Ces dernières permettent, par exemple, de saisir avec une grande précision les raisons qui poussent les utilisateurs à s'engager si intensément dans ces *espaces numériques* (Nardi, 2010; Taylor, 2006) ou ce qui lie tous ces *utilisateurs* aux profils si hétérogènes (Berry, 2012b).

Cette perspective nous conduit à dresser un tableau, mettant en avant les complexités inhérentes, non seulement à l'analyse de ce type d'*espaces numériques*, mais aussi aux relations unissant l'*avatar* et l'*utilisateur*, ainsi que leurs espaces respectifs. Car, considérer que, du point de vue des interactions, il est possible de dissocier l'*avatar* et l'*utilisateur*, ne signifie pas que nous oublions le second. Comme les deux faces d'une pièce, *avatar* et *utilisateur*, sont essentiellement et irrémédiablement liés. Pourtant, et contrairement, aux deux faces d'une pièce qui n'existent que dans un rapport d'exclusivité (soit face, soit pile), *avatar* et *utilisateur* peuvent coexister dans un rapport d'inclusivité (face et pile en même temps). Cette capacité à la coexistence, a pour conséquence de rendre insaisissable la frontière séparant l'*espace physique* de l'*espace numérique*. Car, s'il est aisé depuis une autre perspective de considérer que ce qui a lieu dans le cadre du *jeu*, est différent et distinct de tout le reste, lorsque nous prenons pour appui les interactions, force nous est de constater que, dans le cours de leur expérience, les individus font se croiser et mêler inlassablement les *espaces*. A tel point qu'il nous devient alors impossible de définir et d'identifier avec exactitude l'émetteur et le lieu d'émission de la communication.

Une triangulation méthodologique

Afin de mettre à l'épreuve notre postulat théorique, de tenter de comprendre les processus menant à la pérennisation de groupes d'*avatars*, n'ayant pas ou peu, de liens dans l'*espace physique* et de définir la frontière entre les espaces, nous avons mis en place une triangulation méthodologique. Le sommet principal de notre appareillage méthodologique est l'ethnographie que nous avons réalisée pendant plus de deux ans au sein de deux *guildes* de *World of Warcraft*. Cumulant plusieurs milliers d'heures d'observation-participante nous avons eu l'occasion de saisir sur le long terme, et de manière répétée, ce qui se jouait dans la vie quotidienne des *guildes*. Partageant leur vie et leurs problématiques, nous avons aussi eu l'occasion de réaliser quantité d'entretiens informels nous permettant de recueillir, au jour le jour, l'expérience des individus avec lesquels nous affrontions des *boss* de plus en plus puissants. C'est aussi parce que nous connaissions ces individus qu'ils nous ont aisément accordé leur confiance pour réaliser des entretiens formels, second sommet de notre triangulation, nous permettant de retracer leurs expériences et leur vie au sein de *World of Warcraft*. Finalement, le troisième sommet de notre méthodologie, a consisté à mobiliser des méthodes visuelles afin de garder une trace précise des moments apparaissant comme cruciaux pour les *avatars* et la vie de leur *gilde* : les *raids*. L'analyse descriptive de ces enregistrements nous a permis de synthétiser les interactions s'y déroulant, mais aussi, de pouvoir procéder à une analyse minutieuse de chaque fragment de ces dizaines d'heures de captations.

La conjonction de ces approches nous a permis de mettre en avant l'autonomie et l'indépendance des *avatars* se traduisant, entre autres, par le sentiment de nostalgie que l'*espace*

numérique est susceptible de leur faire ressentir ou par la dimension rituelle imbriquée dans des évènements comme les *raids* et qui permet de saisir non seulement l'importance de ces derniers mais aussi le pouvoir de pérennisation dont disposent les *guildes*. C'est également cette triangulation méthodologique qui nous a permis de saisir les limites de cette indépendance et autonomie et de comprendre les fondements de ces limites. Ainsi, outre l'incapacité de l'*espace numérique* à fournir des référentiels pour toutes les dimensions de la communication (notamment l'humour), il apparaît que l'absence de conséquences suite au départ d'un *espace numérique* ou la réversibilité inhérente à cet acte constitue une fragilité essentielle à ce type d'espaces. Pourtant, il nous semble que la principale explication quant à l'impossibilité de définir avec certitude la frontière séparant les espaces provient du fait que dans le cours de leurs interactions, il n'est plus pertinent de faire distinguer les *avatars* et les *utilisateurs*, car ils ont abandonné un *cadre social* au profit d'un *cadre de communication*.

Le cadre de communication, une autre appréhension d'*alter* ?

Selon la perspective interactionniste, le corps physique occupe une place toute particulière dans la *définition de la situation*. En laissant transparaître des éléments tels que le statut socioéconomique ou la profession, le corps d'*alter* agit comme un véritable vecteur d'informations pour *ego* (Goffman, 1973a, p. 11). La façon dont le corps a de se mouvoir, d'être vêtu ou de mobiliser l'espace l'entourant, sont autant d'éléments permettant à *ego* de reconnaître et d'anticiper l'attitude à adopter pour répondre adéquatement à l'interaction en cours. C'est également en nous demandant quel sens pouvait prendre cette observation lorsqu'elle était transposée à un *espace numérique* que nous avons abordé cette recherche. Car, si *ego* recherche chez *alter* des éléments l'assistant dans la définition de la situation, que se passe-t-il lorsque ces deux entités sont des sujets numériques ? Privé du support « physique » que sont les informations transmises non seulement par le corps d'*alter* mais aussi de sa manière de s'exprimer, de se mouvoir dans l'espace, d'avoir l'autorisation de pénétrer (ou non) dans certaines zones de l'espace (les coulisses), de mobiliser (ou non) certaines références, *ego* se retrouve dans une posture, que nous pourrions presque qualifier d'anomie communicationnelle. Face à cette situation, nous sommes en mesure de nous demander : comment l'interaction peut-elle avoir lieu ?

Si la tentative de réponse à cette question – marquant une fois de plus la dimension interrogative que nous donnons à la pensée de Goffman – fut présente en filigrane tout au long de notre recherche, il nous semble que nos résultats, nous ayant mené à considérer la formation d'un *cadre de communication*, nous permettent d'y apporter des éléments de réponse. Car, dans le cours des situations que nous avons considérées comme relevant d'un *cadre de communication* plutôt que d'un *cadre social*, nous observons une forme de suspension de cet aspect de la définition de la situation. Notre proposition est, en effet, de considérer que ce qui

se joue dans un *cadre de communication* – produit par l'impossibilité de déterminer strictement au sein de quel espace se produit l'interaction – ce n'est plus la définition de la situation en fonction de ce qu'est l'autre, mais une définition de la situation en fonction – au risque de paraître tautologique – du contexte.

Dès lors, la pertinence de la réaction – et, par conséquent, la définition de la situation – ne se fait plus uniquement en fonction de *qui* est *alter* mais aussi (voire principalement) en fonction du sujet de la conversation (ce que nous avons identifié comme la catégorie « thématique » dans l'analyse des captations) ou de la situation (*raid*, *donjon*, autre activité, etc.). Ce changement de dynamique est susceptible de produire un rapport différent entre les individus en ne mettant plus l'accent sur le rapport entre *ego* et *alter*. Cherchant principalement à répondre au caractère anémique de la situation, les individus s'inquiètent avant tout de sa persistance plutôt que de savoir si leurs interlocuteurs occupent les places qui leur correspondent dans la situation actuelle. Il ne s'agit pas de s'assurer qu'*alter* soit effectivement en train de réaliser un doctorat ayant pour objet l'étude des *guildes* de *World of Warcraft*, il s'agit de s'assurer que cet individu continue à alimenter la situation. Remarquons que cette perspective contrebalance fortement avec celle identifiée et analysée par Erving Goffman, qui donnait aux interactions des airs de luttes perpétuelles entre les individus. Par conséquent, devons-nous en conclure que les *espaces numériques* sont plus paisibles que l'*espace physique* ? Si cette proposition alimente la vision (que nous pouvons qualifier d'édulcorée, voire de naïve) partagée par l'apposition du terme de « communauté » pour tout ce qui a trait aux *espaces numériques*, nous ne disposons pas de suffisamment d'éléments, à l'heure actuelle, pour y répondre et cette question mériterait donc un traitement ultérieur.

Un laboratoire communicationnel et social

Pour conclure cette thèse, il nous semble opportun de revenir sur l'appréhension et la conception que la recherche peut (se) faire des *espaces numériques*. Si nous ne considérons que les espaces de ce type ont une origine « naturelle » (c'est-à-dire, qu'ils ne sont pas conçus dans un cadre expérimental) nous pouvons alors reprendre à notre compte l'adage de Robert Ezra Park et considérer que si la ville était le « *laboratoire social* » du XX^{ème} siècle (Joseph & Grafmeyer, 2009), l'*espace numérique* peut être le laboratoire communicationnel et social du XXI^{ème} siècle.

Cette réappropriation ne repose pas uniquement sur le caractère de nouveauté qu'a eu le développement urbain tout au long du XX^{ème} siècle et sur la démocratisation et la hausse de popularité que vivent les *espaces numériques* depuis le début du XXI^{ème} siècle. La proposition de ce parallélisme repose également sur les nouveautés et bouleversements produits par ces espaces. Si le développement urbain a créé de nouveaux rapports à la socialisation et à l'organisation sociale, les *espaces numériques* sont à même de produire des expériences

inédites. *World of Warcraft Classic* offre une excellente illustration des possibilités ouvertes par la considération des *espaces numériques* comme des laboratoires communicationnels et sociaux. Comme nous l'avons vu précédemment (cf. section 9.2.1.), *World of Warcraft Classic* permet d'expérimenter le monde d'*Azeroth* tel qu'il était au lancement de *World of Warcraft* en 2005. Si, une fois de plus, nous laissons de côté la dimension ludique de cette expérience, la proposition faite aux individus s'approche grandement d'un voyage temporel. Car, les *avatars* vont pouvoir retourner dans un *espace* qu'ils connaissent, ont déjà expérimenté et dont ils connaissent l'issue (ils savent quand les prochains *patches* sortiront, quels seront les ajouts, quels seront les *raids* et les *donjons*, etc.). Nous pourrions être tentés de penser que – dans ce cas – l'analyse ludique simplifierait grandement la lecture de la situation, dans la mesure où, il s'agirait alors de considérer que les *utilisateurs* ne font rien d'autre que « commencer une nouvelle partie ». Lorsqu'il s'agit de jeu cette expérience est fréquente : les joueurs peuvent, à tout moment, décider de faire table rase de la partie en cours et en recommencer une nouvelle. Cependant, *World of Warcraft Classic* propose une expérience différente de cette modalité de la « nouvelle partie », dans la mesure où, il ne s'agit pas de faire table rase du passé : les *avatars* évoluant dans l'extension actuelle (nommée *Battle for Azeroth*) ne cessent pas d'exister lorsqu'un *avatar* est créé dans *World of Warcraft Classic*, les deux coexistent, en même temps et parallèlement.

Bien sûr, il ne s'agit pas de considérer que ces nouveaux serveurs proposent effectivement l'expérience d'un voyage dans le temps. Cependant, ils proposent la possibilité de revivre une expérience déjà vécue, ce qui peut avoir des incidences sur les communications et les interactions menées par les individus (*avatars* et *utilisateurs*) aussi bien dans l'*espace numérique* en cours (celui de *Battle for Azeroth*) que sur celui reproduisant l'expérience passée (celui de *Classic*). En d'autres termes, si nous avons, tout au long de ce document, exploré la dimension spatiale des *espaces numériques*, sa complexité et les multiples conséquences qu'elle peut avoir sur l'ensemble des individus, il apparaît que nous pourrions effectuer une démarche similaire avec la dimension temporelle. Car, si nous avons déjà identifié la nostalgie comme un élément clé dans la compréhension de la capacité de pérennisation des *guildes* et d'identification des individus à l'*espace numérique*. La possibilité offerte par ce dernier de se replonger dans cet âge doré est absolument inédite et ouvre quantité de possibilités quant au rapport que les individus peuvent avoir face au temps. Qu'advient-il de la nostalgie si ce type d'expérience se généralise et que les *espaces numériques* permettent de franchir à volonté la barrière du temps ? Une période idéalisée, presque sacralisée, peut-elle encore l'être s'il est possible de la revivre encore et encore ? Est-ce à dire que c'était l'époque en elle-même qui était meilleure et non le passage du temps qui en adoucit les contours ?

Ainsi, bien que ne proposant pas une expérience radicalement nouvelle, il nous semble que les *espaces numériques* (que nous qualifions de « naturels ») peuvent proposer des rapports à des aspects de la communication et des interactions (que ce soit en rapport avec le temps,

l'espace ou les autres) pouvant faire office d'une intarissable source d'interrogations et de questionnements. C'est ce qui nous conduit à proposer de les appréhender comme des « laboratoires communicationnels et sociaux ».

Bibliographie

A.

- Amato, E. A. (2004). Interculturalités en milieu numérique partagé : Vers une citoyenneté ludique transnationale ? *Actes XIVème Congrès national*, 561-567. Université Montpellier III (campus de Béziers).
- Amato, E. A. (2008). *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*. Université Paris 8.
- Amato, E. A. (2012). Communication ludique. Origine et puissance d'un nouveau média. *Hermès, La Revue*, 1(62), 21-26.
- Auray, N. (2004). Sosies et avatars dans les jeux : Entre écriture et image. *L'image sosie*. Présenté à 1er colloque international Icône-Image, Musée de Sens. Consulté à l'adresse <http://ses-perso.telecom-paristech.fr/auray/2005AurayAvatars.pdf>
- Auray, N., Hurault-Plantet, M., Poudat, C., & Jacquemin, B. (2009). La négociation des points de vue. *Réseaux*, n° 154(2), 15-50.
- Avanza, M., Fillieule, O., & Masclet, C. (2015). Ethnographie du genre. Petit détour par les cuisines et suggestions d'accompagnement. *SociologieS*.

B.

- Bardin, L. (2013). *L'analyse de contenu*. France: Presses Universitaires de France.
- Bartle, R. (1999). *Early MUD History*. Consulté à l'adresse <http://mud.co.uk/richard/mudhist.htm>
- Bartram, D. (2005). The Great Eight competencies : A criterion-centric approach to validation. *The Journal of Applied Psychology*, 6(90), 1185-1203.
- Beau, F. (2008). *Culture d'Univers*. Limoges: PEARSON.
- Becker, H. (2012). *Outsiders : Etudes de sociologie de la déviance*. Paris: Editions Métailié.
- Becker, H. (2014). Réflexions sur le travail de terrain et ses problèmes. *Recherches qualitatives*, 33(1), 1-8.

- Belli, S., & Raventos, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, (14), 159-179.
- Benghozi, P.-J., Bitouzet, C., Soulier, E., & Zacklad, M. (2001). *Le mode communautaire : Vers une nouvelle forme d'organisation*. Présenté à 3ème Colloque ICUST e-usages, Paris, France.
- Bernard, F., & Joule, R. V. (2004). Lien, sens et action : Vers une communication engageante. *Communication et organisation*, (24).
<https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.2918>
- Berry, V. (2012). *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes: PU Rennes.
- Berthier, N. (2011). *Lexique bilingue des arts visuels*. Paris: ophrys.
- Bessière, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(4), 530-535.
- Blake, R., & Mouton, J. (1985). *The managerial grid III: The key to leadership excellence*. Gulf Publishing Company.
- Blandin, B. (2004). La relation pédagogique à distance : Que nous apprend Goffman ? *Distances et savoirs*, 2(2-3), 357-381.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores the Virtually Human* (Revised edition edition). Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., Taylor, T. L., & Marcus, G. E. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds : A Handbook of Method*. Princeton: Princeton University Press.
- Bonfils, P. (2007). *Dispositifs socio-techniques et mondes persistants : Quelles médiations pour quelle communication dans un contexte situé*. Université de Toulon, Toulon.
- Bonfils, P. (2014). *L'expérience communicationnelle immersive : Entre engagements, distanciations, corps et présences* (HDR). Université Lille Nord de France.
- Bonnichsen, H. (2011). *Cosplay—Creating or playing identities? : An analysis of the role of cosplay in the minds of its fans* (Master of Arts). Stockholm University.
- Bonte, P., & Izard, M. (2010). *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie*. France: Presses Universitaires de France.
- Boucherit, A. (2012). Fanfictions. *Medium*, 1(30), 51-64.

- Bouquet, B., & Riffault, J. (2010). L'humour dans les diverses formes du rire. *Vie sociale*, 2(2), 13-22.
- Bourdieu, P. (1979). *La Distinction : Critique sociale du jugement*. Paris: Les Editions de Minuit.
- Bourdieu, P. (1993). *La misère du monde*. France: Points.
- Bourgois, P. (2001). *En quête de respect : Le crack à New York*. Paris: Seuil.
- Boutet, M. (2012). Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques. *Réseaux*, (173-174), 207-234.
- Brzustowski-Vaïsse, K., Marczak, R., & Marie-Montagnac, H. (2018). De Subpoena à CIEL : étude de l'acquisition de compétences informationnelles à travers une approche vidéoludique pluridisciplinaire. *Communication et organisation*, 2(54), 229-240.

C.

- Caillois, R. (1992). *Les jeux et les hommes*. France: Folio.
- Cameron, J. (2009). *Avatar*. 20th Century Fox.
- Casilli, A. (2005). Les avatars bleus. Autour de trois stratégies d'emprunt culturel au cœur de la cyberculture. *Communications*, 183-202.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds—The Business and Culture of Online Games* (New edition). University of Chicago Press.
- Castronova, E. (2007). *Exodus to the Virtual World : How Online Fun Is Changing Reality*. Palgrave MacMillan.
- Castronova, E., Cornell, R., Elefante, P., & Ross, T. (2008). L'irréremédiable érosion du cercle magique ? (O. Mauco, Trad.). *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, (67), 61-74.
<https://doi.org/10.4000/quaderni.288>
- Cefaï, D., & Perreau, L. (2012). *Erving Goffman et l'ordre de l'interaction*. CURAPP-ESS/CEMS-IMM.
- Chabrol, C., & Vrignaud, P. (2006). Enquête psycho-langagière sur les effets de l'humour en publicité. *Questions de communication*, (10), 135-156.
- Charaudeau, P. (2006). Des Catégories pour l'Humour ? *Questions de communication*, (10), 19-41.

- Chollet, A. (2015). *Apprentissage et mobilisation de compétences managériales des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)*. Université de Montpellier.
- Coavoux, S. (2010). La carrière des joueurs de World of Warcraft. In S. Craipeau, S. Genvo, & B. Simonnot, *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture* (p. 43-58). Presses Universitaires de Nancy.
- Combessie, J.-C. (2007). *La méthode en sociologie* (5e édition). Paris: La Découverte.
- Coulombe, M. (2010). *Le monde sans fin des jeux vidéo*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Courbet, D., Courbet, M.-P., Bernard, F., & Joule, R. V. (2013). Communication persuasive et communication engageante pour la santé : Favoriser des comportements sains avec les médias, Internet et les serious games. In N. Blanc, *Publicité et santé : Des liaisons dangereuses ? Le point de vue de la psychologie*. Paris: In Press.
- Crété, G. (2019, juin 22). *Warcraft sur Netflix : Une suite est-elle vraiment impossible après le flop au box-office ?*
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow : The psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial Modern Classics.

D.

- Dalibert, M. (2015). Nelly Quemener : Le pouvoir de l'humour. Politiques des représentations dans les médias en France. *Etudes de communication*, (45), 161-164.
- Deraedt, C. (2019, février 12). Apex Legends : Plus de 25 millions de joueurs ont été séduits ! *Game Wave*. Consulté à l'adresse <https://gamewave.fr/apex-legends/apex-legends-1-million-de-joueurs-en-moins-de-8-heures/>
- Dewey, J. (2010). *L'art comme expérience*. Paris: Folio.
- Di Filippo, L. (2016). *Du mythe au jeu : Approche anthropo-communicationnelle du nord : Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures*. Université de Lorraine.
- Dieterle, E., & Clarke, J. (2008). *Multi-User Virtual Environments for Teaching and Learning*.

- Djavadzadeh, K. (2014). Du déracinement à la commercialisation de la nostalgie du Sud par les race records. *Volume !*, 1(11), 115-129.
- Dominguez Figaredo, D., Beaulieu, A., Cruz, E., Schnettler, B., & Read, R. (2007). Virtual Ethnography. *Forum: Qualitative Social Research*, 8(3).
- Dourish, P. (1998). Introduction : The State of Play. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 7(1), 1-7. <https://doi.org/10.1023/A:1008697019985>
- Ducheneaut, N., Ming-Hui, W., Yee, N., & Wadley, G. (2009). Body and Mind : A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds. *Proceedings of CHI 2009*. Consulté à l'adresse <http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Wen,%20Yee,%20Wadley%20-%20CHI%202009.pdf>
- Durkheim, E. (1967). *Les règles de la méthode sociologique* (16ème édition). Presses Universitaires de France.
- Durkheim, E. (2010). *Les règles de la méthode sociologique*. Flammarion.
- Durkheim, E. (2014). *Les Formes élémentaires de la vie religieuse*. Paris: Cnrs.

E-F.

- Elias, N. (2003). *La civilisation des moeurs*. Pocket.
- Esquerre, A. (2017). Le jeu et le hors-jeu. *Les Temps Modernes*, 5(696), 101-130.
- Evans-Pritchard, E. E. (1994). *Les Nuer : Description des modes de vie et des institutions politiques d'un peuple nilote*. Paris: Gallimard.
- Fantin, E., & Le Hégarat, T. (2016). L'Âge d'or. *Le temps des médias*, 2(27), 5-15.
- Fornel (de), M. (1994). Le cadre interactionnel de l'échange visiophonique. *Réseaux*, (64), 107-132.
- Fourmentaux, J.-P., & Collectif. (2015). *Identités numériques : Expressions et traçabilité*. Paris: CNRS.
- Fourquet-Courbet, M.-P., & Courbet, D. (2009). Analyse de la réception des messages médiatiques Récits rétrospectifs et verbalisations concomitantes. *Communication & Langages*, 3(161), 117-135.

- Fourquet-Courbet, M.-P., & Courbet, D. (2015). Les serious games, dispositifs de communication persuasive Quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspective. *Réseaux*, 6(194), 199-228.
- François, S. (2009). Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans. *Réseaux*, 1(153), 157-189.

G.

- Galli, D. (2018). L'embarras en communication. *Hermès, La Revue*, 3(82), 21-29.
- Garfinkel, H., Barthélemy, M., Dupret, B., Queiroz, J.-M. de, & Quéré, L. (2007). *Recherches en ethnométhodologie*. Paris: Presses Universitaires de France - PUF.
- Georges, F. (2009). Représentation de soi et identité numérique. *Réseaux*, n° 154(2), 165-193.
- Georges, F. (2013). *Avatars et identité*. *Hermès, La Revue*, n° 62(1), 33-40.
- Ghoul Samson, J. (2018). Approche de la dimension rituelle des raids de World of Warcraft par l'anthropologie visuelle. *X Congreso Internacional Latina de Comunicacion Social*, 430-454. Tenerife.
- Ghoul Samson, J., & Bonfils, P. (2016). *World of Warcraft : Entre perceptions et interactions*. Présenté à Frontière Numérique, Toulon.
- Ghoul Samson, J., Nannipieri, O., & Bonfils, P. (2017). Interactions et présences dans les communautés de joueurs en ligne. *Le numérique à l'ère des designs, de l'hypertexte à l'hyper-expérience*. Présenté à H2PTM '17, Valenciennes.
- Goel, L., Prokopec, S., & Junglas, I. (2013). Coram Populo—In the Presence of People : The Effect of Others in Virtual Worlds. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 265-282.
<https://doi.org/10.1111/jcc4.12007>
- Goffman, E. (1968). *ASILES. : Etude sur la condition sociale des malades mentaux et autres reclus*. Paris: Les Editions de Minuit.
- Goffman, E. (1973a). *La mise en scène de la vie quotidienne 1 : La présentation de soi* (Editions de Minuit). Les Editions de Minuit.

Goffman, E. (1973b). *La mise en scène de la vie quotidienne. 2. Les relations en public*. Les Editions de Minuit.

Goffman, E. (1974). *Les Rites d'interaction*. Paris: Les Editions de Minuit.

Goffman, E. (1975). *Stigmate : Les usages sociaux des handicaps*. Les Editions de Minuit.

Goffman, E. (1987). *Façons de parler*. Paris: Les Editions de Minuit.

Goffman, E. (1988). *Les Moments et leurs hommes*. Paris: Seuil/Minuit.

Goffman, E. (1991). *Les cadres de l'expérience*. Paris: Les Editions de Minuit.

Guardiola, E., Natkin, S., Soriano, D., Loarer, E., Vrignaud, P., Boy, T., & Dosnon, O. (2012). Du jeu utile au jeu sérieux (serious game). Le projet Jeu Serai. *Hermès, La Revue*, 1(62), 85-91.

Guibert, G., Rebillard, F., & Rochelandet, F. (2016). *Médias, culture et numérique : Approches socioéconomiques* (Armand Colin). France.

H-I.

Hall, S. (2008). *Identités et cultures : Politiques des cultural studies*. Paris: Editions Amsterdam.

Huizinga, J. (1988). *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. France: Gallimard.

Ibekwe-Sanjuan, F., & Durampart, M. (2018). Le pluralisme épistémologique et méthodologique en recherche scientifique. *Les Cahiers du numérique*, 2(14), 11-29.

Ichbiah, D. (2012). *La Saga des Jeux Vidéo* (5e Revue et augmentée). Triel sur Seine: Pix'N Love Editions.

J-K.

Jeanneret, Y. (2010). Où va la télé ? Prétentions, engagements, stigmatisations. *Communication & Langages*, 4(166), 39-51.

Johnson, R., & Downing, L. (1979). Deindividuation and valence of cues : Effects on prosocial and antisocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37(9).

Joseph, I., & Goffman, E. (1989). *Le Parler frais d'Erving Goffman*. Paris: Editions de Minuit.

Joseph, I., & Grafmeyer, Y. (2009). *L'école de Chicago : Naissance de l'écologie urbaine*. Paris: Editions Flammarion.

Bibliographie

Kent, S. (2001). *Ultimate History Video Games* (1 edition). Roseville, Calif: Prima Life.

Kilani, M. (1987). L'anthropologie de terrain et le terrain de l'anthropologie. Observation, description et textualisation en anthropologie. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, (27), 39-78.

L.

Lamerichs, N. (2011). Stranger than fiction : Fan identity in cosplay. *Transformative Works and Cultures*, 7. Consulté à l'adresse

<http://dh101.humanities.ucla.edu/DH101Fall12Lab4/archive/files/4a11ae22bc25a7030ee2b53a042625a9.pdf>

Lastowka, G., & Hunter, D. (2004). The Laws of the Virtual Worlds. *California Law Review*, 92(1), 1-98.

Lefebvre, H. (2000). *La production de l'espace*. Paris: Anthropos.

Levi Strauss, C. (1990). *La pensée sauvage*.

Lévi-Strauss, C. (1936). Contribution à l'étude de l'organisation sociale des Indiens Bororo. *Journal de la Société des Américanistes*, 28(2), 269-304.

Lévi-Strauss, C. (2002). *Les Structures élémentaires de la parenté*. Berlin: De Gruyter.

Lévy, P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris: La Découverte.

Lewis, O. (1978). *Les Enfants de Sánchez. Autobiographie d'une famille mexicaine*. France: Gallimard.

Locke, J. (2009). *Essai sur l'entendement humain*. Paris: Le Livre de Poche.

Lotecki, A. (2006). *Cosplay Culture : The development of interactive and living art through play* (Master of Arts). Ryerson University. (C:\Users\sirel\Downloads).

M.

Maçon, L. (2019, 03). Apex Legends explose tous les records et atteint 50 millions de joueurs en un mois. *Numerama*. Consulté à l'adresse <https://www.numerama.com/pop-culture/468953-apex-legends-explose-tous-les-records-et-atteint-50-millions-de-joueurs-en-un-mois.html>

- Malinowski, B. (1985). *Journal d'ethnographie*. Paris: Seuil.
- Malinowski, B. (1989). *Les Argonautes du Pacifique occidental*. Paris: Gallimard.
- Marciano, A. (2014). Living the VirtuReal : Negotiating Transgender Identity in Cyberspace. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19(4), 824-838. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12081>
- Martine, T., Cooren, F., Bénel, A., & Zacklad, M. (2015). What Does Really Matter in Technology Adoption and Use ? A CCO Approach. *Management Communication Quarterly*, 2(30), 1-24.
- Mauss, M. (1967). *Manuel d'ethnographie*. Paris: Éditions sociales.
- Mauss, M. (2012). *Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Mead, M. (2001). *Mœurs et sexualité en Océanie*. France: Pocket.
- Mead, M., & Bateson, G. (1952). *Trance and Dance in Bali* [Documentaire].
- Melody. (2016, mars 29). World of Warcraft Traveler : Une série de livres pour les 8 à 12 ans. Consulté à l'adresse Mamytwink website: <https://www.mamytwink.com/actualite/world-of-warcraft-traveler-une-serie-de-livres-pour-les-8-a-12-ans>
- Michel, P., & Monique, P.-C. (2010). *Les Ghettos du gotha. Au coeur de la grande bourgeoisie*. France: Points.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *EICE Transactions on Information and Systems*, E77-D(12), 1321-1329.
- Minassian, H. T., Rufat, S., & Coavoux, S. (2012). *Espaces et temps du jeu vidéo*. Paris: Questions théoriques.
- Molyneux, L., Vasudevan, K., & Zúñiga, H. G. de. (2015). Gaming Social Capital : Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(4), 381-399. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12123>
- Mucchielli, A. (2006). Place de la systémique des communications dans les diverses systémiques. *Revue internationale de psychologie*, 12(26), 11-61.

N.

- Nalebuff, B., & Brandenburger, A. (1996). *La Co-opétition : Une révolution dans la manière de jouer concurrence et coopération*. France: Villange mondial.
- Nannipieri, O. (2013). *Les paradoxes de la présences dans les environnements immersifs : De la réalité à la réalité virtuelle*. Université de Toulon.
- Nannipieri, O. (2017). *Du réel au virtuel : Les paradoxes de la présence*. France: L'Harmattan.
- Nardi, B. (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.
- Niemeyer, K. (2016). Designer l'âge d'or : Médias et nostalgies d'un espace et d'un temps (a)dorés. *Le temps des médias*, 2(27), 16-30.
- Nowak, K. L., Fox, J., & Ranjit, Y. S. (2015). Inferences About Avatars : Sexism, Appropriateness, Anthropomorphism, and the Objectification of Female Virtual Representations. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(5), 554-569. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12130>

O-P.

- Odin, R. (2011). *Les Espaces de communication : Introduction à la sémio-pragmatique*. Grenoble: Presses Universitaires de Grenoble.
- Ogien, A. (2007). *Les règles de la pratique sociologique*. Paris: Presses Universitaires de France - PUF.
- Paillé, P., & Mucchielli, A. (2012). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Paris: Armand Colin.
- Passeron, J.-C., & Bourdieu, P. (1964). *Les héritiers : Les étudiants et la culture* (Les Editions de Minuit). Les Editions de Minuit.
- Pearce, C., Boellstorff, T., & Nardi, B. A. (2011). *Communities of Play : Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Peña, J., Khan, S., & Alexopoulos, C. (2016). I Am What I See : How Avatar and Opponent Agent Body Size Affects Physical Activity Among Men Playing Exergames. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 21(3), 195-209. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12151>

Peyron, D. (2013). *Culture geek*. Limoges: FYP EDITIONS.

Prax, P. (2010). Leadership Style in World of Warcraft Raid Guilds. *Nordic DiGRA*. Présenté à Experiencing Games : Games, Play and Players, Stockholm, Suède. Consulté à l'adresse https://www.academia.edu/1317272/Leadership_Style_in_World_of_Warcraft_Raid_Guilds

Q-R.

Quemener, N. (2009). Performativité de l'humour : Enjeux méthodologiques et théoriques de l'analyse des sketches dans les talk shows. *Questions de communication*, (16), 265-288.

Quéré, L. (1989). « La vie sociale est une scène ». Goffman revue et corrigé par Garfinkel. In I. Joseph & E. Goffman, *Le parler frais d'Erving Goffman* (p. 47-82). Paris: Editions de Minuit.

Raichvarg, D. (2010). Le destinataire-spectateur, terra incognita du théâtre de (techno-)sciences contemporain. *Annales de l'Université de Craiova*, 155-165. Craiova, Roumanie.

Raiden, R. (2018, novembre 4). Éditorial : Polémique sur Diablo Immortal, le jeu mobile Blizzard. *Millenium*.

Remi. (2019, février 8). *Apex Legends déchaîne les passions : 10 millions de joueurs en 72 heures*. Consulté à l'adresse <https://www.journaldugeek.com/2019/02/08/apex-legends-dechaine-passions-10-millions-de-joueurs-72-heures/>

Renucci, F. (2003). *Les ruptures du film interactif : La continuité de son histoire, le rythme de son énonciation, l'harmonie de sa composition* (Thèse de doctorat). Université de Toulon et du Var.

Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier* (revised edition edition). Cambridge, Mass: MIT Press.

Rochette, M. (2013). Archives et vérités ethnographiques. *Revue de la BNF*, 3(45), 6-13.

Rousseau, J.-J. (2013). *Du contrat social*. Paris: Le Livre de Poche.

S.

Schmitt, D. (2014). Vers une remédiation muséale à partir de l'expérience située des visiteurs. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2a(15), 43-55.

Schmitt, D., & Aubert, O. (2017). REMIND : une méthode pour comprendre la micro-dynamique de l'expérience des visiteurs de musées. *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, 17(2), 43-70.

Schrödinger, E. (1992). *Physique quantique et représentation du monde*. France: Seuil.

Stalker, P. J. (2005). *Gaming in art : A case study of two examples of the artistic appropriation of computer games and the mapping of historical trajectories of « art games » versus mainstream computer games*. Mémoire de Master, Johannesburg.

Stephenson, N. (2017). *Le Samouraï virtuel*. France: Le Livre de Poche.

T.

Taylor, T. L. (2003). Multiple Pleasures. Women and Online Gaming. *Convergence*, 9(1), 21-46.

Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds : Exploring Online Game Culture* (1 edition). Cambridge, Mass: The MIT Press.

Taylor, T. L. (2018). *Watch Me Play : Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Tellez Alarcia, D., & Iturriaga Barco, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia : La saga de Assasins's Creed. *Contextos Educativos*, (17), 145-155.

Tönnies, F. (2010). *Communauté et société*. Paris: Presses Universitaires de France - PUF.

Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: ZONES.

Turkle, S. (1984). *The Second Self : Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen by Sherry Turkle*. Simon & Schuster.

Turkle, S. (2011). *Alone Together*. New York: Basic Books.

Turkle, S. (2015). *Reclaiming Conversation : The Power of Talk in a Digital Age*. New York: Penguin Press.

Turkle, S. (2018). En parlant aux machines, nous perdons notre humanité (F. Wirth, Trad.). *Hermès, La Revue*, 1(80), 230-235.

V-W.

- Van Looy, J., Courtois, C., & De Vocht, M. (2010). *Playing a Self: An Exploration into the Effect of Avatar Identification on Gamer Ratings of Self, Ideal Self and Avatar Personality in MMORPGs*. Présenté à Pre-conference to the ECREA 2010 – 3rd European Communication Conference, *Avatars and Humans. Representing Users in Digital Games.*, Hamburg Media School, Hamburg, Germany. Consulté à l'adresse <https://biblio.ugent.be/publication/1059804>
- Vial, S. (2014). Ce que le numérique change à autrui : Introduction à la fabrique phénoménoteknique de l'altérité. *Hermès, La Revue*, 1(68), 151-157.
- Vilnat, A. (1985). Le dialogue dans une communication homme/machine. *Intellectica*, (1), 101-122.
- Walter, J. (2016). Tönnies (Ferdinand). In *Publictionnaire*.
- Walther, J. B. (1992). Interpersonal Effects in Computer-Mediated Interaction. A relationak perspective. *Communication Research*, 19(1), 52-90.
- Walther, J. B. (1996). Computer-Mediated Communication : Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction. *Communication Research*, 23(3). Consulté à l'adresse <https://blogs.common.georgetown.edu/cctp-505-fall2009/files/computer-mediated-communication23.pdf>
- Walther, J. B., Van Der Heide, B., Ramirez, A., Burgoon, J. K., & Peña, J. (2015). Interpersonal and Hyperpersonal dimensions of Computer-Mediated Communication. In *The Handbook of the Psychology of Communication Technology* (p. 3-22). John Wiley & Sons Inc.
- Weber, M. (2003). *Economie et société, tome 1 : Les Catégories de la sociologie* (Nouvelle). Pocket.
- Wellman, B. (1999). *Networks In The Global Village : Life In Contemporary Communities* (1 edition). Boulder, Colo: Westview Press.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 338-361.

Y-Z.

- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect : The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Human Communication Research*, (33), 271-290.

Bibliographie

- Zabban, V. (2011). « *Ceci est un monde* ». *Le partage des jeux en ligne : Conception, techniques et pratiques*. Université Paris-Est.
- Zacklad, M. (2012). Organisation et architecture des connaissances dans un contexte de transmédia documentaire : Les enjeux de la pervasivité. *Etudes de communication*, (39), 41-63.
- Zeid, J. (2017). *Game. Le jeu vidéo à travers le temps*. Le Seuil.
- Zerbib, O. (2014). Split screen 2.0. Croisements narratifs et partages réflexifs des séries télévisées aux jeux vidéo. *Télévision*, 1(5), 61-77.

Table des matières

<i>Table des illustrations</i>	9
<i>Table des tableaux</i>	11
<i>Table des schémas</i>	12
<i>Introduction générale</i>	13
Chapitre 1. Présentation et description du terrain	33
Introduction	34
1.1. Aperçu historique	36
1.1.1. Blizzard Entertainment, créateur de mondes.....	36
1.1.2. Une Histoire multi-située entre récit interne, externe et références hors-jeu	38
1.1.3. Premiers pas dans le monde de Warcraft	41
1.2. Activités « In Game ». Exploration, richesses, combats et raids.	50
1.2.1. Les affrontements, une dynamique au cœur de World of Warcraft	50
1.2.2. Les raids, une histoire en mouvement.	54
1.2.3. Les raids, entre normalisation et orchestration.....	58
1.3. La guilde, le socle d’une expérience commune	64
1.3.1. « PU » et « Guilde », deux mondes opposés (?)	64
1.3.2. Organisation et constitution d’une guilde, entre individualité et communauté ?	65
1.3.3. Une guilde, pour faire quoi ? Typologie des guildes	70
Conclusion	75
Chapitre 2. Des mondes virtuels aux espaces numériques	77
Introduction	78
2.1. Jeux vidéo, entre réel et virtuel ?	79
2.1.1. Les jeux vidéo	79
2.1.2. Réel et virtuel, une dichotomie avec ses limites	84
2.1.3. Communauté	89
2.2. Mondes massivement multijoueurs	93
2.2.1. MUD, MMOG et MMOW	93
2.2.2. Ethnographie	96

2.2.3. MMORPG	101
2.3. <i>World of Warcraft</i>.....	104
2.3.1. Entre expérience esthétique, appropriation et réception	104
2.3.2. Des utilisateurs hétérogènes	108
2.3.3. Guilde et leadership.....	111
Conclusion	115
<i>Chapitre 3. L'avatar</i>.....	117
Introduction.....	118
3.1. <i>L'avatar entre asymétrie et corps de rêve</i>.....	119
3.1.1. Histoire	119
3.1.2. Typologie des avatars	122
3.1.3. Corps numérique et/ou identités numériques ?	126
3.2. <i>Avatar et utilisateur</i>	130
3.2.1. Proteus effect et SIDE/SIP model	130
3.2.2. L'avatar, un « second self » ?.....	133
3.3. <i>Entre espace physique et espace numérique ?</i>	137
3.3.1. Apprentissages (in)formels ?.....	137
3.3.2. De nouvelles frontières (continuité et ruptures).....	140
3.3.3. Réflexions autour de cette frontière	144
Conclusion	148
<i>Chapitre 4. L'ordre de l'interaction</i>.....	153
Introduction.....	154
4.1. <i>Ego : acteurs, rôles, faces et selves</i>	156
4.1.1. Le(s) self(s)	157
4.1.2. Territorialisation du self	161
4.1.3. Projection vers alter.....	166
Conclusion et questions	171
4.2. <i>Alter : du public au comparse</i>	174
4.2.1. Entre tension et coopération	174
4.2.2. Dynamiques conversationnelles	179
4.2.3. Ritualisation du lien	183

4.2.4.	Conclusion et questions.....	188
4.3.	La scène, le <i>décor</i> et le cadre.....	190
4.3.1.	Décors et régions.....	190
4.3.2.	Des cadres pour l'expérience.....	194
4.3.3.	Modalisation et fabrication des cadres.....	197
4.3.4.	Conclusion et questions.....	201
	Conclusion.....	203
	<i>Chapitre 5. Problématique et méthodologie.....</i>	207
	Introduction.....	208
5.1.	Problématisation.....	209
5.1.1.	Reprise des questionnements.....	209
5.1.2.	Problématisation.....	212
5.1.3.	Questions de recherche.....	215
5.2.	L'ethnographie, une méthode avant d'être une discipline.....	219
5.2.1.	Histoire.....	219
5.2.2.	Principes.....	222
5.2.3.	Application.....	226
5.3.	L'application aux <i>espaces numériques</i>, une manière de dépasser l'ethnographie ?	230
5.3.1.	Particularités.....	230
5.3.2.	Faisceau de contraintes.....	233
5.3.3.	Adaptations.....	237
	Conclusion.....	242
	<i>Chapitre 6. Approche du terrain, typologie et méthodes d'analyse des données.....</i>	243
	Introduction.....	244
6.1.	Entrée sur le terrain.....	245
6.1.1.	(Nouvelle) arrivée sur le terrain.....	245
6.1.2.	Tranquility et UpRise, une histoire mouvementée.....	250
6.1.3.	Le Peuple des Barrens.....	254
6.2.	Typologie des données.....	259
6.2.1.	Observations et entretiens.....	259

6.2.2.	Captations audiovisuelles	263
6.2.3.	Quelles variables ?	267
6.3.	Méthodes d'analyses.....	271
6.3.1.	Analyse thématique des entretiens	271
6.3.2.	Analyse descriptive des captations.....	274
	Conclusion	280
	Chapitre 7. La communication médiatée par avatar	285
	Introduction.....	286
7.1.	Guilde et serveur	288
7.1.1.	Guilde et histoire avatarielle.....	288
7.1.2.	La guilde, entre obligation et prise de distance	292
7.1.3.	Serveur et guilde, des points de repère.....	296
7.2.	Nostalgie et rencontre.....	302
7.2.1.	« Avant, c'était mieux », au prisme de la nostalgie	302
7.2.2.	Capacité à fonder une histoire commune	306
7.2.3.	Couples et continuités des rencontres	309
7.3.	Raid et rites	313
7.3.1.	Une photographie des raids	313
7.3.2.	Une activité objectivement pauvre	319
7.3.3.	Le raid est un rite.....	326
	Conclusion	331
	Chapitre 8. Un besoin d'IRL ?.....	333
	Introduction.....	334
8.1.	Les limites de l'espace numérique	336
8.1.1.	Fragilité des guildes	336
8.1.2.	Le couperet de l'arrêt.....	340
8.1.3.	Des références manquantes.....	343
8.2.	Mélanger les histoires et intégrer l'interactionnisme	349
8.2.1.	Histoires IRL et IG se rencontrent.....	349
8.2.2.	Séparer les sphères.....	353
8.2.3.	WoW, un job comme un autre ?	357

8.3. Vers un « cadre de communication » ?	362
8.3.1. Ni continuité, ni rupture ; la coexistence	362
8.3.2. La méta-communalisation d’avatars, un objet central ?	365
8.3.3. Un « cadre de communication »	370
Conclusion	374
<i>Chapitre 9. Limites et perspectives</i>	<i>375</i>
Introduction.....	376
9.1. Limites.....	377
9.1.1. Méthodologie	377
9.1.2. Théorie	380
9.1.3. Ce que nous aurions pu faire	384
9.2. Perspectives	388
9.2.1. World of Warcraft « Classic »	388
9.2.2. Application à d’autres terrains	391
9.2.3. Le Streaming.....	396
Conclusion	399
<i>Conclusion générale</i>	<i>401</i>
<i>Bibliographie.....</i>	<i>409</i>

École doctorale n° 509 en SHS Civilisations et Sociétés euro-méditerranéennes et comparées
IMSIC - Institut méditerranéen des Sciences de l'Information et de la Communication (EA 4262)

ANNEXES

Interactions d'utilisateurs et *méta-communalisation* d'avatars au sein de *World of Warcraft*.

Un cadre de communication entre espaces physique et numérique

Présentée, et soutenue, par **Jacques Ghoul Samson**, le **03 décembre 2019** devant un jury
composé de :

- Directeur : **Philippe BONFILS**
Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication
Université de Toulon
- Co-encadrant : **Olivier NANNIPIERI**
Maitre de Conférences en Sciences de l'Information et de la Communication
Université de Toulon
- Rapporteurs : **Daniel RAICHVARG**
Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication
Université de Bourgogne
- Manuel ZACKLAD**
Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication
Conservatoire National des Arts et Métiers
- Suffragants : **Michel DURAMPART**
Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication
Université de Toulon
- Jacques WALTER**
Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication
Université de Lorraine

Table des matières

1.	<i>Lexique</i>	5
2.	<i>Détails des classes, spécialisations et races</i>	11
3.	<i>Entretiens</i>	13
3.0.	Guide thématique d'entretien	13
3.1.	Entretien avec Aluk, UpRise	21
3.2.	Entretien avec Chlamidyose, Peuple des Barrens.....	51
3.3.	Entretien avec Douidi, Le Peuple des Barrens.....	75
3.4.	Entretien avec Eboshie, UpRise	97
3.5.	Entretien avec Eclatpif, Le Peuple des Barrens	131
3.6.	Entretien avec Elrinae, UpRise.....	159
3.7.	Entretien avec Fear, Peuple des Barrens.....	177
3.8.	Entretien avec Feerya, Le Peuple des Barrens.....	229
3.9.	Entretien avec Kabeleth, UpRise	253
3.10.	Entretien avec Lexiane, Le Peuple des Barrens	271
3.11.	Entretien avec Mia, Peuple des Barrens	319
3.12.	Entretien avec Nephy, Peuple des Barrens.....	337
3.13.	Entretien avec Oupah, Peuple des Barrens.....	365
3.14.	Entretien avec Proph, UpRise	401
4.	<i>Descriptif des codes</i>	417
5.	<i>Répartitions des thématiques par soirée de raid</i>	423
6.	<i>Répartition des thématiques « RL » par raid et avatar</i>	431
7.	<i>Questionnaire exploratoire</i>	435
8.	<i>Message expliquant notre démarche (forum Peuple des Barrens)</i>	443
9.	<i>De la sympathie humienne à l'ordre de l'interaction</i>	447
9.1.	La sympathie, un principe européen.....	447

9.2. Traversée de l'Atlantique	450
9.3. Une traduction urbaine de Durkheim	454

1. Lexique

Ce lexique devrait permettre aux lecteurs connaissant peu ou pas l'univers de *World of Warcraft* de retrouver rapidement les termes employés dans le corps du texte. Présent en première annexe, il dispense ainsi de retrouver la page exacte à laquelle un terme a été défini pour la première fois. Les astérisques désignent les termes possédant leurs propres définitions dans ce lexique.

Addon : (anglais) Petit logiciel s'ajoutant à l'interface de base fournie par le jeu. Les Addons – ou Mod – sont créés par des utilisateurs, appelés des moddeurs. Les milliers d'addons existants ont des fonctions très variées, certains permettent de modifier l'interface et d'autres ajoutent des informations autrement invisibles (DPS*, HPS*, etc.).

Arène / Champ de Bataille : Activité *PvP** opposant deux équipes d'avatars. Les arènes sont des combats à mort opposant deux équipes de deux ou trois avatars et les Champs de Bataille opposent deux équipes de dix avatars face à différents objectifs (capturer un drapeau, défendre/attaquer une base, etc.).

Azeroth : Nom de la planète sur laquelle se déroule l'histoire de World of Warcraft.

Blizzard Entertainment : Studio éditeur et exploitant de WoW*. Leur siège est situé à Irvine, en Californie. Le studio fusionne avec Activision en 2008.

Boss : (anglais) Créature particulièrement puissante. Ils sont les principaux objectifs des instances* (donjon* ou raid*), les vaincre récompense les avatars avec de l'or mais aussi, et surtout, avec des pièces d'équipement* pouvant les rendre plus puissants.

Casual : (anglais) Littéralement « décontracté » est usité pour désigner des *utilisateurs* ayant un faible temps de connexion ou un rythme peu soutenu. La contraction « *casu'* » (se prononce [ka.zy]) peut être péjorative en fonction du contexte ou de l'intonation.

Classe : Élément déterminant les capacités auxquelles un *avatar* aura accès. Les classes donnent également accès à différents rôles* qui déterminent la place que l'*avatar* devra occuper pendant les combats (soigner, *tanker* ou attaquer).

Donjon : Lieu où un groupe de cinq *avatars* sont amenés à affronter quelques boss* (entre 3 et 7) pour obtenir de l'équipement* d'lvl* moyen. Un même donjon est disponible en quatre niveaux de difficultés (normal, héroïque, mythique et mythique plus) et il faut, généralement, entre trente minutes et une heure à un groupe pour venir à bout de l'intégralité des boss.

DPS : Acronyme de **D**amage **P**er **S**econd, Dégâts par Seconde. 1. Ratio de dégâts infligé par un personnage (contrôlé par un utilisateur ou l'intelligence artificielle) à un autre personnage

en une seconde. C'est cette donnée qui permet de comparer deux avatars de niveau équivalent dont le rôle* est d'infliger des dégâts. 2. Rôle* spécifique dont l'objectif est d'infliger le maximum de dégâts en un minimum de temps.

DPSMeter : Type d'addon* particulier indiquant, entre autres, le DPS* et le HPS* de tous les avatars du groupe. Très plébiscités, ces addons permettent de classer les avatars en fonction de leurs performances tout au long des affrontements. Cette dimension comparative leur vaut d'être couramment appelés kikimeter par les joueurs francophones dans la mesure où il s'agit de savoir qui a le plus gros... DPS.

Equipement (pièce d') : Terme désignant les objets pouvant être récoltés sur les boss* de donjon* ou de raid*.

Exp : Contraction de **Exp**érience. Désigne aussi bien les points d'expérience qu'un avatar doit acquérir pour gagner des niveaux que l'expérience générale qu'un avatar a du jeu. Ainsi, en situation de recherche de groupe, un avatar peut écrire « DPS cherche groupe pour Antorus HM. Exp : 10/11HM », ce qui signifie qu'un avatar dont le rôle* est d'infliger des dégâts cherche un groupe se formant pour Antorus, le Trône Ardent (le dernier raid* de la dernière extension) en difficulté Héroïque et qu'il a déjà eu l'occasion de vaincre dix, des onze boss* de cette instance*.

Faction : Le récit de WoW* est construit autour de l'opposition entre deux grandes factions : la Horde et l'Alliance. Chaque race* étant irrémédiablement rattachée à une de ces factions tout avatar choisit une faction lors de sa création.

Farming : (anglais) Désigne la répétition d'une action simple (tuer des mobs* de bas niveau, cueillir des plantes, récolter des minerais, etc.) en vue de collecter des ressources (expérience*, gold* ou matières premières). Le farming ne relève pas du défi mais de l'investissement temporel dans la mesure où il faut souvent récolter beaucoup de matière première pour pouvoir en retirer un bénéfice (en revendant ces matières contre des gold*, par exemple).

Gold : (anglais) Terme usité pour désigner les « pièces d'or », la monnaie de *World of Warcraft*.

Gilde : Regroupement d'avatars formellement institué par et dans le jeu. Une gilde dispose d'outils qui lui sont propres comme une banque ou un calendrier. Elle est aussi reconnaissable par un nom unique et un emblème personnalisé par le chef de cette dernière.

GuildMate : Anglicisme usité pour désigner les autres membres de la gilde à laquelle un individu appartient. Ce terme est principalement utilisé pour souligner la dimension affective unissant les membres d'un de ces groupes.

Healer : Soigneur, en français. Fait référence aux avatars dont le rôle* est de restaurer des points de vie aux autres avatars de leur groupe. Infligeant moins de dégâts que les DPS* leur objectif est de soutenir leurs compagnons et de leur permettre de survivre assez longtemps pour sortir victorieux de leur affrontement.

HPS : Acronyme de **Heal Per Second** ou Soins par Seconde, en français. Il s'agit du montant de points de vie rendus par un avatar aux autres membres de son groupe.

iLvl : Acronyme d'item **Level**, niveau d'objet en français. Donnée indiquant le niveau des pièces d'équipements que peuvent obtenir les avatars. En règle générale plus ce niveau est élevé plus l'objet augmente la puissance de l'avatar.

Instance : Partie du monde numérique ayant la particularité de se dupliquer dès qu'un avatar ou un groupe d'avatars y pénètre. Il est ainsi possible que plusieurs groupes d'avatars parcourent, en parallèle, un même lieu sans se rencontrer.

Level : Niveau, en français. Indique le niveau d'un avatar. Lors de la septième extension de WoW un avatar pouvait atteindre le niveau 110 au maximum.

Loot : 1. Objet, pièce d'équipement*. 2. (verbe) Fait de récupérer un objet en défaisant une créature non-joueur, en accomplissant une quête ou en ouvrant un coffre.

Lore : De l'anglais, tradition, coutume ou savoir, ce terme est utilisé par les utilisateurs pour faire référence à l'histoire d'un jeu. La narration peut en être interne ou externe (à travers des livres, films ou d'autres jeux).

Main : (anglais) Littéralement « principal ». Désigne l'avatar principalement utilisé par un joueur. Il est fréquent qu'un joueur ait un *main* et plusieurs *reroll**. Il arrive aussi qu'un joueur décide de « passer un *reroll* en tant que *main* », c'est-à-dire, qu'il change de personnage principal, son ancien *main* devient alors un *reroll* et *vice versa*.

MMO : (anglais) Acronyme de « *Massively Multiplayer Online* » (dont la traduction littérale serait « Massivement multijoueur en ligne ») est utilisé pour désigner les « mondes persistants » généralement sans spécifier s'il intègre une dimension ludique.

MMOG : (anglais) Acronyme de « *Massively Multiplayer Online Game* » désigne les « mondes persistants » conçus pour proposer un contenu et une expérience ludique aux utilisateurs.

MMORPG : (anglais) Acronyme de « *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* » désigne un type de jeux vidéo plongeant l'utilisateur dans un « monde persistant » (souvent issu du médiéval fantastique ou de la science-fiction) où il pourra prendre part aux actions depuis le point de vue de son *avatar*. Réunissant plusieurs centaines d'utilisateurs en même temps ; la dimension sociale, coopérative et « *co-opérative* » prend une place prééminente.

MMOW : (anglais) Acronyme de « *Massively Multiplayer Online World* » désigne les « mondes persistants » conçus sans contenu ludique ; cette catégorie concerne donc principalement les « simulateurs de vie » (type *Second Life*).

Mob : Acronyme de **M**obile **O**bject, permettant de faire la différence entre les entités animées et inanimées dans les MUD*. Désigne une créature non-joueur (contrôlée par l'intelligence artificielle).

MUD : Acronyme de **M**ulti **U**ser **D**ungeon, ancêtre des MMO* n'ayant qu'une interface textuelle.

Party (first, second & third) : (anglais) Termes désignant différents niveaux de production au sein de l'industrie vidéoludique.

Patch : (anglais) Terme désignant une mise à jour.

PNJ : Acronyme de **P**ersonnage **N**on-**J**oueur. Ensemble des personnages contrôlés par l'intelligence artificielle

Progress : (anglais) « Progression », en français. Désigne la course mondiale ayant lieu au lancement de chaque nouveau *raid** dont l'objectif est de vaincre, en premier, le dernier boss* en mode mythique.

PvE : Acronyme de *P*layer *v*ersus *E*nvironment, joueur contre l'environnement. Grande catégorie d'activités dans les jeux dont l'objectif est d'opposer des joueurs à un intelligence artificielle. S'oppose au *PvP**.

PvP : Acronyme de *P*layer *v*ersus *P*layer, joueur contre joueur. Grande catégorie d'activités dans les jeux dont l'objectif est d'opposer des joueurs entre eux. S'oppose au *PvE**

Race : Élément de personnalisation de l'avatar. Treize races sont disponibles, si les Pandarens peuvent choisir leur faction*, les douze autres sont irrémédiablement rattachés à une faction. Les Humains, les Nains, les Gnomes, les Elfs de la Nuit, les Draenei et les Worgen appartiennent à l'Alliance et les Orcs, les Taurens, les Trolls, les Morts-vivants, les Elfs de Sang et les Gobelins appartiennent à la Horde.

Raid : Lieu où un groupe comprenant entre dix et trente *avatars* affrontent une série de boss* (généralement une dizaine) pour obtenir de l'équipement* d'ilvl* supérieur. Un même raid est disponible en trois niveaux de difficultés – normal, héroïque et mythique – sachant que le niveau mythique (le plus difficile) ne peut être accompli que par des groupes composés exactement de vingt *avatars*. C'est dans les raids que les *avatars* peuvent looter* les pièces d'équipement* ayant l'ilvl* le plus élevé

Reroll : Désigne un avatar secondaire par opposition au main*. Le terme *reroll* est hérité des jeux de rôle sur plateau où les statistiques d'un personnage sont tirées aux dés (*to roll*), pour faire un nouveau personnage il faut donc relancer les dés (*reroll*).

Rôle : Désigne la place occupée par un *avatar* durant un combat et donc le rôle qu'il doit tenir pour que son groupe parvienne à l'emporter. Nous pouvons distinguer trois rôles principaux :

le tank* doit attirer l'attention des ennemis pour encaisser leurs attaques pendant que les DPS* blessent ses ennemis et que les healers* s'occupent de maintenir le tank* et les DPS* en vie.

Roleplay : (anglais) Terme désignant le fait de créer une biographie fictive à son avatar et de lui faire jouer un rôle en fonction de cette dernière. Il s'agit d'une forme de continuité et de transposition des jeux de rôle sur table dans le cadre d'un *espace numérique*.

RTS : (anglais) Acronyme de « *Real Time Strategy* » désigne un genre de jeu vidéo où l'utilisateur doit mettre en place une stratégie afin de vaincre ses adversaires (humains ou ordinateurs) puis livrer des batailles en temps réel, c'est-à-dire en coordonnant l'action de ses troupes manuellement, seconde après seconde. Un RTS fonctionne selon la modalité de la « partie » (ou « *game* ») : lorsqu'un joueur a battu tous ses adversaires il peut recommencer une partie, il devra alors rebâtir toute sa ville et son armée, il n'y a pas de permanence comme cela peut être le cas dans un *MMORPG*. Finalement, nous pouvons noter que le jeu de stratégie en temps réel se distingue du jeu de stratégie, au tour par tour, par le fait que tous les joueurs jouent en même temps et que les combats se déroulent en temps réel, alors que les jeux de stratégie, au tour par tour, propose un fonctionnement où chaque joueur est invité à un réaliser une action (construire un bâtiment, attaquer, etc.) avant de laisser les autres joueurs faire de même.



Illustration X. Dans un RTS l'utilisateur contrôle une ville et une armée (Warcraft III, à gauche), alors que dans un MMORPG il ne contrôle que son avatar (World of Warcraft, à droite).

Serveur (regroupement de) : Suite à une baisse du nombre d'abonnés et pour palier au sentiment de serveur* « vide » que ressentaient les joueurs, Blizzard* a décidé de mettre en place des regroupements de serveurs. Sans que cela ne soit une fusion (il existe toujours autant de serveurs), les regroupements de serveurs fonctionnent comme s'il n'y avait qu'un serveur.

Serveur : Bien qu'étant un monde ouvert, le monde de World of Warcraft est dupliqué à l'identique sur plusieurs serveurs présents sur différents continents (Amériques, Europe, Asie-Pacifique et Chine). Cette multiplication a pour objectif d'augmenter la stabilité du jeu en limitant le risque de crash dû à des pics de connexion.

Tank : Rôle* spécifique dont l'objectif est d'attirer l'attention des mob* et des boss* pour qu'ils portent toutes leurs attaques contre lui. Les tanks disposent de capacités leur permettant d'encaisser quantité de dégâts sans mourir.

WoW : Acronyme de **World of Warcraft**.

2. Détails des classes, spécialisations et races

Classe	Chaman	Chasseur	Chasseur de Démon	Chevalier de la Mort	Démoniste	Druide	Guerrier	Mage	Moine	Paladin	Prêtre	Voleur
Spécialisation 1	Élémentaire	Précision	Dévastation	Sang	Affliction	Farouche	Fureur	Arcane	Marche-vent	Sacré	Discipline	Assassinat
Spécialisation 2	Amélioration	Survie	Vengeance	Givre	Destruction	Restauration	Protection	Feu	Tisse-brume	Protection	Sacré	Hors-la-loi
Spécialisation 3	Restauration	Maîtrise des Bêtes		Impie	Démonologie	Équilibre	Armes	Givre	Maître Brasseur	Vindictive	Ombre	Finesse
Spécialisation 4						Gardien						

En bleu : les spécialisations ayant un rôle de DPS (au corps à corps ou à distance)

En vert : les spécialisations ayant un rôle de healer

En orange : les spécialisations ayant un rôle de tank

	Chaman	Chasseur	Chasseur de Démon	Chevalier de la Mort	Démoniste	Druide	Guerrier	Mage	Moine	Paladin	Prêtre	Voleur
<i>Horde</i>	<i>Elfe de Sang</i>	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
	<i>Gobelin</i>	X	X	X	X		X	X			X	X
	<i>Orc</i>	X	X	X	X		X	X	X			X
	<i>Tauren</i>	X	X	X	X	X	X		X	X	X	
	<i>Troll</i>	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X
	<i>Mort-Vivant</i>		X		X	X		X	X			X
<i>Horde / Alliance</i>	<i>Pandaren</i>	X					X	X	X		X	X
	<i>Humain</i>		X	X	X		X	X	X	X	X	X
<i>Alliance</i>	<i>Elfe de la Nuit</i>		X	X		X	X	X	X		X	X
	<i>Nain</i>	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
	<i>Gnome</i>		X	X	X		X	X	X		X	X
	<i>Draeneï</i>	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
	<i>Worgen</i>		X		X	X	X	X	X		X	X

3. Entretiens

3.0. Guide thématique d'entretien

I. Avatar

a. Histoire/historique de l'avatar et du jeu vidéo

Pourrais-tu me retracer ton histoire dans *World of Warcraft* ?

Quand as-tu commencé à jouer à WoW ?

Pourquoi avoir commencé ?

Pourquoi WoW et pas un autre MMORPG ?

C'était ton premier MMORPG ?

Si non, depuis, as-tu joué à d'autres MMORPG ?

As-tu commencé avec quelqu'un (une connaissance IRL ou d'un autre jeu) ?

Quel est ton avatar principal ?

Quelle spécialisation ?

Pourquoi ?

Est-ce que tu joues d'autres spé ?

Depuis quand ?

As-tu des reroll ?

Si oui, combien ?

Quelles classes ? Spé ?

Est-ce que tu les joues régulièrement ?

Si non, pourquoi ?

La guilde est sur X serveur, as-tu toujours été sur ce serveur ?

Pourquoi avoir choisi celui-ci ?

Joues-tu sur d'autres serveurs ?

Dans quelle faction ?

A quelle fréquence ?

As-tu déjà été sur un serveur JDR ?

b. Interface et matériel

Peux-tu m'envoyer une capture d'écran de ton interface ?

Est-ce que tu utilises des add-on ?

Si oui, lesquels ? > pourrais-tu m'envoyer la liste précise des add-on que tu utilises ?

Pourquoi ?

Comment as-tu pris connaissance de leur existence ?

Si WeakAura, est-ce que tu crées toi-même tes auras ou tu les trouves sur le net ?

Si sur le net, comment les trouves-tu ?

Comment juges-tu qu'une aura soit bonne ?

Quelles sont les informations que tu « traques » avec tes auras (CD, Timer raid, etc.) ?

Tu joues au clavier ou à la souris ?

Tu utilises un casque ou des enceintes ?

Est-ce que ça change en fonction du moment auquel tu joues ou de ce que tu fais en jeu (raid, dj, etc.) ?

Quels périphériques utilises-tu ?

Quelles sont les caractéristiques de ton PC ?

Est-ce que tu l'as monté toi-même ?

Est-ce que tu renouvelles souvent ton matériel (tes périphériques et la configuration de ton PC) ?

Dans quelle pièce se trouve ton PC ? (possible d'avoir une photo ?)

Est-ce que cela a changé au cours des années ?

c. *Lien à l'avatar*

Tu m'as dit que tu jouais [classe/spec] depuis [temps]... Quelle est la race et le sexe de ton avatar ?

Pourquoi ?

As-tu déjà changé cette combinaison ?

Si oui, pourquoi ?

Plusieurs fois ?

Si non, pourquoi ?

As-tu déjà acheté d'autres choses dans la boutique IG (services, monture, pet, ...)

Quoi ?

Pourquoi ? Dans quelles conditions ?

Est-ce que, d'une certaine manière, tu t'identifies à ton avatar ?

d. *Guilde*

Quand es-tu rentré dans la guilde ?

Pourquoi ?

Connaissais-tu déjà des membres de la guilde ?

Avais-tu déjà joué avec la guilde avant de la rejoindre (raid, donjon, pvp, quête, etc.) ?

Et avant tu étais où ?

Comment ça se passait ?

Pourquoi en être parti ?

As-tu gardé des liens avec des anciens membres ?

Quels sont tes espoirs/souhaits/ambitions pour cette guilde ?

Quel est ton grade dans la guilde ?

En as-tu déjà changé ?

Selon toi, quelles sont les personnes les plus influentes au sein de la guilde ?

Qui prend les décisions ?

Qui est le Guild Master ?

Qui sont les officiers ?

Que penses-tu de l'organisation de la guilde ? (fonctionnement du calendrier, de la BDG, organisation des raids, des autres activités, etc.)

Selon toi, quelles sont les personnes les plus actives au sein de la guilde ?

Quelles sont les personnes avec lesquelles tu t'entends le plus au sein de la guilde ?

Est-ce que c'est avec eux que tu joues le plus ?

Pourquoi ?

Si non, aimerais-tu que cela change ? Penses-tu que cela soit possible ? (si pas possible, pourquoi ? > horaires incompatibles, etc.)

e. Objectifs IG

Quelles sont tes activités sur le jeu ? (PvE, PvP, Exploration, Collection, Pet Battle, etc.)

Le serveur est PvP, était-ce un choix délibéré de ta part ?

La guilde est clairement orientée vers le PvE, mais es-tu aussi intéressé par le PvP ?

Les ambitions de la guilde sont, me semble-t-il, « semi HL », tu es d'accord avec cette définition ?

Pourquoi ?

Cette ambition a-t-elle toujours été la tienne ?

As-tu souhaité/fait plus/moins par le passé ?

Si oui, pourquoi avoir arrêté / ne pas l'avoir fait ?

Si non, pourquoi ? (temps, niveau de jeu, ambiance, etc.)

Souhaiterais-tu changer d'ambition dans les temps à venir ?

Pourquoi ?

f. Raids, donjons et world quest

Est-ce que tu participes régulièrement aux raids en guilde ?

C'est-à-dire, tu as l'impression de faire plutôt une majorité/minorité de raids ?

Cette participation a-t-elle changée au cours du temps (+ ou -) ?

Selon toi, quelles sont les cinq personnes qui participent le plus souvent aux raids ?

Qu'est-ce que tu attends des raids en guilde ?

Est-ce que tu participes à des raids hors de la guilde (en PU) ?

A quelle fréquence ?

Pourquoi ?

Quel type de raid (ancien palier, NM non-fait par la guilde, etc.) ?

Que penses-tu du RL (pas de la personne mais de la fonction) ?

Est-ce un rôle que tu as déjà tenu ? ou souhaité tenir ?

Pourquoi ?

Au cours de ton expérience, est-ce que tu trouves qu'il existe des formes/manières de RL différentes ?

Quelles différences et/ou ressemblances entre raids en guilde et en PU ?

Que fais-tu avant un raid ? (potions et bouffe longtemps à l'avance ou deux minutes avant ?)

Comment est-ce que tu te prépares aux raids ?

Est-ce que tu regardes des vidéos des boss avant la sortie d'un nouveau palier ?

Est-ce que tu lis les stratégies ?

Sur quel site ? En anglais ou en français ?

La stratégie condensée ou complète ?

Est-ce que tu utilises le codex IG ?

Niveau donjon, tu fais quoi ? MM+, MM, héroday, etc.

Quel niveau de MM+ ?

+10 pour la semaine ?

A quelle fréquence ?

Tu cherches des groupes ou tu les crées ?

Est-ce qu'il t'arrive de les faire avec des membres de la guilde ?

A quelle fréquence ?

Avec des personnes particulières ?

Souvent les mêmes ?

Niveau *world quest*, tu fais quoi ? Juste les 4/jour, toutes, certaines, aucune, etc.

As-tu déjà payé pour un service PvE ou PvP ? Que ce soit un boost, etc.

En PO ou € ?

As-tu déjà envisagé de le faire ?

Qu'est ce qui t'en a empêché ?

As-tu déjà vendu un service PvE ou PvP ?

En PO ou € ?

As-tu déjà pensé à le faire ?

II. Méta-communalisation d'avatars

a. Site, forum et Facebook de la guilde

Es-tu inscrit sur le forum de la guilde ?

Est-ce que tu visites souvent ce forum ?

Est-ce qu'il t'arrive d'y participer ?

Quelle fréquence ?

Quels sont les sujets/catégories qui t'intéressent le plus ?

En créant des sujets ou seulement pour y répondre ?

Si non, pourquoi ?

Est-ce qu'il t'arrive de visiter le site de la guilde ?

Es-tu sur le groupe Facebook de la guilde ?

Si non, pourquoi ? (si tu savais qu'il existait)

Est-ce que tu le consultes souvent ?

Est-ce que tu y postes des messages ? (création ou réponse)

Est-ce que tu y es inscrit avec ton compte personnel ou en as-tu créé un pour ce groupe ?

b. Forum et site officiel

Consultes-tu le forum officiel (<https://eu.battle.net/forums/fr/wow/>) ?

Si oui, pourquoi et à quelle fréquence ?

Quels sont les sujets qui t'intéressent ?

As-tu déjà trouvé une guilde ou un groupe par ce biais ?

Est-ce que tu as déjà répondu à un sujet ?

Si oui, à quelle fréquence ?

Dans quelle partie du forum ? Quel était le sujet ?

Est-ce que tu as déjà créé un sujet ?

Si oui, à quelle fréquence ?

Dans quelle partie du forum ? Quel était le sujet ?

Si non, pourquoi et savais-tu qu'il existait ?

Consultes-tu le site officiel de WoW (worldofwarcraft.com) ?

Si oui, pourquoi ?

Si non, pourquoi ?

Utilises-tu l'armurerie de World of Warcraft ?

Si oui, pourquoi (> fiche de personnage pour grouper, organisation de la guilde, etc.) ?

c. Sites et forums non-officiels

Visites-tu des sites portant sur WoW ?

Si oui, lesquels ?

A quelle fréquence ?

Quelles informations y cherches-tu ?

Est-ce que tu ne fais que consulter ces sites ou est-ce que tu y participes aussi ?

Si participation, à quel niveau : forum, rédaction ?

Quel est ton pseudo ?

Est-ce que tu as rejoint des groupes de discussion (type discord d'une classe) ?

Si oui, est-ce que tu participes aux fils de discussion ou tu n'y es qu'en tant qu'observateur ?

Si non, pourquoi ? La barrière de la langue ?

Est-ce que tu as rejoint d'autres groupes (type Facebook) ?

Si oui, lesquels ?

Est-ce que tu les consultes souvent ?

Quelles informations y cherches-tu ?

Est-ce que tu y participes « activement » (rédaction, etc.) ?

d. Streaming

Est-ce qu'il t'arrive de regarder du streaming de WoW ?

Est-ce que tu « suis » plus particulièrement un ou plusieurs *streamers* de WoW ?

A quelle fréquence ?

En tant qu'abonné ?

As-tu déjà participé à un « raid viewer » ?

Avec qui ?

Comment as-tu trouvé cette expérience ?

Est-ce que tu suis l'actualité e-sport ? De WoW (PvE ou PvP) ? D'autres jeux ?

Est-ce que tu regardes du streaming d'autres jeux que WoW ?

As-tu déjà streamé ou pensé à le faire ?

Si oui, combien de followers/viewers as-tu ?

Pourquoi le faire ou y avoir pensé ?

e. Communication vocale

Comment qualifierais-tu ton attitude sur le Mumble/Discord ? (zen, à taunt dès que possible, à l'écoute, etc.)

Comment est-ce que tu qualifierais ton niveau de participation au sein du Mumble/Discord ?

Est-ce que tu participais plus ou moins avant ?

Selon toi, quelles sont les personnes qui participent le plus sur Mumble/Discord ?

Quand est-ce que tu te connectes au Mumble/Discord ? (ex. dès la connexion, quand tu es en groupe, juste en raid, etc.)

Est-ce que tu te connectes avec plaisir ou c'est parce qu'il faut le faire ?

f. Blizzcon

Connais-tu la Blizzcon ?

Est-ce que tu y as déjà été ?

Voulu y aller ?

Est-ce que tu l'as déjà regardé ?

En achetant un billet virtuel ?

Principalement pour regarder la Blizzcon ou pour les goodies ?

En regardant sur un stream ?

Celui de qui ?

Est-ce que tu l'as regardé en direct ou en différé ?

III. Utilisateur

a. Données sociales personnelles

Age

Sexe

Situation familiale

Est-ce que d'autres membres de ta famille jouent à WoW ou à d'autres jeux ?

Rapide description de la famille (parents, fratrie, enfants)

Origines sociales de la famille

b. Données sociales professionnelles

Profession

Détails du poste et de la position (chef, etc.)

Détails sur la structure

c. Pratique d'autres divertissements liés à la sphère WoW (JdR, JCC, Cosplay, etc.)

Est-ce que tu joues à d'autres jeux vidéo ?

Si oui, lesquels ?

Sur quelles plateformes ?

A quelle fréquence ?

En réseau ou en solo ?

Si réseau, avec qui ? Des connaissances de WoW, d'autres jeux ?

As-tu une préférence pour les jeux de Blizzard ?

As-tu déjà acheté ou reçu un goodies de Blizzard ? (ex. pull, mug, etc.)

Est-ce que tu l'utilise ? En est fière ?

As-tu déjà pensé à le faire ?

Est-ce que tu fais/a fait du Jeu de Rôle (sur table, sur WoW, etc.)

Si arrêt, pourquoi ?

Si non, as-tu déjà pensé à en faire ou te l'a-t-on déjà proposé ?

Est-ce que tu as déjà fait du *cosplay* ? Ou connais-tu des gens qui en font ?

d. Relation avec l'avatar

Est-ce que tu te représentes les autres avatars que tu rencontres ?

Si tu as participé à des IRL, est-ce que ta représentation te semblait juste ?

Si tu devais choisir un *avatar* parmi les tiens, lequel ça serait ?

Pourquoi ?

Est-ce que tu as l'impression d'avoir un lien particulier avec lui ?

Est-ce que tu penses qu'il est possible d'établir un parallèle entre le rôle de l'*avatar* et la profession des joueurs ?

Par exemple : healer et métiers dans le « social ».

3.1. Entretien avec Aluk, UpRise

Healer, GuildMaster

Date : 30 mars 2018 à 14h10

Durée : 2 heures

1 heure 51 minutes d'enregistrement

[Salutations et mise en place de l'entretien, par téléphone finalement car le micro de Aluk ne fonctionne pas]

[Aluk] : Et tu es encore sur le jeu ?

[Moi] : Là, en ce moment, beaucoup moins du coup, beaucoup, beaucoup moins. Globalement sur les derniers mois, bah depuis que, depuis que tu as arrêté, côté Alliance ça a été un peu la galère. Je sais pas si t'as su mais, voilà, UpRise ça s'est cassé la gueule.

[Aluk] : Ouais, ouais. J'ai [inaudible] de récupération, ça manquait d'investissement de tête, quoi. C'est vrai que moi, c'est vrai que je pouvais pas, vraiment, entre le boulot et étant en couple, qui faisait que les raids à 20h30, 21h trois fois par semaine, c'était vraiment ingérable, quoi... Ma compagne, elle rentrait, elle bosse en libéral et du coup elle a des consultations tard et... parfois elle était susceptible de rentrer, limite le raid était déjà commencé, quoi. Donc on pouvait pas... dîner ensemble et à ce moment là on se voit jamais, quoi. Donc c'était vraiment... C'est pour ça surtout que j'ai arrêté. C'est pour ça que je joue, je voulais garder un lien avec le jeu, bah parce que j'y joue depuis 2005, depuis la sortie. Et c'est pour ça que j'ai voulu jouer en casual. Donc maintenant, je fais les raids en normal, en casu et puis, voilà, je fais mes quêtes journalières, je fais des donjons, les mythiques plus c'est vachement bien pour ça parce que ça te permet de faire, quand même du contenu un peu haut niveau, de t'équiper, d'avoir un défi de difficulté et en même temps de pouvoir le faire une demi-heure par ci, par-là, quoi. Ça c'est super cool, quand même. C'est vraiment, enfin de toute façon, on le sait, le jeu il s'est beaucoup casualisé et... pour le coup c'est pas pour me déplaire.

[Moi] : D'accord.

[Aluk] : Mais du coup, je suis parti sur Hyjal vu que c'est le serveur le plus peuplé aussi, je me rendais compte que Cho'gall, il s'était quand même vachement dépeuplé et que, justement, pour des contenus un peu casu, tu avais beaucoup moins de propositions de groupes et de raid. Alors que, là, sur Hyjal tu fais ce que tu veux, quand tu veux, quoi. T'as toujours des gens pour t'aider et pour jouer, quoi.

[Moi] : D'accord, et toujours côté Alliance alors ?

[Aluk] : Ouais, alors j'ai gardé mon paladin, en fait, maintenant et en prévision de Battle for Azeroth, là en ce moment, j'ai deux perso', côté Alliance et côté Horde, bah un peu comme toi du coup... Parce qu'en fait, je sais pas si t'as vu mais les zones de départ et les îles, en fait, vont être complètement différentes et, apparemment, la Horde et l'Alliance vont avoir vraiment des contenus assez différenciés, quoi. Donc... je me dis un perso de chaque côté ça

peut être sympa pour apprécier un peu l'intégralité du scénario et du contenu proposé, quoi. Donc j'ai toujours mon paladin côté Alliance et j'ai monté un chasseur côté Horde, du coup bah j'ai fait deux perso. Je me limite à deux perso', du coup.

[Moi] : Ouais, après ça va vite [rire].

[Aluk] : Bon je t'entends pas hyper bien par contre, ça coupe un peu...

[Moi] : Ouais, là, est-ce que c'est mieux ?

[Aluk] : Ouais, peut être bien du coup... Alors raconte moi un petit peu, qu'est-ce que tu attends de moi ? [rire]

[Rappel du cadre des entretiens, explication du déroulement de l'entretien et demande de l'accord pour l'enregistrement].

[Moi] : Et du coup la première question, très générale, est-ce que tu pourrais un peu me retracer ton histoire dans WoW ? Depuis le départ.

[Aluk] : Ouais, depuis le début, alors... Moi, je viens, j'ai commencé à jouer à Warcraft III en fait, du coup, le jeu, le STA, là... C'est comme ça que j'ai découvert la franchise, l'univers Warcraft... Donc j'y jouais avec mon colocataire et un autre copain. Du coup, on se faisait des parties en réseau local. Et puis j'ai appris, je sais pas en 2004, je crois, qu'un MMO allait sortir sur l'univers. Bah, rapidement ça m'a intéressé parce que je trouvais que l'univers était riche, quoi, et captivant. Et... donc je me suis renseigné de plus en plus et puis j'ai attendu, quand même patiemment, la sortie du jeu. J'ai pas joué à la Béta par contre, j'ai pas joué à la Béta et j'ai commencé, exactement, six jours après la sortie officielle, donc vraiment en février, pas le premier jour mais quelques jours après, en février 2005. Donc à la sortie française et... voilà. Donc là, à ce moment j'ai monté tout de suite, j'ai choisi la classe du paladin du coup. J'ai hésité entre le chasseur et le paladin, et du coup mon colocataire a pris chasseur et moi paladin... Et... voilà, on a fait mon leveling. J'ai rencontré, à la Marche de l'Ouest, donc au niveau, à peu près 13, 14, un paladin nain qui s'appelait Shigero, je me souviens. C'était un type très sympa, mature, charismatique avec qui je me suis entretenu. Et puis il avait créé une guild, au départ, qui était composée uniquement de paladins. On était 5 ou 6, il y avait quoi ? 5 ou 6 joueurs au départ, c'était tous des paladins. Et... cette guild s'appelait les Divine Warriors du coup, elle était bien nommée [rire]. Voilà. Et du coup il m'a proposé de venir dans sa guild, donc bien sûr j'en avais pas à ce moment-là. Donc on a pexé ensemble, on a commencé les donjons, hein. Les, Gnomeragan, notamment je me souviens, ça devait être le premier qu'on a fait ensemble et puis, voilà, on a continué jusqu'au niveau 60, hein. On a enrichi ensuite la guild de plusieurs joueurs qui n'étaient pas que paladins, on s'est diversifié, on a rapidement compris que c'était important. Et... du coup, bah pas mal de gens assez mature, pour le coup, moi, je me suis lié très rapidement, fait un copain dans la guild, qui était chasseur, qui était journaliste au Figaro, aujourd'hui encore, il est chargé de, du Parti Républicain au Figaro, c'est un type vraiment intéressant. On avait une vieille institutrice aussi, qui avait 54 ans, Laurence. Qui jouait démoniste, qui était lyonnaise aussi, donc on s'est rencontré en vrai, on a fait des restau' et puis voilà. Et un jour, bah le chef de guild est parti, et ça s'est un peu cassé la gueule. Et un soir, on s'est tous donné rendez-vous à l'auberge de, d'Ironforge et on a décidé de... de faire renaitre une guild des cendres des Divine Warriors et on voulait garder, l'héritage, en gros, de la guild

et donc on l'avait appelée « Legacy », alors c'est moi qui avais proposé le nom de Legacy ce soir-là. Et on a fait une charte à plusieurs et voilà. Et cette guilda, Legacy, et bien elle existe encore aujourd'hui. Voilà, elle a tenu, elle a été active pendant une dizaine d'années et là ça fait quelques années qu'elle est un peu moribonde. Clairement il n'y a plus grand monde dedans et c'est pour ça qu'après on était parti chez Tranquility, puis chez, puis on a fondé UpRise après les soucis avec Yunit... Voilà. Et donc, tu vois, chez Legacy on a tout connu, on a nettoyé tout le contenu de PvE, jusqu'à AQ 40, inclus... On a passé par contre Naxxramas, mais il y a très très peu de guildes qui l'ont fait Naxxramas, à l'époque de Vanilla.

[Moi] : Ouais, ça c'est sûr.

[Aluk] : C'était l'élite du jeu qui faisait ça. Et AQ, déjà finir C'Thun à 40, c'est déjà une belle performance. On avait un très, très bon GM hein, qui était Géo, c'était un druide, un type intelligent derrière, qui était un très bon leader, au niveau des tactiques, qui était aussi bon en ressources humaines pour le coup, il arrivait à construire des raids de 40 personnes, sans trop de problèmes. Enfin il était vraiment super ce mec. Il nous a aussi accompagné sur Burning Crusade après, on a clean tout le contenu et là, on a vraiment tout, tout fait sur Burning Crusade, y compris le plateau du Puit de Soleil, Sunwell, jusqu'à la fin, on a tué Kil'Jaeden ce qui était pas le cas de beaucoup, beaucoup de guildes non plus, donc on avait vraiment un bon niveau... Puis Géo ensuite, notre GM, est parti, il a été remplacé par un autre, Enek, qui était très bien aussi au poste de GM. On a pu faire, Wrath of the Lich King et, moi, c'est à ce moment là que j'ai arrêté, j'ai arrêté au début de Ulduar. Et c'est là que j'ai eu ma grosse pause dans le jeu, entre 2010 et 2013. Pause qui était dû à mon IRL parce que je commençais à bosser de plus en plus en tant que psy' et... puis, bah, j'ai rencontré, enfin c'est pas que j'ai rencontré, puisqu'on se connaissait déjà depuis longtemps mais je me suis mis en couple, en gros, avec ma compagne et... puis voilà, début d'une relation, tu sais ce que c'est, ça happe pas mal et il était hors de question que je la, je la traite après le jeu, du coup... et donc, voilà. J'ai fait une grosse pause 2010-2013, j'en ai profité pour jouer à quelques jeux Playstation que j'avais pas eu le temps de faire et puis, voilà. Et après, l'appel du jeu et... la relation se transformant un peu et étant moins passionnelle, on va dire... l'appel du jeu est revenu et du coup je suis retourné chez Legacy à Mist of Pandaria, à peu près la moitié. Donc j'ai pas du tout fait Cataclysm et j'ai pas non plus fait la fin de WotLK, ouais, Wrath of the Lich King, j'ai pas fait la Citadelle de la Couronne de Glace aussi, ce qui est dommage, parce que c'était un bon raid. Mais j'ai appris par contre, que Legacy avait nettoyé, y compris en héroïque, donc ils étaient encore à un bon niveau à ce moment-là. Et c'est à Cataclysm, d'après ce que j'ai compris, que la guilda s'est vraiment cassée la gueule, il y a beaucoup de gens qui ont pas aimé l'extension. Et... ils ont fait Aile de Mort, quand même, ils ont fait le raid où il y avait Aile de Mort en héroïque et c'est après que tout est parti en sucette. Et début de Mist of Pandaria, tout le monde a arrêté, donc là, Legacy c'était complètement moribond... Je suis revenu à Mist of Pandaria, j'ai fait la moitié de l'extension à peu près, je me suis occupé. Et puis ensuite c'était quand Warlord of Drenor était sorti que Legacy, il y a pas mal de gens qui ont recommencé à ce moment-là chez Legacy, on a pu remonter un raid et c'est là qu'on s'est mis à raider avec Tranquility du coup.

[Moi] : D'accord, pour compléter ?

[Aluk] : Parce qu'on avait pas assez de monde et on avait bien besoin de s'allier avec eux et puis on a pu raider dans des, plutôt des bonnes conditions, sur Warlord of Dreanor, on a cleané quelques raids, c'était pas mal. Et... puis voilà. Et puis ensuite la partie Legacy s'est cassée la gueule parce que les gens qui étaient un peu devenus les leaders, bah ils sont partis aussi et du coup, c'est pour ça qu'on est passé, les quelques-uns de chez Legacy qui ont voulu continuer, on est passé chez Tranquility. Parce que Yunit et Auryan, ils étaient des bons leaders qui avaient envie d'entraîner des gens derrière eux. Et puis voilà, bah le reste, tu connais, quoi. En gros.

[Moi] : Ok, alors de ceux qui étaient chez Legacy et qu'on a connu ensuite chez Tranquility ou UpRise, il y avait qui ? Il y avait Ebo, Elhina...

[Aluk] : Voilà, Ebo, Elhina... Bah, putain, tu m'en poses une, il faut que je m'en souviene. Ouais, après, moi j'ai beaucoup joué cette année, enfin c'était l'année dernière, c'était Worwyck et Chou mais eux ils étaient pas Legacy. Avec qui j'ai joué ces derniers temps ? Il y a eu DS aussi qui était assez présent. DS en tank, druide... Qu'est ce qui avait ?... Tu m'en poses une bonne là. En mage, non, personne. Les gens ont pas mal arrêté quand même. En rogue il y avait que Elhina... Elhina que j'avais connu qui était Nosferatu avant, qui était un guerrier, plutôt fury et qui était passé sur son rogue, après. Ebo, ouais... Non, il restait plus grand monde derrière à part... Là j'ai rien qui me vient du coup, il faudrait que je revoie les effectifs, que je vois les gens qui sont peut-être encore restés du côté de Tranquility, peut-être. Ouais...

[Moi] : Ouais je crois qu'il reste pas grand monde [rire]

[Aluk] : Ouais, je sais pas trop du coup, comme ça. Il faudrait que je regarde l'effectif et à la rigueur si j'ai d'autres noms qui me viennent je te les enverrai, du coup. Mais là comme ça, froidement, ouais, j'ai pas d'autres noms qui me viennent en tête là.

[Moi] : D'accord, non mais c'est bon, c'est à peu près ce que je pensais et, du coup, tu as joué ton paladin pendant tout, pendant tout le temps ?

[Aluk] : Ah ouais, ouais, c'est clair. Ça a toujours été mon main, j'ai jamais changé, je dois être à peu près à 400 jours de played... Je sais que j'avais passé les 365, je m'étais dit « T'as passé un an complet, 24/24 à jouer ton pal » et là je vois, je pense que je suis à peu près à 400 là et puis j'avais regardé un petit peu les /played sur mes autres rerolls mais franchement ça avait été ridicule à comparer. Si j'ai passé 20 à 30 jours sur d'autres rerolls c'est le grand maximum, quoi.

[Moi] : D'accord et toujours en heal ?

[Aluk] : Oui, je suis assez monomaniacque du paladin quand même [rire].

[Moi] : Et toujours en heal ?

[Aluk] : Ouais, ouais. Vraiment. Toujours en heal, quand, surtout à l'époque où on pouvait pas changer de spec' facilement, du coup, où il fallait payer en pièces d'or et c'était hyper cher, surtout à Vanilla c'était horrible pour ça. Et après, je passais un peu en vindicte pour faire des quêtes, un peu de PvP, etc. Mais même en PvP d'ailleurs je préfère soigner. Mais, ouais, vraiment je suis 90% de heal. Quasiment jamais en protection, si j'ai fait 10 donjons dans ma vie en tank c'est le grand maximum.

[Moi] : [rire] Ok, par contre au niveau de la race de ton perso' tu l'as changée quelques fois ?

[Aluk] : Ouais, ouais, putain [rire]. Ouais, ouais, tout le monde se moquait de moi là-dessus, qu'est ce que j'ai pu filer des sous à Blizzard sur des trucs cosmétiques de merde et notamment, ouais, tout ce qui est changement de race. C'est arrivé un tout petit peu que je change de faction ces derniers temps... Mais, ouais, ouais, les reraces, j'ai toujours beaucoup hésité là-dessus, quand c'est devenu possible... J'ai bien aimé la draenei féminine, des fois le nain... mais bon, c'est vrai que, on va dire, 80% du temps j'étais humain. Quand on pouvait pas changer, j'étais humain masculin ; homme tout le temps, pour le côté, c'était un peu l'identification à Uther, Uther Lightbringer, c'est toujours le personnage que j'ai préféré dans Warcraft. Et puis, après, j'étais humaine fille pas mal, et là je suis humaine fille en ce moment aussi. On va dire 80% d'humain, 15% de draenei et 5% de nain, on va dire. Voilà ce que j'ai fait [rire]. J'ai eu beaucoup d'aller-retour, c'est vrai, j'ai eu beaucoup d'hésitations... j'ai toujours eu du mal à me fixer là-dessus.

[Moi] : Ouais, je me souviens à une période t'aimais bien Draenei, mais l'éléphant doré ça te faisait chier.

[Aluk] : J'aimais bien quoi ?

[Moi] : T'aimais bien Draenei mais l'éléphant doré ça te faisait chier.

[Aluk] : Ah oui, exactement, c'est ça. Mais surtout que maintenant, en plus, ils ont changé, il y a une espèce de glyphe que tu peux acheter dans ton Hall de classe et qui te permet, tu sais le sort qui te permet de sortir ton destrier pendant trois secondes en donjon. Et bien maintenant tu peux le glypher pour que ce soit quand même le cheval avec la monture de classe. Les Draenei ne sont plus obligés d'utiliser l'éléphant en plein donjon, tu vois, ce qui est très bien [rire]. Mais bon, quand même je suis resté humain parce que j'aime pas trop les sabots, j'aime pas trop les jambes des Draenei. Et puis pour le lore, c'est vrai que pour moi, si on se fie au lore du paladin, bah c'est humain, quoi. Le paladin c'est humain. A la rigueur il devrait pas y avoir d'autres races et puis surtout pas dans la horde, quoi. A la rigueur, les chevaliers de sang, elf de sang, je veux bien, ça a un peu de sens, au niveau de l'écriture. Mais par contre, les taurens Marche-soleil c'est du pur n'importe quoi quand même. Ça ils l'ont fait vraiment fait pour varier mais c'est très [inaudible] comme raison. A la rigueur j'aimerais bien les morts vivants tu vois, le jour où il y a des morts vivants paladin, je signe [rire].

[Moi] : D'accord et la nouvelle race de Draenei, en race alliée, les Draenei du soleil bidule.

[Aluk] : Ouais, c'est sympa, les sancteforge, là. C'est assez sympa, j'aime bien les yeux dorés, ils sont cools. Par contre je trouve qu'il y a très très peu, et c'est ça le problème des nouvelles races en général, c'est qu'il y a très, très peu d'options de personnalisation. C'est-à-dire, qu'ils se sont dit « Ouais on fait des nouvelles races, c'est cool », sauf que derrière tu n'as que trois visages différents, et encore. Et... mais il y a beaucoup moins, quoi. Et le problème des Draenei Santeforge, c'est qu'à part les yeux dorés, ils sont très peu différents des Draenei. De la même façon que les Elfes du vide, c'est des Elfes de sang, avec le même squelette, sauf qu'ils sont juste sombres au lieu d'être... voilà, normaux... Enfin t'as vu, ils ont quand même été un peu léger, quoi. Les sacrenuits, c'est le même squelette que les Elfes normaux, les Elfes

de la Nuit, aussi. *Pfff* voilà, quoi, je trouve ça un peu décevant leur histoire de race alliée. A la rigueur les trolls Zandalari sont sympas parce que c'est un vrai squelette animé de façon différente, assez spécifique on va dire. Et puis les humains de Qul'Tiras aussi on va dire, là, les gros humains et puis que tu, qui pourront peut-être, être fait maigres aussi parce qu'il y a des PNJ de Qul'Tiras qui sont maigres et, ouais, je les trouve cool... A la rigueur je ferais bien un rerace humain de Qul'Tiras maigre sur mon paladin, avec une moustache et tout, avec un bouc, je trouve qu'ils ont une bonne gueule, mais voilà [rire].

[Moi] : [rire] Ok.

[Aluk] : C'est vrai que le côté cosmétique c'est sympa parce que, ce que j'aime bien c'est que ça apporte quand même de la variété, c'est-à-dire, que plus il y a de races dans le monde, plus le monde est réaliste, on va dire. Après, à l'intérieur de chaque race, les options de customisation sont un peu légères mais je pense qu'ils vont augmenter ça petit à petit, voilà.

[Moi] : D'accord. Et tu as toujours été sur Cho'Gall du coup ? Enfin jusqu'à là, récemment.

[Aluk] : J'ai toujours, tu dis ?

[Moi] : Je dis, tu as toujours été sur Cho'gall ? enfin sauf, là, récemment, quoi.

[Aluk] : Ah, oui, oui. Euh... ouais, à un moment j'étais passé sur un serveur qui s'appelle Etrigg, qui est un tout petit serveur, mais c'était vraiment pour rejoindre un copain, mon meilleur pote IRL qui a un peu joué et du coup qui avait recommencé à un moment le jeu. C'était le moment où j'avais arrêté entre 2010 et 2013, j'avais eu un tout petit passage avec lui et, et voilà. Du coup c'est pour ça que j'avais migré, mais ça a duré... *pfff* ça a dû durer deux, trois mois, quoi. Et après je suis repassé sur Cho'gall pour rejoindre Legacy à nouveau. Et donc, là, je suis sur Hyjal depuis... depuis à peu près, je sais pas, ça fait quelques mois, peut être six mois un truc comme ça. Mais c'est vrai que sur dix, mes dix ans de jeu, si tu enlèves la pause de 3 ans, donc là ça fait 13 ans que le jeu est sorti, donc moins trois, ça fait 10 ans de jeu. Sur dix ans de jeu, j'ai passé 9 ans sur Cho'gall, clairement.

[Moi] : Ok, ok... Alors, au niveau des guildes... comment est-ce que tu me raconterais le passage de Tranquility à UpRise ? Tu vois comment est-ce que, de ton point de vue ;

[Aluk] : Ouais, alors... ça a été un manque, à un moment, de portage du coup, de, de... des leaders quoi qui était le couple Yunit et Auryan, à un moment ils se font beaucoup plus distants, ils étaient plus absents... moins connectés ; enfin connectés moins souvent, moins de dialogue, moins de communication. Alors je sais pas, est-ce qu'il y avait des frustrations, quelque chose de l'ordre de la déception de leur côté, je sais pas... Je sais pas... moins de, je sais pas... Moins d'investissement et du coup, il y a eu une grogne, il y a eu pas mal de gens qui avait envie de... de continuer à avancer et puis il y a eu un clivage qui a commencé à se former, hein, entre... entre le couple et puis, et puis les gens comme Worwyck, Chou, moi, voilà... et puis c'est là qu'on a décidé d'aller faire autre chose, quoi. Et... enfin c'était surtout lié au, ouais, au désinvestissement du couple leader, quoi. C'est vraiment là-dessus que je mettrai la responsabilité... un max, quoi.

[Moi] : Ouais, et du coup... Le, je ne sais plus si tu te souviens du passage où sur le groupe Facebook il y avait... Maako qui avait posté un échange qu'il avait eu avec le GM d'une autre guildes où il disait que Yunit lui avait demandé de venir raider en mythique avec eux...

[Aluk] : Ouais c'est ça.

[Moi] : Ça pour toi ;

[Aluk] : Oui, j'avais vu ça, ouais.

[Moi] : Ça pour toi, ça a été le déclencheur ?

[Aluk] : La rumeur de, ils font des plans de leur côté, ils sont sur d'autres projets et du coup les gens se sentent abandonnés. Et donc, à ce moment-là, autant spliter totalement le truc, quoi. C'est vrai que ça avait accéléré un petit peu cette histoire.

[Moi] : D'accord, ok. Et du coup on crée UpRise, globalement, il y a quasiment tout le monde qui vient de Tranquility, sauf... Yunit, Auryan, je me souviens que DS, on avait hésité, il avait hésité pendant un moment, nous, on avait aussi hésité de le prendre. Ebo, Exd, viennent plus tard.

[Aluk] : Ouais.

[Moi] : Mais pourtant, tu sais, j'ai filmé tous les raids et... j'ai revu le premier raid, soir de sortie du Palais, je crois qu'on est 22, je crois qu'on est 22. On roule sur le Palais, on clean quasiment en un soir et, du coup, là on se dit que, enfin je me souviens sur le TS après, on se dit que le monde est à nous, quoi...

[Aluk] : L'idéalisation [rire] Ouais c'est ça. Parce qu'il y a eu un moment c'était un politique, c'était un peu la lutte des classes un peu. T'avais les bons joueurs, enfin l'idée c'était aussi de repartir sur un effectif un peu propre on va dire, on va dire. Enfin c'est terrible d'appeler ça comme ça, on dirait que c'est de l'eugénisme nazi mais... [rire] Mais de se dire on prend les joueurs vraiment motivés et ceux qui sont bons, quoi... Les gens qui DPS bien, les bons healer, etc. Pour essayer de faire un raid qui tourne bien et... qui crée pas de la frustration. Parce que je pense que ce qui a été déterminant, au-delà de l'attitude, un peu en retrait et énigmatique de Yunit et Auryan... Il y avait aussi cette insatisfaction, mais ça, ça a toujours été le cas dans le jeu, du train à deux vitesses, du raid à deux vitesses. Où tu as les leaders d'un côté, et puis les gens un peu casu', qui ne s'optimisent pas ou qui ne savent pas s'optimiser ou qui s'en foutent ou qui sont pas bien bons, voilà... pour diverses raisons, de l'autre. Et il y a toujours de la frustration chez les leaders et un sentiment d'incompréhension et d'abandon chez les gens de derrière, du train de derrière on va dire. Et ça, ça a toujours créé beaucoup de clivage dans les guildes et dans les raids, plus particulièrement. Mais de toute façon ce qui se passe dans les raids, ça rejaillit dans l'ambiance de guildes aussi. Et ça, ça a été un problème qu'on a essayé de balayer avec UpRise en... bah c'était ça UpRise, c'est-à-dire, de, monter, faire jaillir quelque chose de haut niveau, quoi. Et c'est vrai qu'il y a eu un petit peu cette illusion de départ et puis ensuite on s'est rendu compte que, bah, c'était pas si facile que ça. C'est ce qu'on appelle l'illusion groupale, tu sais dans le mécanisme du groupe en psy', on parle d'illusion groupale, c'est vraiment l'idée « on est bien ensemble, tout se passe bien, c'est formidable ce qu'on fait » et c'est un mécanisme qui est toujours nécessaire dans la constitution d'un groupe, sinon il y a

pas, il y a pas de constitution de l'entité groupe s'il y a pas cette illusion de... de tout est formidable, quoi. Et puis, ensuite, il y a une sortie de l'illusion groupale qui peut être parfois un peu difficile, d'ailleurs un peu dépressive... dans l'histoire des groupes. Parce que, après tu as senti, que cette, cette, ce sentiment de satisfaction et de, effectivement, le monde est à nous, t'as senti que ça retombait derrière ?

[Moi] : Bah c'est que j'ai regardé rapidement, tu sais, l'ensemble des raids, parce que je suis en train de les analyser et... bah je crois que c'est 6 ou 7 semaines après, on est neuf quoi [rire].

[Aluk] : [rire] oui, c'est ça, ça chute rapidement quand même. Ouais, ouais.

[Moi] : C'est qu'il y a eu quelque chose, quoi.

[Aluk] : Exact, ouais.

[Moi] : Et puis, je me souviens, j'en ai discuté avec, j'ai fait un demi entretien avec Exd, j'ai fait un entretien avec Kabe hier soir ;

[Aluk] : Ah ouais.

[Moi] : Moi je me souviens qu'il y a eu des tensions avec eux... assez fortes, moi j'ai vu des tensions assez fortes entre Kabe, Exd d'un côté et, je dirai, Elri, Failzor, Elhina de l'autre...

[Aluk] : Ouais, ouais... Failzor... D'ailleurs c'est à lui que j'avais laissé le rang de chef de guilde ? en partant

[Moi] : Ouais.

[Aluk] : Failzor, ouais, je me souviens, parce que j'ai eu la satisfaction quand je suis parti, de laisser la guilde quand même dans un bon état, c'est-à-dire, qu'ils étaient... ils étaient encore en raid et ils étaient performants quand même. C'était pas... c'était pas l'hécatombe et en plus j'avais filé tous mes PO et toutes mes potions, j'étais alchimiste, j'avais fait des centaines de potions, de flacons, de machins et de composants d'enchantement aussi, j'avais tout foutu dans la banque de guilde, filé toutes mes PO en disant « Bah voilà, je vous laisse », histoire de vous laisser quand même dans de bonnes conditions et puis, voilà. Et c'est vrai que j'avais filé à Failzor, parce que Faizor c'était celui qui était le plus... à fond dans le côté performance et puis il avait une place assez importante et c'était un bon lead... Même s'il s'en défendait un peu, qu'il avait pas forcément bien envie de prendre le rôle, ça le saoulait un peu, enfin il avait ce côté un petit peu... il avait cette façon de parler, Failzor, qui était parfois un petit peu cassante et... puis il faisait un peu le gavé, quoi. Mais en même temps il avait de grosses qualités, quoi. Donc, voilà... Je l'avais choisi, en discutant avec d'autres, ça semblait assez cohérent. Et c'est vrai que lui, pour le coup, il supportait pas la médiocrité, Failzor c'était quelqu'un de très élitiste. Et c'était clair que Failzor et Kabe, c'était pas la même école, quoi [rire]. Kabe il était... rigolo, voilà, avec son petit côté étranger, ça apportait un peu de couleur et tout, mais c'est vrai que Kabe ça a fait parti des gens qui avait du mal à s'optimiser. Il a pu livrer des performances... sympa et presque surprenantes parfois, en général, il exploitait quand même pas à fond son personnage, quoi.

[Moi] : Ouais, ouais, je suis d'accord, c'était assez l'avis général, quoi... Du coup, t'étais encore là quand Exd, Kabe, Worwyck ils sont partis chez Impress ? Non, c'est après ?

[Aluk] : Non, c'est après. Parce que c'est vrai qu'il y avait aussi cette, effectivement. Moi j'avais bien senti pendant pas mal de temps que... Impressive, une guilde qui était comme la notre mais au-dessus en terme de performances... et le leader, je ne me souviens plus comment il s'appelait, le chasseur avec qui on faisait pas mal de donjon, qui nous tirait vraiment vers le haut.

[Moi] : Euh, ouais. Pichnouille.

[Aluk] : Tu te souviens ?

[Moi] : Ouais, Pichnouille, je crois.

[Aluk] : Pichnouille, exactement, Pichnouille. C'est lui qui m'avait permis de valider ma +15 et de faire le haut fait, la première fois donc c'est vrai que je lui devais beaucoup, parce que, quand tu vois comme les haut fait de performances sont importants pour se faire grouper... en casu... Bah c'est vrai que si t'as jamais clean un raid ou jamais fait un +15 en mythique, bah tu peux te brosser pour... pour être groupé par des groupes casu', c'est assez terrible ça d'ailleurs. Il y a une forme d'élitisme pour le coup dans WoW, qui est assez horrible. Dès que tu veux te faire grouper, alors le pire c'est pour un raid héroïque, les raids normal, en normal, en général les gens sont plutôt tolérants, ça va à peu près, on te demande pas trop de garanties... à part des garanties de stuff on va dire. Il faut être 930, en gros, actuellement, pour aller en raid normal. Mais... enfin on te demande quand même du stuff qui est supérieur à ce que tu loot dans ce niveau de difficulté c'est... c'est quand même un peu chaud ça. Mais par contre, effectivement, pour les raids héro, il faut avoir clean en héro, donc c'est complètement con, parce que si tu, si t'as jamais fait [rire] tu vois c'est le serpent qui se mord la queue. Et puis... et puis, pour faire un donjon mythique il faut vraiment le HF mythique +15, quoi... Donc c'est pour ça, c'est l'effet pervers où tu vois de plus en plus de grosses guildes qui vendent des services maintenant. T'as observé ça ?

[Moi] : Ouais tout à fait, ouais.

[Aluk] : Hein t'as vu ? Ils font des groupes WTS, c'est-à-dire, Whisp To Sell ou je sais pas quoi, ça veut dire qu'ils vendent des, des PL en fait, de donjons mythique ou de raids héroïque ou mythique, pour pouvoir valider le fait et après te faire grouper tranquillou. C'est fou hein ?

[Moi] : Ouais, c'est ça.

[Aluk] : Pour le coup, c'est un phénomène qui s'observe depuis un ou deux ans et qui n'existait absolument pas avant... C'est la conséquence de cet élitisme des gens, quoi, c'est-à-dire, que ils veulent pas se faire avec des gros casu, se faire chier à wiper et passer des heures et des heures. C'est aussi un effet de l'intolérance à la frustration, et ça, c'est très générationnel... Hein ? Avant les gens pouvaient passer, tu te souviens, t'avais joué à Vanilla toi ?

[Moi] : Ouais, ouais.

[Aluk] : Ouais ? Tu te souviens de BRD dans Vanilla ?

[Moi] : Ho que oui [rire]

[Aluk] : [rire] Hein ? C'était un donjon à la con qui était pas haut niveau, c'était moins haut niveau que UBRS, qui se faisait d'ailleurs à 10 UBRS, avant, mais BRD on pouvait se perdre dedans pendant des heures, on pouvait wiper, devoir tout refaire à pied. Moi, ça m'est arrivé de devoir passer des après-midis entières à BRD, quoi, c'était fou. T'imagines des gamins de 15-20 ans aujourd'hui mais ils pèteraient des câbles, hein... Et c'est, tu vois, cette difficulté, être frustré, prendre du temps, accepter de mourir et de revenir à pied et machin. Aujourd'hui les gens ils ne sont plus capables de faire, quoi et c'est pour ça aussi que les gens ils se détournent des MMO. Et ça va être marrant, ce qui va être très intéressant c'est d'observer ce qui va se passer avec Vanilla, tu sais, le retour de Vanilla.

[Moi] : Et ouais.

[Aluk] : L'année prochaine. J'aimerais bien savoir est-ce qu'ils vont faire un Vanilla très similaire, exactement à ce qu'ils avaient fait à l'époque ou est-ce qu'ils vont l'édulcorer un peu. Je pense que graphiquement il sera plus joli quand même, parce que c'était vraiment moche quand tu revois aujourd'hui. Mais par contre il faudrait qu'ils remettent exactement les mêmes mécaniques de jeu pour voir comment les gens vont appréhender cette frustration, cette difficulté de « On a pas tout ce qu'on veut, quand on veut, en claquant des doigts ». Tu vois ?

[Moi] : Ouais, mais je suis d'accord.

[Aluk] : Je pourrais développer sur le thème. Mais comment ça peut être un miroir des relations, quoi.

[Moi] : Ouais, s'ils font la même difficulté je pense qu'il y a pas mal de gens qui vont déchanter, hein.

[Aluk] : T'as pas mal de gens qui ?

[Moi] : Qui vont déchanter s'ils font la même difficulté, parce que c'était une horreur.

[Aluk] : Ah oui, complètement. Sachant que les anciens comme nous ils auront peut-être plaisir de remonter juste un perso' comme ça et puis voilà, mais par contre les nouveaux je pense que... ils vont laisser ça un peu en plan, je ne suis pas sûr, je sais pas ce que ça va donner cette histoire. C'est pour qu'ils ne voulaient pas le faire. Ils le font parce qu'il y a une pression de la communauté, mais on sent qu'ils ne sont pas hyper enthousiastes non plus. Ils misent vraiment tout sur Battle for Azeroth, c'est vraiment si Battle for Azeroth venait à s'essouffler un peu, comme Légion actuellement d'ailleurs, qu'ils vont sortir Vanilla, je pense.

[Moi] : Oui, je pense aussi. Ou bien entre les deux mais bon, ça serait un peu rapide.

[Aluk] : Ouais, ouais. Non, ça sortira pas avant BfA, c'est sûr. Ils sont pas du tout prêts en terme de, pour Vanilla, clairement. Je pense que ce sera plutôt même fin 2019. Parce que BfA ça sort avant septembre, enfin 19 septembre au dernier moment. Je t'avoue que j'aimerais bien que ça sorte cet été, comme ça je pourrai jouer pendant les vacances [rire].

[Moi] : [rire] D'accord, alors, sur le fait que tu ais donné le lead à Failzor en partant, ça m'amène à une question : est-ce que pour toi le GM doit être le RL ?

[Aluk] : Haha, c'est une bonne question. Ça a été le cas, de ce que j'ai connu, ça a été le cas le plus souvent... C'était Géo, donc pendant les premières années 2005... 2008, je crois,

fin de BC. Ouais, ça été Géo, notre druide... Soigneur, qui était vraiment un type assez exceptionnel, c'est dommage il a disparu complètement après, plus personne n'a eu de nouvelles mais c'était un... vraiment un chouette gars. Et il avait vraiment cette double compétence, aussi bien technique, d'appréhension des combats, de comprendre les stratégies... de guider sur le champ de bataille aussi bien que dans la gestion RH. Même si on l'aidait parce que j'étais officier, à l'époque chez Legacy il y avait un officier par classe, donc j'étais officier Paladin pendant très, très longtemps. Et on avait notre mot à dire sur le recrutement, par exemple, on était chargé avec la personne qui demandait un recrutement, on regardait un peu ses optimisations, tout ça... Mais voilà, ensuite ça a été Daelice, qu'on appelait Dédé, qui était un type très chouette aussi, très drôle, beaucoup d'humour, particulier Daelice et puis il a été un bon lead aussi, il a eu aussi le GM... voilà, donc c'est effectivement souvent le cas. Après c'est pas un critère rédhibitoire pour moi non plus.

[Moi] : D'accord.

[Aluk] : C'est ça par expérience, mais je pense qu'on peut très bien imaginer un binôme GM d'un côté et puis RL de l'autre qui serait en communication... Par contre l'important c'est qu'ils se parlent beaucoup, tu vois, qu'ils s'entendent bien parce que le raid, pour moi c'est quand même un élément important de la guilde. Donc ce qui se passe en raid, en bien ou en mal, ça influe pas mal sur le moral de la guilde.

[Moi] : Ouais... D'accord. Alors, est-ce que tu dirais que, si on retourne à Tranquility et à l'échec de Tranquility, est-ce que tu penses que justement le fait que Yunit était pas RL et que... en plus, au moment où c'était Proph le RL, je ne sais pas si tu te souviens mais ils se prenaient la tête constamment... Tu penses que ça, ça a influé sur ?

[Aluk] : Ah ouais, certainement.

[Moi] : Sur des contre-performances, etc.

[Aluk] : Surtout la mésentente comme tu disais là, si tu as deux personnes, il faut qu'il y ait une très bonne communication. Et... tu vois, je pense, qu'une discorde entre un GM et un RL, pour le coup, ça peut être très mauvais...

[Moi] : D'accord, d'accord.

[Aluk] : Proph en plus c'était une personnalité un peu particulière, il était un peu militaire, du coup, voilà... un peu exigeant aussi, il était pas très, pas très diplomate.

[Moi] : Ouais, ouais, c'est vrai.

[Aluk] : C'est un bon joueur, hein, je me souviens avoir fait des mythique plus avec lui et toi, et vraiment, très bon joueur. Et sur les donjons mythiques ça passait bien, parce qu'il faut quelqu'un qui lead aussi et moi ça m'allait, j'ai une bonne tolérance. Donc... je le prend pas mal quand il... quand... donc j'ai jamais eu de mal à partir avec lui. Mais je me souviens de certains raids où l'ambiance elle était, waouh, elle était dure, hein.

[Moi] : Ouais, ouais. Je me souviens, ça m'est revenu d'un coup, quand je suis rentré chez Tranquility tu étais officier encore là-bas

[Aluk] : Ouais

[Moi] : Et puis à un moment, quand moi je suis passé sous-off tu as arrêté, pourquoi ?

[Aluk] : Bah, j'avais reculé par rapport à ce statut d'off, oui c'est parce qu'en fait je ne savais pas vraiment ce que Yunit attendait du coup, mais... c'était assez chiant, ouais c'était pas très bien défini ce qu'il attendait d'un off, et moi ce qui me gonflait aussi, c'était le fait de rester après le raid sur le TS ou sur le Mumble pendant une demi-heure, sachant, que voilà j'ai une journée de consult' le lendemain, enfin avec le travail c'est quand même difficile et puis je pouvais pas parler au micro aussi parce qu'il y avait ma compagne, à côté, je voulais être tranquille. J'aurai vécu tout seul chez moi, il y aurait eu aucun souci, quoi. Donc il y avait, d'un côté, le côté Yunit qui me gonflait un peu et de temps en temps, enfin de temps en temps, *pfff* je sais pas, je le trouvais un peu... un peu prétentieux, un peu imbu de lui-même. Et à la fois des raisons de contingence pratique.

[Moi] : Hum, hum, est-ce que tu trouvais, moi je me souviens en tant que sous-off', juste avant légion, globalement c'était moi et un SP, qui a disparu du jour au lendemain, Eva, je ne sais pas si tu t'en souviens, un prêtre ombre.

[Aluk] : C'est toi et un SP ?

[Moi] : C'est moi et un prêtre ombre, Eva, où globalement on tenait un peu la guilde puisqu'on organisait tous les raids, etc...

[Aluk] : Ouais, ouais.

[Moi] : Et je me souviens que globalement moi je lui avais dit « Bon, au moment, où on arrive à Légion, moi je fais plus la même chose » et... je me souviens que ça il l'avait mal pris et que du coup j'avais l'impression qu'il demandait un investissement, je dirai quasiment plus important que le sien, tu vois ? Je sais pas si c'est une impression que tu as eue aussi ?

[Aluk] : Ouais, ouais. C'est un phénomène d'épuisement un peu des deux, hein, chez Yunit et Auryan, parce que voilà, eux, c'est pareil ça fait dix ans qu'ils jouent au jeu et je pense qu'ils avaient besoin aussi qu'il y a des gens qui les secondent, quoi. Mais en même temps c'était pas facile de bosser avec eux non plus, donc *pfff* ouais... Sa personnalité, elle faisait que Auryan elle pouvait aussi prendre la mouche assez rapidement, c'était marrant, elle avait un côté, gueularde, elle en jouait hein de son mauvais caractère, mais des fois ça pouvait être un peu pénible aussi et Yunit... Ouais, Yunit... je sais pas [inaudible] une connaissance, mais bon il se mettait bien en avant, il se mettait en avant d'un côté, il laissait pas vraiment de place et d'un autre côté il demandait d'en prendre. Donc il y avait quelque chose d'assez paradoxale dans son comportement. Comme s'il fallait pas lui faire trop d'ombres, mais qu'en même temps il te demandait de t'investir, tu vois ? En fait c'était une position presque intenable. Par rapport à ce que tu me disais, effectivement, tu l'as commenté en fin d'extension ça se vide. Regarde là, la fin de Légion, c'est en train de se vider hein, il y a des gens qui arrêtent leur abonnement, parce qu'il n'y a plus [inaudible] du jeu. Une fois que tu as clean le dernier raid, bah... après tu t'emmerdes un peu vite. Tu te stuff un peu en prévision de... de l'extension suivante pour pouvoir rouler sur le pexing et voilà... Moi je sais que mon paladin il est 952, bon bah je vais passer 970 parce que j'ai jamais fait d'héroïque mais 952, ça me suffit largement pour rouler sur les premiers niveaux de... de BfA, donc là je pourrais tout arrêter, hein. Je joue encore un peu pour le plaisir mais c'est pas ultra motivant.

[Moi] : Ouais, ouais, d'accord.

[Aluk] : C'est pour ça, heureusement que tu as fait ça à ce moment-là, de tenir la guilde, de maintenir un petit noyau actif afin de pouvoir constituer un étayage pour la reprise à Légion, c'est-à-dire, que les gens qui sont revenus à Légion ils ont pu s'appuyer sur ce petit noyau que tu avais contribué à maintenir à la fin de Warlords, quoi. Ça c'était cool.

[Moi] : Ouais, et puis je me souviens, au début de Légion, fin de Drenor, on était quand même la troisième guilde Alliance du serveur, quoi. Devant nous il y avait les RX, Impress et puis c'était nous, et puis on s'est fait ;

[Aluk] : Ah ouais ? Je ne savais pas que c'était à ce niveau du coup.

[Moi] : Et ouais. Et au début de Légion c'était...

[Aluk] : Tout le monde arrête trois mois avant la fin de l'extension, le problème c'est que quand ils recommencent, les gens ils peuvent tous partir ailleurs. C'est quand même vachement important de maintenir une colonne vertébrale... de guilde, dans les derniers mois, tu vois ? Sinon... sinon tu prends des gros risques, hein. Si tout le monde suspend son abonnement et qu'il y a personne encore dans la guilde, derrière l'extension sort et les gens ils peuvent plus s'identifier... y'a pas... je sais pas, comme si y'a plus rien qui fait comment, tu vois ? Comme si l'histoire commune, finalement, elle comptait plus, quoi.

[Moi] : Ouais, ouais.

[Aluk] : C'est l'idée « Loin des yeux, loin du cœur » mais c'est un peu ça quand même.

[Moi] : Hum, hum. D'accord, d'accord.

[Aluk] : Bon après, pour reprendre, chez Legacy on a eu tellement une histoire forte parce que très liée à la nostalgie de Vanilla et BC, c'est la première époque du jeu, hein, les trois premières années on va dire... Il y a un désir encore qui est là, il y a un désir de lien. Et je vois on a encore un fil Facebook, on a un groupe Facebook et il y a pas si longtemps, quand on a appris que Vanilla allait ressortir, il y a plein de gens qui ont commencé à réécrire sur le fil, genre : « Ah c'était le bon vieux temps », « Ah, j'aimerais bien revenir », des gens qui ont arrêté depuis des années du coup, mais des gens avec qui on est encore en lien via ce groupe et... Enfin, ouais, j'ai vraiment de bons souvenirs et il y a des gens avec qui j'adorerai rejouer et, pour le coup... en tout cas pour moi, mais je pense pas être le seul, par rapport à ce qui s'est passé sur les premières années, pour le coup, c'est pas « Loin des yeux, loin du cœur », même si ça fait plus de dix ans. Il y a quand même de sacrés souvenirs et je pense aussi que c'est le fait qu'on ait fait des IRL.

[Moi] : Ouais...

[Aluk] : Ça, à mon avis, c'est quelque chose de radical, en terme de ... d'attachement et d'esprit de groupe, c'est le fait de pouvoir se rencontrer en vrai, quoi. Parce que derrière tu mets des visages, bien sûr, c'est un peu tarte à la crème de le dire mais, je pense que c'est important. Et, ouais, j'ai fait trois IRL avec Legacy... on avait loué des gîtes pour le week-end et ça a été des moments géniaux, quoi. On jouait absolument pas, hein, mais on passait le week-end à picoler, à bouffer et à... se parler, se remémorer des bons souvenirs sur le jeu et à se raconter qui on était dans la vie. Et c'était super quoi.

[Moi] : Ouais ? D'accord.

[Aluk] : C'était vraiment des moments géniaux, quoi. Et... c'est ce qui a manqué pour moi aussi avec Tranquility et UpRise, c'est qu'on se connaissait pas en vrai, quoi. Même si on échange, hein, quand même au micro-casque et tout, c'est sympa, on se raconte des trucs. T'as pu nous parler un peu de tes études, et voilà, c'est pour ça aussi que je t'ai un peu pris en affection parce qu'il y avait quelque chose qui nous liait, les sciences humaines, la fac, machin mais... et puis le boulot aussi, enfin, voilà. Mais c'est vrai qu'après les IRL où tu partages un week-end c'est pas pareil.

[Moi] : C'est intéressant ce que tu me dis parce que ;

[Aluk] : [inaudible] [rire]

[Moi] : [rire] j'ai discuté avec Ebo et il... il est assez d'accord en fait et puis quand lui il me retraçait son parcours, bah, je voyais que globalement, ceux de Legacy vous vous croisez tout le temps quoi. Et que, ouais, quand on a créé UpRise, ne serait-ce que ça, je sais plus qui, si c'était toi ou Ebo qui a contacté Elhina, qui a contacté bidule, qui a contacté truc et ce qui fait que, en... deux jours, voilà, il y avait 15 personnes qui étaient revenues.

[Aluk] : Ouais, ouais, il y a un réseau. Il y a réseau qui a fonctionné, ouais, du coup.

[Moi] : D'accord. Bon alors, avec ce que tu me dis, je vais un petit peu anticiper avec les questions, les questions, et puis arriver aux questions qui sont au centre de ma recherche actuellement et puis je retournerai sur d'autres questions après mais vu que tu as commencé à l'aborder, je pense, autant continuer là-dessus... Sur, justement le fait de rencontrer les personnes IRL par rapport à échanger IG... Alors déjà, est-ce que, avant de rencontrer les personnes, pour celles que tu as rencontré IRL, est-ce que tu... tu les imaginais ?

[Aluk] : [rires] Waouh c'est une sacrée question [rire]... Oui, forcément, oui je pense, ouais, ouais. Parce qu'on a, les contours, on va dire qui se dessinent petit à petit avec les éléments qui se donnent via les discussions, hein, au micro-casque... la première personne que j'ai rencontrée de la guild, c'était Laurence, donc l'institutrice de 54 ans là, parce qu'elle était sur Lyon, donc on s'est fait un restau' avec mon coloc' et elle, parce que mon coloc' il a up son chasseur au niveau 60 et il a arrêté au moment des raids, en fait il a pas joué très longtemps et, et voilà. Mais donc je savais son âge, je savais qu'elle était instit' donc voilà, après, après il y a tout le reste qui arrive, c'est sûr. Twinsi et Conan, un rogue et un, notre main tank, je savais qu'ils étaient militaires et qu'ils étaient collègues, ils étaient militaires ensemble, dans les parachutistes dans le midi. Donc... voilà, je savais que j'allais avoir deux gars sportifs et tout, et copain, enfin voilà... Après, c'est vrai que la première IRL, la vraie de vrai en groupe, on était une vingtaine, du coup. C'était un gros truc, on a loué un gros gîte, il y en a qui sont venus avec leur femme, avec leurs gamins du coup, il y en avait plus, bah Conan notamment... il avait deux enfants, sa femme, voilà... Après bien sûr il y a des surprises, le physique où tu t'attends pas trop... c'est marrant.

[Moi] : D'accord, alors est-ce que tu dirais que tu as été plus souvent conforté dans l'image que tu te faisais de la personne ou plus souvent étonné ?

[Aluk] : Waouh. C'est compliqué ça... *pffff* ouais, ouais, je dirais conforté, il n'y a pas eu de surprise majeure non plus, hein. Personne, je sais pas, on a pas eu de personne en situation de handicap... on a... personne n'avait de physique très marqué, même en terme d'origine, en terme de... ouais, non, pas vraiment de grosses surprises je dirai.

[Moi] : D'accord. Au niveau de l'âge non plus, etc. ?

[Aluk] : Bah l'âge c'est pareil, c'est quelque chose qu'on sait, qu'on sait en discutant, quoi. Parce que on passait tellement d'heures à jouer ensemble que du coup on parlait aussi d'autre chose. Moi j'ai des souvenirs, justement avec mon pote JB [ou JP] qui travaille au Figaro, c'est assez incroyable tout ce qu'on a fait sur Vanilla, on passait des nuits, quoi. Quand il faisait sa quête épique chasseur pour avoir son bâton/arc là, je l'accompagnais, j'étais autour à faire la pom-pom-girl. On faisait, on faisait des instances jusqu'à 5 heures du mat', moi ça m'est arrivé de voir le soleil se lever à la fenêtre. On avait un pote qui s'endormait en donjon, on voyait son personnage qui restait une salle en arrière et on l'entendait ronfler sur TeamSpeak, on était mort de rire. C'était super, quoi. Et c'est vrai qu'on se disait pas mal de trucs, donc ça permettait d'avoir des repérages un peu, en terme de personnage, de métier et, voilà, derrière tu te dresses un peu un profil, quoi.

[Moi] : Hum, hum et... Est-ce que, justement, quand tu t'imagines la personne, est-ce que son personnage entre en ligne de compte ?

[Aluk] : Haha... *pffff* tiens, ouais, c'est compliqué ça...

[Moi] : Toi vois moi j'ai l'image de ;

[Aluk] : Le problème, c'est que tu as pas mal de mecs qui jouent des avatars féminin, pour le coup, donc ça fausse quand même pas mal la donne et ce n'est pas forcément qu'ils ont des troubles du genre ou d'objets sexuels [rire], pour le coup, je pense à Conan et Twinsi... Conan il jouait Elf homme, druide tank et Twinsi, son pote rogue, il jouait une elfette et pour le coup c'était deux mecs balèses, sportifs, et pas [inaudible] et ils étaient mariés donc voilà... Je sais pas... Laurence, elle est institutrice, elle jouait une femme humaine, donc plutôt qui lui ressemblait, hein, je pense, à elle en plus jeune on va dire [rire]... Emun, mon pote chasseur, donc le journaliste au Figaro c'est... Elf homme chasseur, donc voilà, pareil il se ressemblait un peu plus IRL parce qu'il avait les cheveux longs et une petite barbe, donc [rire] il ressemblait un peu à son Elf on va dire... Avec les oreilles en moins. Et après... je sais pas, c'est compliqué, parce que tu as pas mal de gens grands, qui jouent des nains, enfin... Je suis pas sûr qu'il y ait... La question du choix de l'avatar c'est assez intéressant, j'ai pas vraiment de réponse là-dessus, par rapport à qu'est ce qui est recherché par rapport à l'identité propre et à l'apparence physique... Je pense qu'il y a vraiment des exemples et des contre exemples, je ne suis pas sûr qu'on puisse vraiment faire des généralités là-dessus.

[Moi] : Alors si on passe du coup, pas au choix de l'avatar mais, bon qui est lié, du rôle... Là des entretiens que j'ai faits, toutes les personnes qui sont dans le milieu, on va dire, de la santé, paramédical, jouent healer.

[Aluk] : Haha. Alors là, pour le coup... Je pense qu'on peut y trouver plus quelque chose.

[Moi] : Tu penses ?

[Aluk] : Ouais, ouais.

[Moi] : D'accord.

[Aluk] : De soutiens et de, ouais, ouais, bien sûr. De soutien et qui sont pas forcément dans la recherche de sensation, ouais, c'est exactement ça, le côté kiki tout dur un peu du DPS, des gros chiffres, machin... Bah ouais, enfin moi, personnellement, ce n'était pas quelque chose qui m'attirait. Sur mon chasseur, j'ai plaisir à voir des 3 millions quand je fais des visées mais... le DPS je trouve ça juste ennuyeux, quoi. Répéter un cycle DPS... parce que le problème, c'est que le DPS c'est une ritournelle, quoi. C'est que tu appliques un cycle avec la plus fréquence et le plus souvent possible pour pas avoir de temps mort, en gros. C'est ça le job du DPS, alors que je trouve que le heal c'est plus adaptif en fonction des situations. Tu peux avoir des rushes d'adrénalines à certains moments et des moments plus calmes. Et, finalement, c'est la continuité de ce que je te disais, finalement, en terme de sensations... Enfin, personnellement en tout cas, j'en ai plus en healant qu'en faisant du DPS, quoi. C'est vraiment, en heal tu serres les fesses, quoi. Je vais dire, c'est presque anal [rire] c'est horrible, hein... Mais c'est ça quoi, putain, tu serres les fesses, t'as, t'as peur, quoi. Enfin il y a une excitation qui passe aussi par la peur, ce qui est absolument pas le cas en DPS pour le coup. Sauf quand t'es en train de wiper, que t'as une AoE sous tes pieds et que tu l'avais pas vu et voilà... Mais quand tu vois les barres de vies qui commencent à se vider et que tu te demandes si tu auras le temps de les remplir. Bah t'as vraiment une adrénaline, une excitation qui est du coup de la trouille... et moi c'est là-dedans que je trouve mon plaisir en fait. C'est comme quand je regarde un film d'horreur et que c'est un bon film, j'ai de l'empathie pour les personnages et j'ai envie qu'ils s'en sortent et quand ils se font courser, je serre les fesses en espérant qu'ils vont réussir à... rentrer dans la maison avant le tueur, tu vois ? [Rire] Moi qui aime les films d'horreur, tu vois, j'y vois un parallèle en fait.

[Moi] : D'accord, d'accord.

[Aluk] : Quand je suis en train de healer et que c'est difficile bah c'est comme si j'étais dans un film d'horreur [rire], tu vois le lien ? [rire]

[Moi] : D'accord, d'accord [rire]

[Aluk] : Mais, en tout cas, ça m'étonne pas que tu fasses des corrélations là-dessus, ouais, c'est assez, ça me paraît assez logique.

[Moi] : Ok et... Alors ça c'est une question, la plupart des autres heals que j'ai interrogés n'ont pas trop pu me répondre mais... Est-ce que tu choisis qui est-ce que tu heal en raid ?

[Aluk] : Est-ce que tu ?

[Moi] : Est-ce que tu choisis qui est-ce que tu heal, enfin ; bien sûr tu choisis qui est-ce que tu heal mais ;

[Aluk] : Ah ! énorme [rires]. Tu veux dire qu'il y a des gens que je choisis de ne pas healer ?

[Moi] : Bah disons que, moi, ça m'est déjà arrivé, en étant heal, il y a deux personnes qui vont crever, je peux en sauver que une et, je choisis, je choisis.

[Aluk] : Chaud, euh...

[Moi] : Est-ce que tu vois des moments comme ça ?

[Aluk] : Oui, alors, effectivement dans des situations de grosses tensions, j'ai tendance à garder le tank... Oui, oui, alors sur un donjon à 5... sur un donjon à 5 je vais plutôt intensifier sur le tank parce que je me dis que si on perd le tank, on perd tout le monde... Parce que, voilà, tu le sais très bien, s'il y a plus de tank pour aggro, les autres ils oneshot tout le monde et, enfin les mobs vont oneshot tout le monde et puis on peut très bien s'en sortir dans un donjon sans un ou deux DPS, on va peut-être mettre plus de temps mais on va s'en sortir. Regarde, sur un donjon, par exemple, il y a un mec qui leave et tu finis le donjon à 4 et puis s'il n'y a pas trop, trop d'erreurs tu t'en sors, quoi... Après, donc ça c'est évident que c'est le tank qui a la prio, sur un donjon à 5, après sur un raid... Bah c'est pareil un peu, ça va être tank et heal... dans le même esprit, quoi. C'est-à-dire, prolonger la vie du groupe le plus longtemps possible. Donc si j'ai un choix, alors les tanks, c'est évident, c'est numéro un et puis ensuite... ça sera les healers, parce que je me dis que pendant que je soigne le healer, lui il est en train de soigner quelqu'un d'autre, et, du coup, plus il y a de healer, plus il y a de soins pour le groupe et... d'une certaine façon tu maintiens le groupe en entier aussi, sachant qu'encore une fois, tu peux tomber un boss en ayant perdu pas mal de DPS si tu as les tanks et les heals en vie. Après, si vraiment il n'y a plus de DPS, le boss il tombe plus et c'est sûr que le groupe il finit par crever, c'est sûr. Mais pour moi c'est en un tank, en deux heal et en trois DPS pour le... l'ordre de priorité.

[Moi] : D'accord, et si tu as deux DPS qui sont dans la merde ?

[Aluk] : Hein ?

[Moi] : Si t'as deux DPS qui sont dans la merde ?

[Aluk] : Alors deux DPS dans la merde, c'est vrai que j'aurai peut-être tendance, si je les connais bien, hein, à choisir à heal le meilleur.

[Moi] : Le meilleur ?

[Aluk] : Bah ouais, celui dont je sais que c'est le meilleur joueur. C'est clair. Si j'avais Gengis, c'est-à-dire, toi et puis Kabe à soigner, bah je vais soigner Gengis, quoi. Parce que je sais que t'avais un gros DPS, que tu te démerdais bien. Kabe je l'aime bien, mais bon, voilà, quoi. C'est pas en priorité par rapport à toi. Je vais choisir le meilleur joueur, après c'est vrai que parfois c'est tellement en quelques secondes que *pffff* voilà, ouais, je dis pas toujours que tu choisis, que tu choisis mais, ouais, ça serait plutôt ce critère-là, c'est sûr.

[Moi] : Hum, hum, ok. Bon, du coup, je retourne sur les questions de lien entre IG et IRL, est-ce que tu dirais que les gens qui te connaissent via le jeu, te connaissent vraiment ?

[Aluk] : Euh... Non, non, non. On peut pas dire ça, non. Il faudrait vraiment que... je les vois souvent, que ça devienne des amis, quoi et... des camarades de jeu, un peu, c'est un peu comme les collègues de travail, quoi, c'est... C'est pas tout à fait pareil, même si, en fait, les collègues de travail ils te connaissent pas mal, parce qu'on passe beaucoup de temps ensemble, on a à peu près le même âge et puis finalement on parle quand même aussi de beaucoup de choses, des fois on va boire des coups et on se parle aussi de beaucoup de choses intimes, donc bon. Et le camarade de jeu, alors surtout si t'as jamais fait d'IRL... tu es encore plus limité, mais je pense qu'il faut vraiment jouer très souvent ensemble pendant très longtemps et se parler

beaucoup au micro-casque pour vraiment pouvoir se connaître. Pour se confier suffisamment d'anecdotes, quoi.

[Moi] : D'accord... Du coup, tu dirais que... enfin que tes collègues de travail ils te connaissent plus vite mieux que quelqu'un de la guilde ou... ?

[Aluk] : Euh ouais, parce qu'on y passe quand même plus de temps, quoi et il y a une proximité physique je pense, qui joue beaucoup. En terme de lien, la rencontre physique c'est, je pense, quand même important ça. Mais alors, c'est sûr, sur le développement du jeu, ce qui est sûr c'est que le climat du jeu dans les premières années, donc 2005-2009, on va dire... était beaucoup plus propice à la rencontre et à la connaissance qu'aujourd'hui, ça c'est sûr.

[Moi] : D'accord, pourquoi ?

[Aluk] : Aujourd'hui on est dans un jeu Kleenex, hein... C'est le défaut de la casualisation avec les groupes, tu sais, avec les groupes pre-made là, le fait de pouvoir t'inscrire dans un groupe et de pouvoir dégager dès que t'as looté le boss, tu dégages, tu dis même pas aurevoir *pffff* c'est, voilà, quoi... Et puis les gens qui ne supportent pas les frustrations, dans les guildes, ils vont se faire guilder et puis après dès que ça n'avance pas assez vite ils vont déguilder dans la nuit, sans rien dire à personne. Bon, c'est un peu tristounet, quoi. Alors que dans les premières années il y avait vraiment quelque chose, enfin pour les gens c'était formidable, quoi. Il y a vraiment eu un âge d'or, découverte du jeu qui était... enfin moi je fais parti un peu de ces gens qui ont tendance à idéaliser, même si je suis conscient que c'est une idéalisation qui est un peu abusive, mais cette période de Vanilla à BC... parce que, parce que voilà. Pour le coup, cette illusion groupale dont on parlait tout à l'heure, elle fonctionnait à fond, quoi.

[Moi] : Ouais, ouais.

[Aluk] : Les gens ils s'entraidaient, ils étaient sympas. Aujourd'hui les gens c'est, enfin c'est un peu des putes dans le jeu, franchement... C'est vraiment, ils offrent, c'est des mercenaires et des... qui offrent leurs services au plus offrant et qui, puis *pffff* qui loot et disent aurevoir. C'est un peu comme une relation d'un soir, quoi. En fait c'est le Tinder, [rire] c'est le Tinder WoW, tu vois, c'est le Tinder du jeu vidéo maintenant [rire]. Cherche groupe rapide, pour une relation rapide et sans lendemain, quoi [rire]. C'est pour ça que les guildes elles ont du mal, elles ont du mal à se tenir.

[Moi] : Ouais, est-ce que tu penses ;

[Aluk] : D'abord parce que le jeu est vieux et puis, voilà, les jeunes ne sont plus ce qu'ils étaient [rire].

[Moi] : [rire] Et, est-ce que tu penses que c'est lié au fait d'avoir regroupé des serveurs aussi ? Parce qu'avant si t'étais une pute sur ton serveur tout le monde le savait quoi.

[Aluk] : Ouais, c'était nécessaire, en même temps. C'était nécessaire par le dépeuplement. Après... par contre, ce qu'ils auraient pu faire c'est ; ouais mais en même temps, non, ils pouvaient pas parce que les gens ils étaient vachement attachés à leur serveur. J'allais dire, ce qu'ils auraient pu faire c'est en lier certains et faire des migrations forcées. Mais en fait, les gens, comme ils sont attachés au nom de leur serveur où ils sont passés, bah voilà. Je vois bien,

Cho'gall qui pourtant est loin d'être le serveur le plus peuplé du jeu, bah sur forum... Blizzard de Cho'gall, t'as plein de gens qui font des sujets « Et les anciens de Cho'gall est-ce qu'ils sont encore là ? Qui s'appelaient comme ci, comme ça, et vous vous souvenez des premières guildes : les Dark Trys, les Ni Dieux Ni maitre, tout ça, tout ça » les guildes en champ de bataille, les guildes hordeuses. Des gens qui ont connu cette époque-là, quand ils postent un sujet, on leur répond « Ah mais t'es encore là ». C'est une histoire qui est vraiment lié au serveur, ils pouvaient pas dire le contraire, du coup ils pouvaient pas réduire donc ils ont été obligés, face au dépeuplement, de les associer, quoi. Et... effectivement, l'association par contre, est-ce que ça a eu un impact négatif en terme de relation ? Hum... je sais pas, est-ce que les gens se sentent plus en anonymat quand ils groupent avec des gens d'un autre serveur ? C'est possible, est-ce qu'ils se permettent plus de trucs, de trucs négatifs, c'est possible, ouais. Je dirais plutôt oui, effectivement. Parce qu'avant, quand tu faisais une couille à quelqu'un, ça pouvait nuire à ta réputation.

[Moi] : Oui, et bah oui.

[Aluk] : A l'intérieur du serveur, franchement, ça m'est pas arrivé mais, oui, après les gens ils te mettaient une sale réput' et... oui. Et je pense qu'il y a pas mal de gens qui ont migré dans les premiers temps où c'était possible de migrer parce qu'ils s'étaient ruinés leur réput' sur leur serveur. Ça c'est possible. Et, effectivement, avec l'association de serveur, si ça se trouve les gens ils en ont rien à foutre des gens du serveur d'à côté. Après tout si je quitte le groupe sans rien dire, ils iront pas me wisper après et ça se saura pas. Donc, ouais, ouais, je dirais plutôt oui, effectivement.

[Moi] : D'accord, ok... Je réfléchis, bah du coup, je vais aller sur la partie un peu plus analyse et je reviendrai aux grilles de questions après, si ça te va.

[Aluk] : Ouais ?

[Moi] : Pour t'expliquer, en fait, moi globalement, là dans ma recherche, l'axe que j'ai pris c'est que tu as, au niveau social, communication, interaction, tu as la... globalement, la théorie de l'interactionnisme de Goffman, où donc il postule sur une identité qui n'est que contextuelle, où, globalement, on joue un enchaînement de rôles, en fonction de la personne avec laquelle on interagit, etc. on joue un rôle différent et, donc, toute la journée, toute notre vie, on enchaîne nos rôles. Mais qui postule qu'il n'y a pas d'identité en soi, globalement, hors interaction, il n'y a pas d'identité.

[Aluk] : Ah, d'accord, elle n'existe qu'à travers l'interaction qu'on vit sur le moment.

[Moi] : C'est ça, qui s'oppose donc à l'identité cartésienne du je, donc je suis, quoi... Du coup, moi ma question c'est de reprendre cette vision de l'identité de l'interaction et de la poser dans le jeu en partant du principe... que, en fait, à partir du moment où on se connecte, l'avatar devient une identité à part entière, notre personnage devient une entité à part entière parce qu'il interagit au sein d'un monde qui est régi par ses propres règles, ses propres lois... aussi bien sociales que physiques, etc.

[Aluk] : Ouais, ouais.

[Moi] : Et que du coup, il y a la particularité qu'on puisse mener en même temps deux interactions, c'est-à-dire, que typiquement tu peux être en train de jouer, de faire un raid, et tu peux avoir, je sais pas, ta compagne, ton fils qui vient te voir, etc.

[Aluk] : Oui, oui.

[Moi] : Pour les personnes avec qui tu es dans le raid, ta compagne, ton fils n'existent pas... Dans l'interaction ils n'existent, ils surgissent dans le cadre, ce qui fait que tu mènes plusieurs interactions en même temps et, du coup, ma question c'est : d'un point de vue de l'identité, est-ce que ça remet en cause cette vision de l'identité de Goffman ou, et du coup, est-ce que ça fait émerger une identité qui serait fixe ou, ou pas, tout simplement ?

[Aluk] : Ouais, après, tu as la différence entre les gens qui, du coup, vont... qui vont se positionner dans le jeu comme ils positionnent dans la vie, parce que tu as quand même, dans la personnalité, tu as quand même des valeurs, l'histoire qui te force, enfin il y a plein de chose, la construction personnelle, l'éthique, tout ça... Ce qui est mon cas, tu le disais, quand tu es soigneur dans la vie, tu es soigneur dans le jeu et tu fais attention aux autres. Les gens que je croisais, à l'époque des buffs, quand je croisais des gens je leur mettais un buff puissance ou sagesse. J'ai jamais envoyé chier des gens qui me demandaient des renseignements, enfin tu vois, ce genre de truc. Après t'as des gens par contre qui vont jouer RP, je pense notamment aux serveurs RP et qui vont vraiment endosser un rôle très, très différent, avec un positionnement, avec un travail sur la langue, sur la façon dont ils s'expriment, Avec le background de leur personnage qui est beaucoup plus développé...

[Moi] : Hum, hum..

[Aluk] : T'as aussi des gens qui vont utiliser le jeu comme exutoire.

[Moi] : Ouais.

[Aluk] : Pulsionnelle. Je pense à mon meilleur pote, Fabrice, qui est psychologue comme moi et pendant un moment il a joué un rogue mort-vivant pvp, uniquement du pvp, des champs de bataille et son délire c'était balancer des estropiés sur tout le monde en champ de bataille, le plus violemment possible, et il avait un grand plaisir sadique à le faire, quoi [rire]. Alors que ça a jamais été mon délire, quoi. J'ai toujours été un bon vieux soigneur, plutôt victime qu'autre chose en PvP d'ailleurs [rire] et... et voilà. T'as pas mal, t'as tout une typologie des joueurs et de leurs choix d'avatar.

[Moi] : Mais, mais justement si tu prends ces deux exemples de l'exutoire ou du RP, est-ce que pour toi, c'est des positions qui, sur le long terme, peuvent tenir ? Tu vois ?

[Aluk] : Hum, hum.

[Moi] : Est-ce que, parce que c'est ça aussi WoW, c'est des relations qui s'installent sur deux, trois, quatre, cinq, regardes, nous ça fait deux ans qu'on se connaît, tu vois ? Et du coup est-ce que tu peux vraiment jouer un rôle qui n'est pas toi, tu vois, fabriqué de toute pièce pendant aussi longtemps ? Ou est-ce que tu ne peux que massacrer tout le monde en PvP sans jamais te faire de relation, déconner avec des gens, etc. ?

[Aluk] : Hummm, ouais, ouais. Je pense qu'il y a des gens pour qui [inaudible] profondément, quoi. Ça c'est sûr, mais après... Après il y a aussi l'aspect multi-personnage qui

a d'ailleurs, qui a un peu perverti tout ça, cette notion de l'avatar et ce qu'on peut en retirer comme sens... Le fait que des joueurs jouent, parfois, sur 10, 12 personnages... ça n'a plus de sens, pour le coup. Après faut voir par rapport à leur main, c'est sûr et finalement, même la notion de main maintenant elle est presque relative chez pas mal de joueurs. Chez les joueurs qui jouent le plus en tout cas, parce qu'il n'y a pas assez de contenus pour... pour t'occuper vraiment, souvent, et avec un seul personnage. Donc les gens qui jouent beaucoup, beaucoup ils sont condamnés, finalement, à avoir plein de perso' et là, ça dilue, ça dilue ce que ça dit d'eux au final. Tu vois ce que je veux dire ? Après sur cette notion de personnalité qui n'est qu'en fonction des interactions, je ne sais pas. Moi j'en suis pas persuadé, hein, de la validité de cette théorie. Moi je pense vraiment qu'on est construit, qu'on est construit par nos expériences, par les processus d'identifications, la projection, avec nos parents au départ et puis après, avec la culture, avec nos expériences de vie, avec la pédagogie et aussi nos traumatismes, qui constituent des ressources et des générateurs de ressources qui nous permettent de nous adapter, hein. Ce concept d'adaptation qui est quand même super important et après... bien sûr on va pouvoir se positionner différemment, peut être socialement, mais il y a quand même un tronc, je pense un tronc commun qui justement porte des valeurs, de façon à interagir avec autrui... Parce que si c'est tout le temps changeant, bah c'est quand même que tu es un peu borderline, quoi. Enfin c'est presque pathologique, quoi. Tu vois les gens qui ont des émotions qui partent un peu dans tous les sens, des troubles de l'humeur, voilà, qui vont être tantôt joyeux, tantôt déprimés, enfin ça c'est plutôt psychopathologique, c'est une situation sociale difficile quand même. Donc je sais pas. En tout cas, ouais, ça me paraît moyen parce que moi je suis vraiment dans le jeu comme je suis dans la vie, quoi... Ouais, ouais..

[Moi] : D'accord, ok...

[Aluk] : C'est mon point de vue personnel, hein, du coup, après sans doute... [inaudible]

[Moi] : Hum, hum. Et justement, du coup, dans cette construction multiple, pour toi, WoW peut faire partie de ces expériences qui vont, qui vont forger ta personnalité, qui vont te forger ?

[Aluk] : Euh, ouais.

[Moi] : Au même titre que...

[Aluk] : Sans doute, ouais, je considère vraiment ça comme une expérience sociale intéressante, que je suis content d'avoir vécu, ça c'est sûr... Si c'était à refaire, je le referais, surtout que, encore une fois, pour les personnes rencontrées, quoi. Après je pense... avoir quand même été en surinvestissement sur le côté social... dans le sens où j'ai peut-être un peu négligé mes amitiés dans le réel... ça a pu m'arriver quand même parfois d'être un peu dans l'évitement de rencontres réelles parce que j'avais raid ou ce genre de truc. Il faut bien l'avouer, hein, c'est un peu malheureux mais c'est le cas. Après... ce sur quoi j'ai jamais lâché par contre c'est le travail. Là, je suis vraiment fier de moi là-dessus, c'est que ça m'a jamais empêché d'avoir de diplômes, d'aller en stage comme tout étudiant et ensuite d'assurer mon boulot, quoi. C'était ma limite, elle a toujours été là, du côté professionnel. Et ensuite, du côté de la relation amoureuse... j'ai toujours dit à ma compagne qui des fois me reprochait, aujourd'hui encore, de jouer un peu trop, je lui ai dit « Mais écoute, si tu me proposes de sortir, je dirai jamais non au profit du jeu ». Sur les relations amicales, c'est vrai qu'il y a des gens que j'aurai pu appeler

beaucoup plus et des amitiés que j'aurai pu entretenir, ces dix dernières années, beaucoup mieux... Je pense d'ailleurs que je me retrouve aujourd'hui avec pas forcément des tonnes d'amis IRL parce qu'il y en a aussi pas mal qui sont partis de Lyon, hein, qui sont retournés dans leur région d'origine après leurs études ou qui ont bougé après... Peut être que, par contre si j'avais pas joué j'aurais une vie sociale IRL un peu plus fournie... Après dire quel est l'impact négatif, pour être honnête... après je sens aussi tous les amis que j'ai pu être et je ne sais pas si, finalement, le jeu est à incriminer là-dessus, il y a aussi le vieillissement, hein, et puis on change, je pense aussi avec l'âge. Je faisais beaucoup plus de sorties quand j'étais étudiant, et c'est vrai que, aujourd'hui, limite on me propose une soirée, ça... *pfff* j'ai une fatigabilité qui est autre. Je sais pas si c'est que le jeu ou effectivement, le vieillissement, le boulot, le nana. C'est vrai que c'est plus simple, tu rentres chez toi, t'es claqué du boulot, t'as eu huit consultations avec des patients, parfois un peu lourds, hein... Faire à bouffer, voilà, moi j'ai qu'une envie c'est être sous la couette avec mon PC et voilà, quoi [rire]. J'avoue que... Il y a une fatigue aussi dans la relation sociale, c'est moins... c'est un peu « Venez comme vous êtes », un peu comme chez McDo, quoi [rire]. Tu peux être à la cool, très confortable. Moi je joue dans mon lit en tout cas, ça a toujours été le cas, j'ai mon PC, j'ai quasiment toujours joué sur portable et... que je mets sur un cart ; le carton du PC d'ailleurs pour pas qu'il chauffe trop sur la couette non plus et puis j'ai mon oreiller dans le dos, ma souris d'un côté et les flèches du clavier, donc sur le PC à gauche et je suis hyper à la cool, en confort, quoi. Alors que, quand tu sors avec des amis, tu vas au resto' machin, voilà, il faut sortir, il faut s'habiller et ensuite il faut rentrer, ouais des fois c'est clair que...

[Moi] : D'accord, et alors, justement, est-ce que tu dirais que cette, peut-être... sociabilité qui en a pâti au cours des dernières années, est-ce que tu penses, est-ce que tu dirais qu'elle a été compensée par celle que tu as eu dans le jeu ?

[Aluk] : Est-ce que ça a été compensé t'as dit ?

[Moi] : Ouais.

[Aluk] : Compensé par quoi ?

[Moi] : Par celle que tu as dans le jeu en fait, par la sociabilité que tu as eu dans le jeu.

[Aluk] : Ah. Le manque de relations sociales IRL ça aurait été compensé par les relations du jeu ?

[Moi] : Ouais.

[Aluk] : Ouais, ok, euh... Bah pas suffisamment, parce que ce que je regrette, par contre, c'est que ça reste pas vraiment sur le long terme quand même, hein. C'est que c'est des relations qui ont tendance, c'est parce qu'elles se sont pas construites aussi suffisamment, et ça n'a pas été assez fréquent les rencontres qu'on a pu faire et... quand les joueurs ont arrêté, bah après ça s'est délité, quoi. En fait, le problème de WoW, c'est qu'il y a des gens qui arrêtent, quoi [rires]. C'est horrible, c'est horrible de dire ça mais c'est vrai, quoi. Et ça fait mal, hein, moi je suis quelqu'un qui, qui a quand même un attachement aux autres assez fort et de ce que je viens dire, c'est quand même assez paradoxal mais je suis sensible au niveau de la relation et de la perte de relation. Je pense aux collègues, c'est un peu le cas en ce moment, on a un peu de difficulté, il y a des gens qui partent, il y a des gens qui arrivent et quand les gens partent et que

je m'entends bien avec eux bah j'ai mal, quoi. Ça me fait un peu souffrir quand même. Et c'est vrai que sur les jeux, les gens que j'aimais bien quand ils sont partis, c'était dur, quoi. Et je pense, d'ailleurs, que ça explique aussi le fait qu'il y ait eu deux époques. Il y a eu l'époque où le lien était fort et l'époque, de façon, un peu plus Kleenex. C'est le fait d'avoir souffert, justement, de voir les gens partir et de voir que les relations s'arrêtaient et bien finalement, après t'as un peu, t'as un peu moins envie de t'investir aussi. C'est un peu des relations en CDD, quoi. Et c'est un peu dommage, après... après je pense à Ebo, notamment, Ebo il habite vers chez moi du coup, et on s'est jamais vu en vrai et ça c'est con. Parce que, voilà, on est pris dans nos vies et *pfff* voilà, quoi. On peut pas dire que ça se substitue vraiment, ça reste un peu partiel, on peut pas vraiment dire que ça se substitue vraiment aux relations IRL.

[Moi] : Et, est-ce que tu penses justement que c'est parce que c'est totalement contingenté par, par le jeu ? Et qu'on a peut-être, c'est pas peut-être, c'est qu'on a une capacité, une possibilité de quitter le jeu beaucoup plus facilement que... tu ne vas quitter ta ville, enfin tu vois ?

[Aluk] : Ouais, bien sûr. Exactement, ouais, tout à fait. C'est un truc qu'on déconnecte, quoi, le jeu. Alors que la vie c'est... c'est plus dur. Tu as expliqué ça très rapidement mais tu as raison, si t'envoies un message sur un forum en disant « J'arrête, parce que blabla », c'est ce que j'avais fait moi quand j'avais arrêté du coup et... finalement ça coute pas grand-chose, quoi. Même si c'est pas facile pour autant, du coup, mais ça se fait beaucoup plus rapidement et... t'arrêtes ton abonnement et tu passes à autre chose, quoi. Et c'est vraiment une question de proximité géographique. Dans toutes les guildes que j'ai faites, si tout le monde avait été sur Lyon tout le temps, bah... ça aurait été beaucoup plus cool et on se serait vu beaucoup plus en vrai du coup, on aurait vraiment organisé des soirées gamer et tout et... ça aurait été beaucoup plus chouette, quoi. L'éloignement il aide pas quand même.

[Moi] : Ouais, ouais...

[Aluk] : C'est quand même une organisation une IRL, hein, il faut louer un gîte, à un peu près à mi-distance pour que tout le monde puisse venir. La première on l'avait fait sur Limoges, pour que ce soit un peu central et, voilà... ça demande des moyens quand même, financier, trouver du temps... C'est une vraie organisation, alors que si tout le monde est dans la même ville, forcément... ouais « Vendredi soir à telle heure, on se retrouve à tel endroit. Tous ce qui peuvent viennent. » C'est juste quelques lignes de messages et puis après tu vois les gens débarquer... C'est quand même un élément qui freine, hein, l'éloignement géographique, qui freine l'expansion relationnelle en vrai chez les joueurs, quoi.

[Moi] : Hum, hum. D'accord, ok... Alors du coup je vais repasser à des questions un peu plus, bah aux questions qu'on avait zappé pour en arriver jusque là et surtout sur tout ce qui est autour de WoW. Alors est-ce que tu, est-ce que tu as... est-ce que tu es particulièrement attaché au lore, donc à l'Histoire ? Est-ce que c'est à travers les livres aussi ?

[Aluk] : Ouais, pas mal. Et plus qu'avant j'ai envie de dire, ouais c'est plus le cas depuis... ouais, un ou deux ans, quoi. Ça fait partie des choses qui me maintient sur le jeu... parce que je trouve ça chouette et du coup, là, j'ai récupéré les bouquins Warcraft... merde je sais plus comment ils s'appellent, tu sais, il y a les deux tomes qui sont ; Chronicles, voilà ! Warcraft,

Chroniques, en français hein je l'ai pris et là, il y a le tome 3 qui va sortir et du coup c'est génial parce que c'est exactement ce que j'attendais, c'est des bouquins qui retracent le lore depuis le début et de façon bien chronologique, en plus. Et là, ils vont sortir le numéro 3, je sais pas, tu les as lus toi ?

[Moi] : Euh j'ai feuilleté le premier mais je les ais pas lus.

[Aluk] : D'accord et bien, là je viens d'entamer le deuxième, je l'ai acheté à sa sortie et je l'ai pas encore lu parce que j'avais pas mal de trucs à lire pour le boulot mais, là, je vais avoir du temps et ça va être ma priorité avant la sortie du 3, qui va sortir en Mai. Et c'est chouette, ouais, t'as vraiment étape par étape, avec les Dieux très anciens, les seigneurs du vide, les Titans et la première guerre, la deuxième guerre, machin. Le Fléau, enfin c'est cool quoi. Le problème c'est qu'il y a tellement de trucs, c'est tellement riche que du coup on s'y perd et là, le fait d'avoir les choses à peu près chronologiques c'est très cool, c'est très, très bien fait. J'attendais vraiment d'avoir cet outil pour, et c'est ce qui me permet vraiment de m'y pencher, enfin l'outil qui est pratique pour ça, quoi.

[Moi] : D'accord, d'accord. Et les romans et tout ça, tu... t'avais un peu regardé ou... ?

[Aluk] : Les romans pas du tout par contre. Non, non. Parce que c'était beaucoup plus long à lire, déjà et j'avais pas trop envie de m'emmerder avec des histoires alternatives, ce que je voulais c'était vraiment quelque chose qui reprenne le lore mais le reste, les histoires par-dessus, ce qu'il y a en jeu ça me suffit si tu veux. Parce qu'après j'ai envie de lire d'autres choses. J'ai quand même beaucoup de trucs à lire pour la psycho parce que j'ai des formations... rester à jour au niveau clinique, après j'ai des petites formations, voilà. Et puis après moi le plaisir, bah je kiffe pas mal le fantastique, horreur... sciences fictions, polars, thrillers, etc. j'ai toujours des tonnes de choses à lire donc si en plus je lis des trucs sur Warcraft avec tout le temps que je passe déjà sur le jeu c'est... ça serait un peu trop. Je veux pas y allouer trop de temps non plus, quoi, [inaudible]

[Moi] : D'accord. Et... le film tu l'avais vu ?

[Aluk] : Ouais, tout à fait, le film je l'avais vu. Ouais, ouais, je l'ai trouvé pas mal. Plutôt moyen plus, pas fantastique non plus, j'ai trouvé qu'il y avait un peu trop d'effets spéciaux, un peu trop 3D... un peu trop de... ouais, d'images de synthèses tout ça... j'aurai préféré plus de maquillages à l'ancienne, type films d'horreur à l'ancienne, tu vois ? Qu'il y ait plus de latex, quoi [rire] et... Et ouais, sinon j'aime beaucoup Travis Fimmel parce que j'ai suivi toute la série Vikings et c'est le héros de Vikings, c'est lui qui fait Lothar dans le film, je le trouve cool cet acteur, je le trouve vachement charismatique et assez drôle et j'étais content que ce soit lui qui prenne le premier rôle et voilà. Pour le fan c'est quand même, il y a beaucoup de clins d'œil qui sont agréables : les griffons... la tour de Karazhan, l'Eglise, enfin c'est chouette, quoi.

[Moi] : Le murloc.

[Aluk] : Et c'est sympa, après j'aurai préféré voir un peu plus authentique, un peu plus organique si tu veux... On sent ce côté un petit peu artificiel de l'image de synthèse qui me gêne un peu et, quand même bon...

[Moi] : D'accord, et la Blizzcon, est-ce que c'est quelque chose que tu suis ? Est-ce que tu as déjà acheté le billet virtuel ? est-ce que t'y as déjà été ?

[Aluk] : Alors, je la suis clairement, pas de billets virtuels, pack, de goodies machin, par contre, ça m'est arrivé, ouais, de les suivre en direct, mais c'étaient plutôt des chaînes qui retransmettaient, plus ou moins, d'ailleurs autorisé sur Twitch. Mais, ouais, clairement, ça m'est arrivé sur Twitch de les suivre. J'ai joué pas mal à Hearthstone aussi dans ma vie, trois ans à peu près, j'ai arrêté il y a... pas mal de temps maintenant, presque un, je trouve que c'était un investissement financier, Hearthstone, trop fort.

[Moi] : Ouais, ouais.

[Aluk] : Dans le sens où, moi je faisais mes quêtes tous les jours et... malgré ça j'étais quand même obligé, enfin je me sentais obligé, pris par l'esprit du jeu et par esprit de collectionnite... d'acheter des pack de cartes quand même à chaque sortie d'extensions... Et en gros ça me faisait claquer, au moins, 50€ à chaque sortie d'extensions et je trouvais que ça faisait un peu beaucoup pour un seul jeu... Donc voilà, ça m'a fait chier et puis j'arrivais pas à monter Légende aussi, je finissais niveau 5 à peu près chaque mois, parce que je faisais juste mes quêtes et quelques parties parfois et pas... j'étais pas assez investi pour passer Légende et il y avait la frustration, en gros, de pas être assez bon non plus, donc voilà. Ça m'a un peu gavé. Et donc la Blizzcon, tout ça pour dire que la Blizzcon je la suivais à la fois pour Hearthstone et pour WoW, donc j'avais deux jeux.

[Moi] : D'accord, et tu aurais le projet d'y aller un jour ou... ?

[Aluk] : Euh... *pffff* bah forcément, après il faut voir où elle se déroule déjà parce que si c'est Californie c'est un peu compliqué, mais des fois ils délocalisent un peu, en Allemagne, ils font des trucs. Là ça serait plus possible, après il faudrait que ce soit un projet collectif, là je le ferais, si j'étais avec des potes de jeu qui proposent et bon, on y va à trois, quatre, ça serait carrément ok, mais tout seul, non je pense pas.

[Moi] : Ok, d'accord... Au niveau des sites que tu consultes pour tout ce qui est en rapport avec WoW

[Aluk] : Ouais

[Moi] : Il y a lesquels ?

[Aluk] : Ouais, pas mal. [il s'éclaircit la voix] Donc : JudgeHype, Mamytwink... MMO Champion... WoWHead aussi... il y en a plein... Surtout ceux-là. Pour les addon il y avait Curse et maintenant ils ont intégré... ils ont intégré ça dans Twitch. Dans le client Twitch, du coup c'est avec ça que je mets à jour. Voilà... mais, ouais, surtout ceux qui relayent le plus d'informations c'est surtout, les news vraiment les plus récentes c'est toujours sur MMO Champion et en français, c'est Mamytwink, qu'il y a toujours le plus de news récentes. Par exemple sur la bêta de BfA, c'est vraiment mis à jour au quotidien, alors que Judgehype c'est un tout petit peu en retard quand même, il y a un petit peu moins de news. Par contre, j'avoue que j'aime beaucoup, je suis un peu addict à ça, c'est le news sur le jeu. Tous les jours je consulte, j'attends toujours des nouvelles de l'alpha, de voir des builds des nouveaux talents

des classes... ça c'est un truc que j'adore, quoi, le côté un peu theory crafting, machin... C'est un truc que j'aime bien.

[Moi] : D'accord, du coup, tu regardes sur MMO Champion ?

[Aluk] : Bah MMO Champion et Mamytwink parce qu'ils traduisent vraiment rapidement les news de MMO Champion et ils sont, je les trouve bien réactifs, franchement c'est un site bien mamytwink. Ils ont une équipe de rédacteurs qui marche bien, quoi.

[Moi] : Ok, ok. Et justement pour tout ce qui est theorycraft, en heal, c'est pas évident, tu fais comment du coup ? Pour tout ce qui va être poids de tes stats et tout ça ?

[Aluk] : Ouais bah... le truc par contre, c'est que paladin ça a jamais changé [rire]. Ça fait très longtemps que le critique est la stat de très, très loin la plus importante... Parce que c'est logique, quoi, la mécanique d'imprégnation de lumière qui fait que, dès que tu fais une critique, ça améliore tes soins d'après... Donc... il y a pas besoin de sortir ; pour comprendre que la critique c'est à fond, à fond, tant que tu peux, au moins jusqu'à 50%, même si je suis loin d'y être là puisque j'ai pas forcément les pièces de set qui vont bien. Et après, pour moi, c'est un peu du cosmétique, que tu es plus de hâte, de machin tant que tu as ton cap' en critique, le reste tu t'en fous. Après je trouve que c'est devenu moins compliqué qu'avant. Quand t'avais plus de stat' secondaires, tout ce qui touchait, machin, machin, pour les DPS notamment t'avais le toucher, sinon t'avais des rater et tout. C'était beaucoup plus compliqué, maintenant ils l'ont vachement simplifié leur histoire, t'as juste hâte, maîtrise, polyvalence et crit'... C'est simple, le theorycrafting ça va vite. Après ça dépend des classes... Je vais pas mal sur les forums de classes, du site officiel... et je regarde, du coup je clique souvent, quand je vois des gens qui écrivent bien [rire] ça c'est un critère pour moi, des gens qui écrivent bien, qui ont l'air intelligent par rapport à leur message et qui ont une vraie expérience sur le jeu, que je juge notamment avec leurs points de haut fait. Parce que, moi les mecs qui croient tout savoir et qui ont juste 1500 points de haut fait, en gros je me méfie [rire] Parce que c'est des gens qui jouent depuis six mois et qui ont rejoint une grosse guilde et qui se sont fait plus ou moins PL, je leur accorde peu de crédit. Par contre les gens qui ont 15, 20 000 de haut fait, qui jouent depuis dix ans, ok. Surtout quand ils écrivent bien, qu'ils ont un discours bien construit et que je trouve logique. Là, j'ai tendance à cliquer sur leur fiche de personnage et je regarde leur équipement, je regarde les choix qu'ils ont fait du coup, c'est pas mal pour trouver les items, les Best in Slot et tout ça, quoi. Après t'as des sites aussi, ça je les fais pas par contre, les simcraft, je sais que toi t'aimais bien faire. Simer son personnage pour voir les BiS et tout, et tout, bon j'avoue que je vais pas jusque là parce que, encore une fois, Paladin heal c'est plutôt simple, pas besoin de s'emmerder à simer son perso' pour essayer de gratter du HPS, du coup moi, je m'en fous, tu me files 50% de crit, je suis content, je demande pas plus [rire]. Mais c'est vrai que quand t'es DPS, par contre, tu as besoin d'aller plus loin je pense dans les... dans tes choix, le juste choix des BiS, notamment au niveau des trinket ou des légendaires actuellement, voilà, quoi.

[Moi] : D'accord, d'accord. Et niveau streaming est-ce que ça t'arrive d'en suivre un petit peu ?

[Aluk] : Complètement, ouais, ouais. Je suis un vieux pourtant, je suis un vieux, je suis psychologue, j'ai honte mais [rire] je suis pas mal de streamer et tout. Je suis un vrai gamin

pour ça. Mais ce que j'ai à dire par contre, ce que je fais pas quand je joue sur Playstation, quand je joue à WoW, j'ai toujours un stream qui tourne en fond.

[Moi] : D'accord.

[Aluk] : J'ai toujours Twitch derrière mon écran de jeu, en fait. En permanence. Du coup, ça me permet d'écouter le streamer, j'aime bien qui sont marrants et tout. Je trouve que ça ajoute une vraie valeur ajoutée au jeu, quoi.

[Moi] : Ok, et du coup, tu suis qui ?

[Aluk] : Et surtout, en plus, oui, alors surtout parce que je suis tout seul maintenant, parce que je suis en casu'. Je suis un cavalier solitaire maintenant, j'ai plus de guilde du tout, j'ai jamais reguildé ailleurs, jamais, jamais. Depuis que je suis sur Hyjal notamment. Et... on m'a, enfin j'ai eu des invitations, tu sais à l'arrache, j'ai refusé bien sûr et... du coup il n'y a plus de canal vert, quoi. Du coup, quand je fais mes quêtes, quand je fais mes donjons, je dis « Bonjour », « Aurevoir » et voilà ça s'arrête là. Et... voilà, le Twitch ça me donne une compagnie [rire] c'est terrible mais c'est vrai. C'est pour me tenir compagnie, quoi.

[Moi] : D'accord, et du coup, tu suis qui comme streamer ?

[Aluk] : Pardon ?

[Moi] : Tu suis qui comme streamer particulièrement ?

[Aluk] : Ah, quel streamer ?

[Moi] : Ouais

[Aluk] : Alors... J'aime bien Tonton, Krakantas, ouais tu vois ? C'est un Suisse, du coup c'est marrant, ce côté très animé, bien charismatique, du coup j'aime bien... J'aime bien Lapin aussi, wlapin, lui c'est un gars qui a un très haut niveau aussi en raid. C'est un gars qui finit le mythique tout le temps. Kusa aussi c'est mec qui joue soigneur d'ailleurs Kusa. Et en ce moment j'en ai découvert un que j'aime bien c'est IceKei, et voilà, il commence à avoir pas mal de viewer, il commence à avoir plusieurs centaines de viewers sur son stream, ça commence à pas mal marcher et il fait pas mal de WoW mais aussi du multi gaming. C'est un gars qui est bien cool, il joue aussi avec sa copine sur le stream et du coup ils se marrent tous les deux, c'est une bonne ambiance, ils sont pas mal intelligents aussi, pas mal de charisme. Et... voilà, du coup... il y a aussi des multi gaming que je regarde, enfin que je mets en fond, Nety [?] notamment qui est dans la région lyonnaise qui fait du multigaming et que j'aime beaucoup. Ah ! Il y a Kirling que j'aime beaucoup... Kirling il me semble bien qu'il est suisse lui-aussi.

[Moi] : Ouais, ouais.

[Aluk] : Il est suisse hein ? Alors lui je l'ai découvert sur Youtube via ses, tu dois connaître aussi, ses guides pour raconter les fights, les stratégies. Il fait de très bons guides avec des petites flèches, des petits ronds, des conneries, tout ça, tout ça et... c'est un type, pareil, que je trouve intelligent, il a de l'humour... Je m'étais sub à sa chaîne d'ailleurs pendant quelques temps, c'est d'ailleurs le seul pour lequel j'ai fait un sub, parce qu'en plus il organisait des raids viewers quand on était [?] et j'avais fait un raid avec lui, d'ailleurs, dans ce cadre-là, ça a été mon premier raid normal d'ailleurs, qui m'a permis d'avoir le haut fait et puis pour être groupé

plus facilement après. Donc je l'ai fait sans payer, enfin juste en payant la souscription, avec Amazon Prime tu as un truc Twitch gratuit, du coup ça allait bien.

[Moi] : D'accord, d'accord. Alors ma dernière question, du coup, alors j'ai déjà un peu la réponse mais voilà, sur le fait que WoW peut demander de... composer ou de... de s'adapter à la vie quotidienne, aux différentes obligations, etc. Comment est-ce que tu gères ça ? Comment est-ce que tu fais ? Est-ce que tu as eu des périodes qui t'ont paru plus compliquées ? Tu vois, est-ce que maintenant tu as l'impression d'être plus stable, enfin voilà ?

[Aluk] : Ouais, ouais. Et bien... Depuis un moment, ouais le jeu qui est, alors en semaine avec le travail c'est uniquement le soir, clairement... C'est uniquement le soir, donc après le dîner et un moment télé et discussion avec ma compagne, du coup, donc c'est jamais avant, bien 22 heures. Si je raid, il faudrait que ce soit à partir de 22, 22h30 pas avant et jusqu'à 1 heure du mat' mais bon. Je serais décalé par rapport aux... horaires qu'on voit d'habitude qui sont plutôt 21h-minuit... Mais bon c'est [inaudible] bref, voilà, ce qui a été compliqué c'était clairement l'horaire des débuts de raid, avec ce que je viens de dire. Parce que si je commençais vraiment un raid vers 20h30 ou 21h, bah je ne voyais pas assez ma compagne et il fallait manger en quatrième vitesse ou alors, manger en décalé et puis ça c'est pas trop possible, c'était vraiment être dans le dénigrement et je ne voulais pas être comme ça. Je ne voulais pas lui donner l'impression qu'elle passait après, ça c'est clair... Voilà, mais pour le reste ça c'est toujours plutôt bien passé.

[Moi] : D'accord.

[Aluk] : A part que parfois, ouais, ça m'est arrivé de donner un peu la prio au jeu, comme je le disais tout à l'heure, par rapport à des propositions de sorties par des amis IRL, c'est un peu dommage, c'était surtout pour des problèmes de raids et la pression du loot, voilà, c'est quand même, enfin ce qui rend le jeu, une des composantes qui rend le jeu actif c'est quand même le loot, hein, c'est con, mais, ça joue, quoi [rire].

[Moi] : Bah oui [rire]

[Aluk] : C'est con, hein, on a toujours envie d'avoir la jolie pièce qui va bien... C'est chaud, quoi.

[Moi] : Ouais

[Aluk] : Mais j'essaie surtout de bien gérer, ouais, c'est vraiment... Le travail c'est vraiment la priorité, le travail et la relation de couple, quoi. Le jeu ne va pas venir devant, c'est tout, et à partir de là on arrive quand même à trouver des aménagements. Sauf, ce qui empêche vraiment c'est les horaires de raid, quoi. C'est là-dessus souvent qu'il y a eu des soucis, c'est tout.

[Moi] : Hum, hum. D'accord. Ta compagne n'a jamais joué ?

[Aluk] : Ah non elle, non [rire]. Le seul jeu auquel j'ai réussi à la faire jouer c'est des jeux narratifs sur Playstation, je lui ai fait découvrir, Easy Rain... Elle l'a retourné dans tous les sens, elle a fait tous les scénarios possibles et imaginables, elle a eu tous les hauts faits, pas les hauts faits, les trophées sur PlayStation... Et, voilà, du coup elle a beaucoup aimé, elle a beaucoup accroché et derrière elle The Wolf Among Us, elle l'a fini et du coup là elle attend

beaucoup des trois prochains qui vont sortir dans pas longtemps, donc voilà, elle est vraiment accro aux jeux narratifs mais par contre tout ce qui demande un gameplay avec des réflexes, des combats, machin, c'est pas son truc.

[Moi] : Ok, d'accord. Bah...

[Aluk] : Et...

[Moi] : Ouais ?

[Aluk] : C'est aussi mon truc, de plus en plus les jeux narratifs. J'avais fait Life is Strange l'année dernière, je l'ai trouvé très, très beau et là je viens de finir, ce week-end, Life is Strage Before the Storme qui est fait par le même studio mais que j'ai trouvé vraiment top aussi, je l'ai trouvé très émouvant et... puis voilà. J'ai commencé Lecount Hill qui est un petit jeu narratif aussi, fait par un petit studio français. T'en as entendu parlé, non ?

[Moi] : Euh, non ?

[Aluk] : Non ? T'es sur une île en 1892 au large de l'Angleterre habité par un lord anglais et, en fait, tu rencontres Georges Washington, donc président des Etats Unis à son 4^{ème} mandats, tu rencontres un jeu Napoléon Bonaparte avant qu'il devienne empereur, donc des figures historiques comme ça. Et tu mènes à la fois une enquête policière, et en même temps, il y a des enjeux politiques et tout. Il y a un côté société secrète, style franc-maçonnerie... ils font tous partis d'un ordre qu'ils appellent l'Ordre Doré mais en fait tu comprends que c'est des francs-maçons mais c'est pas cité comme ça et du coup, l'ambiance est superbe et tout est basé uniquement sur les choix, les discussions. Tu as des arbres de compétence en diplomatie, en détective et tout. C'est vraiment cool, j'adore, c'est très, très sympa. C'est en cinq épisodes qui durent 3 heures chacun donc ça fait 15, 20 heures au total et c'est vraiment bien du coup, c'est pas du tout basé sur les réflexes et tout, c'est uniquement bien suivre les dialogues, comprendre... quelque chose de très fin dans l'écriture avec plein de possibilités de le finir différemment, parce qu'il y a des embranchements scénaristiques selon les choix que tu fais et tu dois assumer tes choix jusqu'au bout derrière en plus, il est excellent ce jeu, vraiment. J'aime beaucoup ce jeu. Et je suis assez client Playstation, côté console ça fait assez longtemps. Les Resident Evil aussi, je suis très survival horror. Resident, machin, j'aime beaucoup.

[Moi] : D'accord, bah écoute, moi au niveau de mes questions j'ai fait le tour. Est-ce qu'il y a quelque chose que tu aimerais préciser, ajouter.

[Aluk] : Bah je t'en ai dit beaucoup là [rires]. J'ai pas grand-chose qui me vient, mais, non, ça me paraît, je pense qu'on a abordé les choses de façon assez complète... Mais ouais, je crois que, de toute cette expérience de WoW j'ai un peu cette nostalgie, des premières années. Ces moments dans les premiers donjons, à Scholomance aussi, voilà... Ouais, c'était chouette, quoi. Et j'ai un petit peu, quand même, des regrets de ne pas en avoir fait plus au niveau social pour le coup, autour. Avec les joueurs, du coup j'entends, ouais de ne pas avoir poursuivi les expériences de rencontre IRL et de ne pas être allé boire des coups. Bah là avec Ebo, avec les gens qui sont pas loin, faire une IRL de temps en temps ailleurs, en France, du coup, c'est un truc que je ferai bien et... c'est dommage que les liens se délitent et que les gens partent dans tous les sens. Ça me rend un peu tristounne ça quand j'y pense, enfin... Après c'est vrai qu'on a toujours des choses à faire : le boulot, la relation de couple et puis ceux qui font des familles,

aussi, il faut pas se leurrer, il y a des gens qui ont des gosses, bah ça les happe énormément. Ebo, il a fait deux gamines coup sur coup, il a été bien pris par son travail, il est parti en Chine régulièrement à un moment, enfin voilà ça [inaudible] clairement [rire].

[Moi] : Ouais, ouais, non mais c'est sûr.

[Aluk] : Bref, tu sais ce que c'est [rire]

[Moi] : Ouais, bah ouais, un petit peu.

[Aluk] : Bon bah c'est bon tu as tout ce qu'il faut ?

[Moi] : Ouais, bah merci, merci.

[Aluk] : Bah je t'en prie, ça fait plaisir. Comme je te disais j'ai vraiment bon souvenir de toi, c'était chouette tous les moments ensemble. Après si tu refais un tour à un moment, n'hésites pas, à me prévenir, je ne suis pas à une migration de serveur près, si on peut remonter quelque avec quelques-uns, bah peut être même avec Ebo, à la sortie de BfA. Moi je suis OP, on garde contact sur Facebook.

[Remerciements et fin de l'entretien, avec une proposition d'aller voir le site de la guilde Le Peuple des Barrens].

3.2. Entretien avec Chlamidyose, Peuple des Barrens

DPS, Guild Master

Date : 23 Janvier 2018

Durée : 1 heure 45 minutes

1 heure 39 minutes d'enregistrement, 3 fichiers

[Moi] : [Rappel du cadre de l'entretien et des règles d'anonymat]

[Chlamidyose] : [Accord général]

[Moi] : Déjà une question assez globale et assez large, qu'on va détailler petit à petit, mais est-ce que tu pourrais un peu me retracer ton histoire dans WoW ? Quand est-ce que tu as commencé ?

[Chlamidyose] : OK. Alors du coup j'ai commencé à *Vanilla*, c'était en 2006 je crois... J'étais sur un autre serveur, c'était le serveur *Rashgarroth*. Je suis monté niveau max avec un war, c'est là que j'ai commencé le PvE. Niveau PvE je suis allé jusque... jusque à la fin du raid T2, donc *Nefarian*. Ça c'était juste un peu avant la sortie, genre six mois avant la sortie de *BC*... Là j'ai des potes qui ont commencé à jouer sur *Sargerass*, côté alliance. Du coup, c'est là que j'ai décidé bah de créer un perso sur *Sargerass* côté Alliance. J'ai fait un pal que j'ai monté et à la sortie de *BC*, j'étais dans les niveaux 52, par là. Donc je ne pas fais de *PvE* sur ce serveur-là avant *BC*. Ensuite, bah sur *Sargerass* j'ai fait... Je ne sais plus le nombre de guildes que j'ai fait sur le premier serveur mais sur *Sargerass* j'en ai fait trois en tout. Donc jusqu'à maintenant. Une quand j'ai commencé à up donc jusqu'à ce que j'arrive au niveau max, donc à la sortie de *BC*, niveau septante. Ensuite après j'ai rejoint, bah mes potes, dans leur petite guildes. C'est là où j'ai, on a commencé le *PvE*. On a fait le premier raid, Kara. On a commencé à attaquer *Gruul*, c'est là que la guildes a commencé à partir en couille. Du coup là j'ai rejoint une des plus grosses guildes du serveur à l'époque. Les *Renegades*. Avec qui j'ai fait tout mon parcours *PvE* de *BC*, on a clean quasiment tout, il restait... on est arrivé jusqu'à... on a fait le premier boss de *Sumwell*, en pré-nerf, donc avant le gros nerf qui réduisait de vingt... trente pourcent les PV, etc... Dans c'te guildes, enfin dans toutes les guildes à chaque fois je suis passé officier... Du coup, bah celle-là je suis arrivé officier, c'est moi qui gérais le *PvE* et les heals dans c'te guildes là. On était sur tous les paliers, la moins bien classée, ça a été troisième du serveur. Du coup... et puis bah c'était avant tout des guildes qui raidaient cinq soirs par semaine, nous on était toujours en mode trois soirs par semaine. Par contre, du coup on était hyper strict sur les personnes qu'on avait, on avait un très gros roster et puis on n'hésitait pas à kick en cours de soirée, à la troisième erreur qui suivait quoi. Du coup c'était vraiment... les gens étaient là et ils devaient être à fond tout le long... Du coup j'ai continué jusqu'à ce que sorte l'extension *LK*, on a fait le up et puis on a commencé à faire les raids. C'était... Je ne sais pas si tu as joué à cette époque mais c'était l'enfer, en gros ça laggeait tout le temps et puis la difficulté était tellement simple que j'ai décidé de faire une pause. Du coup là j'ai fait une petite pause, j'étais

pas là pendant la sortie d'*Ulduar*. C'est à ce moment-là qu'ils ont mis la possibilité de créer des persos de l'autre faction. Juste pendant *Ulduar*, c'est là que j'ai repris en créant un perso côté Horde que j'ai monté gentiment. Avec lequel j'ai fait que du *PvP* pendant ce temps-là. Jusqu'à à peu près la moitié de l'exten... euh la moitié, comment, la moitié du temps qu'il y a eu pour le dernier raid, donc le raid LK. Et puis c'est là que j'ai postulé au *PdB*, juste pour faire du *PvP* mais pas... J'en avais un peu marre de jouer tout seul quoi. C'est là que je les ai rejoint, que j'ai commencé à faire un peu de *PvE*. Ensuite, après il y a *Cata* qui est sorti... J'ai fait toute l'avancée *PvE* avec c'te guilde... avec le *PdB*. Il y a eu quoi de spécial ? C'est vers la fin *Cata* que je suis passé officier... Du coup j'ai eu accès au chan off, etc. [rire]. J'ai vu qu'il y avait déjà... pas mal de personnes, enfin deux, trois personnes qui demandaient à essayer de me faire passer off. Mais ils voulaient pas parce que j'étais un peu trop strict. Tu vois, j'étais là [rire]. Du coup... comme je suis passé off j'ai dû être un peu plus sympa avec les gens qui faisaient des erreurs, des trucs comme ça... Ensuite il y a eu *MoP*, j'ai été officier quasiment tout le long, il y a juste une fois où j'ai demandé à faire une petite pause d'off... Ils m'ont remplacé, la personne elle est restée une semaine, elle s'est barrée. Du coup j'ai dû revenir pour la remplacer de nouveau [rire]. Il y a eu la sortie du *flex*, c'est moi qui ai géré le *PvE*, c'est moi qui ai géré la transition avec le mode *flex* pour la sortie de... *WoD*... A la sorte de *WoD*, on a eu quelques soucis avec des gens pénibles... J'étais GM depuis un moment déjà, j'étais GM depuis *MoP* sur le palier... c'est quoi ? Le trône, celui avec Lei Shen là. C'est là où je suis passé GM. Du coup c'est moi qui ai géré ça. On a eu des soucis avec des personnes, du coup j'ai demandé côté off de prendre des sanctions directes. Ils n'ont pas voulu, enfin ils n'ont pas répondu, du coup c'est parti en couille. Je leur ai laissé tout le poste ; c'est là que je leur ai dit que j'arrêtais d'être GM. Je leur ai laissé un roster plein, donc on était 25, ça tournait plus ou moins quoi. Donc je leur ai dit : « Faites ce que vous voulez, moi je me barre » [rire]. Je les ai laissé gérer le *PvE*, c'était la première fois qu'on tombait pas un boss... dans les temps, sur un *timer*. Donc si tu regardes, on n'a pas le premier... dans les hauts faits, tu sais « une longueur d'avance », celui du premier raid bah on l'a pas fait. Parce que bah je les ai laissé se débrouiller. Du coup j'ai refilé le lead à Anta, j'me suis barré. Et puis c'était quoi un ou deux mois plus tard ? Ils m'ont demandé de revenir, quand je suis revenu ils étaient plus assez pour raider.

[Moi] : Mais t'es parti, de la guilde aussi ou juste du roster ?

[Chlamidyose] : De la guilde aussi.

[Moi] : Ok.

[Chlamidyose] : Juste pendant quelques mois. Du coup ils ont essayé de mettre en place des trucs, mais je savais que ça marchait pas, j'ai toujours dis « non ». Du coup, bah t'as tout le *roster* qui s'est cassé la gueule. Ils n'étaient de nouveau plus dix pour pouvoir raider... Du coup... il a fallu faire un recrutement poubelle. Donc c'est, tu recrutes en masse plein de gens pour avoir au moins des gens pour raider, même si c'est un peu la *cata'* et après tu tries, etc. Du coup... après je suis repassé officier et puis après ils m'ont demandé de repasser GM et puis c'est là que j'ai posé quelques conditions. Donc toutes... à toutes les personnes. Voilà quoi je peux les kicks en instant si je veux, c'était la condition que j'ai mise. Donc en personne, là actuellement, il y a cinq, six personnes qui risquent d'être kick s'ils reviennent jouer au moindre petit truc. Donc là c'était en tout la deuxième fois que je remontais un roster entier. Quand j'ai

repris le *GM* à la base, donc quand on était sur l'avancée sur *Lei Shen*, on était de nouveau plus dix à jouer dans la guild. On a dû faire une inter-guilde avec les *Darons* pour pouvoir être dix et puis c'est là que je suis passé *GM*, on a remonté un roster entier, on a tombé... Assez rapidement le siège d'*Orgrimmar* et puis du coup c'était la longue période, on a monté trois rosters différents en tout sur toute la longueur de la fin de l'extension. Elle a duré presque un an je crois, où il n'y avait plus rien qui sortait, etc. Et voilà... Sinon, je suis revenu dans la guild, j'ai de nouveau été *GM* et puis c'est à peu près tout. Après il y a l'extension Légion qui est sortie... Y'a pas eu de soucis spéciaux sur celle-là, du coup voilà ça n'a pas trop changé quoi...

[Moi] : D'accord.

[Chlamidyose] : Désolé il y a mon casque qui s'est éteint [rires].

[Moi] : Y'a pas de soucis, j'en ai profité pour changer ma modalité d'enregistrement donc c'est très bien. D'accord, en gros tu as rejoint le peuple pendant *LK*, donc ça fait... *LK* est sorti en 2008, 2009, je crois non ?

[Chlamidyose] : Ouais c'est ça.

[Moi] : Ça doit être 2008. Donc ça va faire... Huit, neuf ans quoi.

[Chlamidyose] : C'est... ouais. C'est ça.

[Moi] : D'accord. Donc en fait, peu de temps après qu'il se soit créé puisque lui il s'est créé courant 2006.

[Chlamidyose] : Ils se sont créés en 2006 mais c'était à *Vanilla*. Donc il y a eu tout *BC* ;

[Moi] : Tout *BC* sans eux... et du coup il y a juste sous *BC* où tu étais côté alliance ?

[Chlamidyose] : Euh... Il y a eu van; juste tout *BC*, parce que *Vanilla*. Fin *Vanilla* plus tout *BC*, ouais.

[Moi] : Ok. Et du coup-là tu as soulevé un truc... un point, enfin un point que j'avais du mal à comprendre : en fait, comment se passe l'organisation au niveau des *offs* dans la guild ? Puisque c'est quoi, vous choisissez qui passe *GM* ? Comment ça se passe ? Pour choisir un *off* puis pour choisir parmi les *off*, le *GM*, etc.

[Chlamidyose] : Pour choisir un *off*... En gros, là, depuis que je suis *GM* c'est moi qui choisis. En gros, je propose des noms. Et je le fais en fait, en fonction de ce qu'on a besoin. Parce que tu as différents rôles. T'as le *PvE*, donc ça c'est : faire les line up, gérer les invit *calendar*, le suivi, aller demander aux gens s'ils s'inscrivent, etc. C'est poster les line up, côté fofo on a un post où justement on post les line up à la semaine. On a toutes les inscriptions, etc. qui sont gardées et mises à jour sur le fofo. Il y a faire les screens et envoyer les screens à la personne qui les fait, etc. Faire le suivi des présences, définir les objectifs *PvE*, etc. Donc, là en gros, on est deux officiers *PvE* pour gérer ça généralement. On a ;

[Moi] : C'est toi et Fear c'est ça ?

[Chlamidyose] : Ouais, actuellement c'est moi et Fear... On a un rôle de médiation, gestion des dramas, etc. Et puis comme c'est un tout petit rôle, généralement on le regroupe avec le

recrutement. Donc c'est faire un suivi des candidatures sur le forum, gestion des droits sur le forum, intégration des péons, donc leur expliquer comment ça se passe puis suivre l'évaluation. Et puis bah les messages In Game, donc ça c'est tenir à jour le post et demander aux gens de les spam sur le *chan* 2. Et puis sinon on avait encore un autre rôle, c'était... en gros créer les petits événements, information des décisions des officiers et puis gestion de la banque de guilde... Du coup, normalement, on est censé être cinq officiers, enfin quatre officiers plus le GM. C'est pas le cas actuellement depuis un petit coup. Mais ça c'est pas très grave. C'est juste en gros pour la gestion des choix à faire, en gros c'est si on décide un truc on donne tous notre avis et puis c'était juste pour être un nombre impair, pas se retrouver avec deux « oui », deux « non » et puis « bon maintenant on fait quoi ? » [rires].

[Moi] : D'accord.

[Chlamidyose] : Bon généralement après c'est... on donne tous notre avis et puis tu remarques vraiment, voilà quoi... Tu donnes des... comment... tu dois pourquoi tu choisis quoi, donc c'est pas... généralement t'as pas du 2/2, où tu as personne qui est pour un truc... ou ça va bloquer donc c'est pas trop un souci.

[Moi] : D'accord, et vous faites ça par le forum ou ... ?

[Chlamidyose] : Ouais, c'est tout par le forum, on inscrit en gros... Si tu veux, côté *off'* on a neuf pages... pour les gestions, etc. Plus après on a un côté *poubelle* où c'est vraiment, on balance tout, les vieux post, etc. Ça doit représenter, ouais plus d'une trentaine de pages je pense. Et les pages c'est des post donc ça peut être des post qui font vingt pages des fois.

[Moi] : Ok, d'accord. Du coup, *PvE* c'est toi et Fear. Recrutement c'est Oupah...

[Chlamidyose] : Ouais, c'est ça.

[Moi] : Et du coup, les autres *off'* c'est qui ? Il y a Feerya...

[Chlamidyose] : Il y a Feerya et Anta.

[Moi] : D'accord.

[Chlamidyose] : Ah oui, du côté on est cinq de nouveau. Du coup... ils ont pas de rôle très... fort. Attribué quoi. C'est de la médiation un peu, de la gestion... Après, voilà quoi. Feerya c'était un peu spécial puisque ;

[Moi] : C'était la *GM* des *Moon*, c'est ça ?

[Chlamidyose] : C'est ça, et du coup on lui a proposé directement un rôle d'*off'*. Pour gérer, vu que ça faisait beaucoup de personnes qu'on recrutait, donc on s'est dit : « on la fait passer » même si on a pas besoin d'un *off* en plus en ce moment quoi. Et puis Anta c'est principalement de la médiation, etc. Parce qu'il est un peu plus... [rires] et la gestion de la banque de guilde aussi mais il est pas très doué pour ça on va dire [rire].

[Moi] : D'accord. Alors niveau perso, tu as joué quoi tout au long des extensions ? Parce que j'ai vu sur... dans les persos de guilde que sous ton pseudo il y en a pas mal. Quand je suis arrivé, au tout début de Légion, tu jouais un démo' non ?

[Chlamidyose] : Ouais, c'est ça.

[Moi] : Ensuite t'es passé DH ?

[Chlamidyose] : D'accord. Ce que j'ai joué... Du coup tu veux depuis *Vanilla* ou bien... ?

[Moi] : Ouais, ouais.

[Chlamidyose] : Ok. Alors depuis *Vanilla*. Quand j'étais sur le serveur *Rashgarroth*, je jouais un war' tank. Ensuite j'ai monté mon pala' ally, sur *Sargerass* où j'ai fait du heal toute l'extension... *WotLK* : sur le tout premier palier, celui où ça lagait, où j'ai arrêté de jouer à la fin du palier et un peu avant *Ulduar* je jouais toujours pal' heal... Ensuite, quand j'ai créé les persos horde, c'est là que j'ai monté mon démo'... Et du coup quand je suis arrivé au PdB je jouais mon démoniste. Je jouais démo' depuis... fin *WotLK*, jusqu'à la fin de *Cata* au dernier raid, là j'ai migré mon pala' qui était côté ally, je l'ai migré horde. Et j'ai joué pal' tank sur le dernier palier, donc le raid *l'Âme des Dragons*, avec seconde spec' DPS, comme ça je pouvais varier. Ensuite, à *MoP* j'ai joué mon démo'... j'ai joué quoi à *MoP* ?... Non, j'ai joué mon pal', toujours mon pal' mais en heal cette fois. J'ai fait tout jusqu'au *siège d'Orgrimmar* en heal et à la fin du *siège d'Orgrimmar* j'ai remonté mon démo'. Et c'est là que je suis passé en *main démo'* et j'ai fait tout *WoD* en démo' voilà. Du coup, à la sortie de Légion comme on pouvait jouer le DH un petit peu avant j'ai testé, et puis j'ai beaucoup aimé le *gameplay* du coup bah j'ai joué DH toute cette extension. Du coup, ouais, ça fait quatre persos différents mais j'ai joué tous les rôles, en tout.

[Moi] : Ok. Mais du coup tu as pas mal joué *heal* et *tank* quoi...

[Chlamidyose] : Ouais.

[Moi] : Ouais... sauf trois extensions, ouais quasiment autant en *DPS* quoi. Et tu as toujours été *RL* ou... ?

[Chlamidyose] : Euh, non. Bah j'ai commencé à *RL* au *PdB*...

[Moi] : Oui, enfin je voulais dire depuis que tu es officier au *PdB* quoi.

[Chlamidyose] : Euh ouais, quasiment. En gros, je ne sais plus comment ça s'est passé... ouais ils recherchaient des *RL*... Après, voilà quoi, moi c'était pas trop un souci. J'ai commencé à *RL*, c'était quand on était en train de faire le *Bastion*, tu sais le raid où il y a... C'est le *Bastion du Crépuscule*. J'ai commencé à *RL* à peu près là. Sinon... donc c'était bien après que je sois passé off... Après c'était aussi... Je venais d'une guilde à la base où il n'y avait pas besoin de *RL* quoi... Il y avait personne qui faisait d'annonces, rien. Moi je gérais les *heals*, donc dès qu'il y avait un truc un peu spécial à faire, j'attribuais et puis voilà... On parlait pas... Pendant les raids on rigolait, on disait de la merde, mais il n'y avait pas d'attri'; enfin il n'y avait pas d'annonces qui étaient faites, rien. Du coup, c'était un peu spécial d'arriver dans une guilde où tu as besoin d'annoncer tout quasiment. Après voilà, quoi... C'était du coup... Il y a juste eu à *WoD*, début *WoD* où j'ai cherché d'autres *RL*... Ça s'est très mal passé [rires].

[Moi] : Pourquoi ?

[Chlamidyose] : Ils étaient tous très mauvais. C'était ceux qui ont créé des drama' un peu, donc c'est pour ça que je me suis barré, je les ai laissés se débrouiller. Sinon, bah il y a eu d'autres *RL* dans la guilde avec lesquels ça s'est très bien passé... Nalk...

[Moi] : Ouais.

[Chlamidyose] : Tu sais celui qui jouait le... Albinotaure.

[Moi] : Le druide tank, ouais.

[Chlamidyose] : Voilà, lui bah avec lui j'ai *RL*, on *RL* à deux à l'époque du... de *MoP*. En gros, Anta aussi, on a *RL* sur *MoP*. C'est des gens avec qui voilà ça se passe très bien niveau annonces, etc. Donc voilà quoi, il n'y a vraiment eu de soucis avec eux. C'était plutôt à *WoD*, t'en a qui sont revenus qui étaient casse couilles... et qui foutaient la merde, quoi...

[Moi] : D'accord. Alors tu m'avais expliqué, je reviens un petit peu en arrière, pour la nomination des off, etc. Et pour ton passage en tant que *GM*, qu'est-ce qu'il s'est passé ? L'ancien *GM* il s'est barré ? Il a arrêté ?

[Chlamidyose] : Du coup, c'était Taurinot, et ouais il a arrêté le jeu, tout un coup. C'était en plein pendant le début du raid. C'était juste à ce moment là où j'avais ma pause, juste avant... J'avais pas été off pendant tout le début, enfin les deux semaines du début du palier. Il y a eu plein d'arrêts du coup il y a eu aucun recrutement fait pendant ce moment-là. Du coup, je suis passé en plein pendant le raid. Il a dépop', mais il était toujours officier, *GM*, etc. Donc il n'y avait plus rien qui était géré. Du coup, on s'est retrouvé on était plus que dix. Et c'est là que je suis passé *GM* parce qu'il a arrêté donc il m'a refilé tout le lead. C'est là que j'ai dû nommer, justement bah des off pour compléter. Et c'est là qu'on a fait le recrutement ; mais voilà, ça prend le temps... Donc on était en inter-gilde et c'est là que je suis *GM*, ça s'est passé comme ça. Après, voilà, généralement pour les *turnus* officier et *turnus GM*. La personne met un post côté off comme quoi elle compte arrêter. Et puis voilà quoi, on prend le temps de trouver quelqu'un pour la remplacer, d'en discuter. Et... Généralement c'est rare qu'une personne arrête du jour au lendemain.

[Moi] : Sans... prévenir ;

[Chlamidyose] : C'est ça, généralement la personne annonce... On a le temps de chercher, de voir si on a besoin de remplacer, de proposer des noms et de regarder avec la personne si elle serait intéressée et puis après... on fait le passage comme ça quoi.

[Moi] : D'accord. Et là des membres qui sont les plus actifs, c'est lesquels qui sont les plus anciens ?

[Chlamidyose] : ... Les plus anciens... Il y a Antaris, Ghrymgor qui a recommencé là ces temps, d'ailleurs lui il avait été *GM* juste avant que j'arrive, donc lui il est là depuis le début quasiment. Anta il est arrivé un peu avant moi je crois... Fear, lui qui était aussi là depuis... *Vanilla* je crois... Il y a qui d'autre ?... Attend, j'ai juste le roster sous les yeux... Bah Oupah, elle doit être là depuis *Vanilla* aussi.

[Moi] : D'accord. Parce qu'il y avait un truc que je ne comprenais pas, je ne sais pas si c'est sur le forum ou sur le jeu... Que Oupah elle est au grade de chef de guild.

[Chlamidyose] : Ah [rires]. Cheffe en chef ? Un truc du style ?

[Moi] : Ouais !

[Chlamidyose] : C'était une connerie, en fait on disait de la merde sur le chan *off* et puis on était là « ouais de toute façon Oupah, c'est la cheffe en chef ». Et puis on lui a fait croire pendant deux, trois jours qu'elle allait passer *GM* parce que j'arrêtais. Du coup, après je lui ai fait un grade Cheffe en chef et puis on l'a jamais changé depuis... Mais c'est juste une connerie.

[Moi] : Ok, je me demandais. Et pourquoi est-ce que tu as commencé *WoW* ? Enfin, comment est-ce que tu es arrivé sur *WoW* ? 'Tu vois ce que je veux dire ?

[Chlamidyose] : A la base, j'ai toujours aimé les jeux style Age Of, etc. Du coup, j'ai commencé à jouer à *Warcraft II*, à *Stracraft* et puis après à *Warcraft III*. Et du coup quand il y a eu les annonces, quand j'ai vu comment ça se passait, quand il sortait. Du coup je m'y suis intéressé et j'ai acheté le jeu quand il est sorti...

[Moi] : Ok, un peu pareil [rires]. Ok, tu joues parallèlement à d'autres jeux ou c'est globalement *WoW* qui occupe principalement ton temps disponible ?

[Chlamidyose] : Bah j'ai pas mal d'autres jeux auxquels je joue mais... Beaucoup moins qu'à *WoW* on va dire... Attends je lance *Steam*, mais j'ai pas mal de jeux différents. Des fois je fais du *CS*, des fois du *Battlefield*, du *Blood Bowl*... Pas mal de jeux de style différents quoi... C'est vraiment... Du *CS*, *Ark*. Ouais, je joue un peu à tout quoi...

[Moi] : D'accord. Et du coup, je retourne sur *WoW* : tu as déjà été sur un serveur Jeu de Rôle ?

[Chlamidyose] : Non. Jamais.

[Moi] : Ça ne t'a jamais tenté ?

[Chlamidyose] : Ça n'a jamais... jamais vraiment très intéressé du coup.

[Moi] : Maintenant, un peu une autre thématique de l'entretien : ce que tu utilises pour jouer. Donc tout ce qui va être interface, matériel, etc. J'ai vu ton interface, avec la vidéo que tu m'as envoyé, et en fait tu n'utilises pas beaucoup d'*addon* d'après ce que j'ai pu voir... Globalement, tu utilises *DBM*... Et c'est à peu près tout non ? J'ai pas vu de *weak aura*, de...

[Chlamidyose] : Non, en gros, à la base je jouais sans *addon* parce que quand je faisais du *PvE* dans l'autre guildes j'étais... j'avais un très vieil ordi', mais quand je dis un très vieil ordi', j'avais vraiment... Tout au minimum sinon je laggais et puis du coup j'ai appris à jouer comme ça à haut niveau donc... Avec tout ce qu'il y a maintenant en jeu il n'y a pas trop de soucis. Et puis j'ai dû installer *DBM* quand j'ai commencé à *RL* pour faire les annonces aux gens. Après, moi généralement, j'arrive à m'en sortir sans *DBM*, sans souci. Par contre je ne peux pas faire les annonces à l'avance, donc j'ai été obligé de l'installer pour ça.

[Moi] : D'accord.

[Chlamidyose] : Après j'ai *recount* pour avoir un peu une idée de ce que ça donne, etc. Les fails et puis pour faire juste les attrib', au début un peu, souvent quand il faut attribuer par rapport... Genre typiquement les groupes sur *Kin'Garoth* quand il faut faire les groupes. Je regarde un peu le global, comment ça se passe, etc.

[Moi] : Ok. Pour voir par rapport au *DPS* pour équilibrer et tout ça ?

[Chlamidyose] : C'est ça. Et puis, bah sinon... j'ai un troisième *addon*, c'est *HCOverBind*, ça permet d'attribuer n'importe quelle touche à n'importe quel bouton. C'est les seuls *addon* que j'utilise pour du *PvE*. Et puis sinon pour gestion j'ai *SimCraft* et *Pawn*.

[Moi] : Ok. Tu fais les *sims* toi-même avec *Simulation Craft* ou tu passes par *RaidBot* ou des trucs comme ça ?

[Chlamidyose] : Non, je passe par *RaidBot* c'est vachement plus simple. J'arrête de me prendre la tête comme ça.

[Moi] : Ouais, c'est chiant à configurer.

[Chlamidyose] : C'est ça quoi...

[Moi] : Ok. Petite question sur le *RL*, vu que tu as *RL* en étant *tank*, *heal*, *dps*. Est-ce que tu trouves qu'il y a une différence ou pour toi c'est pareil ?

[Chlamidyose] : Euh... Disons... que ce que je préfère c'est *RL* quand je suis en distance ou *heal*, les deux ça me va... En *tank* c'est hyper simple de *RL* mais c'est hyper chiant. Vu que t'as souvent le boss en gros plan, que t'es souvent collé contre un mur, en gros tu vois rien. Tu vois juste tes annonces, par contre t'as pas beaucoup de choses à gérer donc c'est beaucoup plus simple pour quelqu'un qu'a pas l'habitude, etc. qui peut facilement *RL* en étant *tank* parce que tu as beaucoup moins de choses à faire, tu peux te concentrer sur les *timers*, etc. Par contre là tu vois beaucoup moins ce qui se passe. C'est pour ça que j'aime beaucoup jouer en démo' ou bien en *heal* c'est que, en gros, t'es à distance, t'es avec avec le *pack* de distance, t'as ta caméra au max. Et puis tu vois vraiment tout ce qui se passe autour quoi. En *CaC* c'est un peu plus pénible parce que t'es juste derrière le boss donc des fois t'as les distances dans le dos, donc tu vois pas tout ce qui se passe, etc. C'est d'ailleurs pour ça que j'ai une interface très épurée comme ça je vois en direct avec les *AoE* qui pop sous les pieds des gens. Puis du coup je peux annoncer comme ça, parce que tu vois le nom au-dessus ou des fois tu reconnais les persos, tu sais en fonction des *transmo*'. Donc, du coup tu peux dire à quelqu'un vite fait de bouger, parce qu'il a l'*AoE* sous ses pieds. Ce genre de truc.

[Moi] : Ok. Bah ça tu me... quand on regardera la vidéo après, tu me diras un peu ce que tu vois. Parce que je trouve ça assez fort parce que des fois j'ai du mal à voir quand elles sont sous pieds donc sous ceux des autres je trouve ça assez fort [rires]. J'ai une question qui va peut-être, être un peu bizarre. Globalement je pense que si on essaie d'avoir des critères objectifs, globalement dans la guilde il y a des niveaux de jeu assez disparates. T'en as qui sont très bons, d'autres un peu moins... Je pense que globalement tu fais partie, de ce que j'ai pu voir en fonction des perf' et tout le reste, tu fais partie des meilleurs. Donc pourquoi rester au Peuple ? Tu vois tu aurais pu aller dans une guilde qui a des prétentions *PvE* plus... poussées. Pourquoi ? Ça ne t'a pas intéressé ?

[Chlamidyose] : Euh... Bah à la base j'étais dans une guilde vraiment *HL* quoi. Donc comme j'ai repris le *PvE* doucement là, et puis comme ça se passe bien... C'est plus de la flemme on va dire, de devoir rechercher une grosse guilde, devoir s'investir, etc. Du coup... Ça me va bien, là on avance gentiment, on avance à notre rythme. Après c'est aussi le tout quoi, genre... Là ces temps on n'en a plus fait mais à la base on faisait deux *IRL* par années, on se retrouvait, tu vois ? Donc c'est pas juste des gens avec qui tu joues, généralement ça devient

des potes... Du coup, voilà quoi... Donc c'est plus un peu le tout que juste le PvE. Et puis après voilà quoi, si tu veux vraiment faire du PvE, depuis fin MoP, comme pour le PvP, avec les *addon*, avec les trucs de recherche. Genre fin de WoD, je parlais avec un groupe fixe PU, en gros on avait un PU de luxe quoi. On s'était retrouvé... c'était un mec qu'avait monté avec deux, trois de ses potes un raid mythique. Et puis il invitait les gens via... la recherche et puis après à la fin du raid il ajoutait en contact *BattleNet* ceux avec qui ça c'était bien passé et puis au final, voilà quoi... On était toujours une vingtaine, presque tous les même et on avançait comme ça sur le raid mythique. Si tu veux vraiment faire;

[Moi] : Jusqu'où ?

[Chlamidyose] : Euh... on était sur.... Comment il s'appelle ? Le boss pénible, celui que tu es obligé de passer avant de monter. Je ne sais plus son nom. Celui;

[Moi] : *Fielsang* ?

[Chlamidyose] : Ouais. *Fielsang*, voilà. Et c'est là que voilà, on commençait à peiner. Et puis après, niveau PvP... j'ai fait pas mal de RBG à MoP et puis on est monté avec un groupe PU, comme ça semi-fixe, on est monté à du 2k de côte, en RBG. Donc si tu veux vraiment faire du HL, tu trouves quoi, ça t'as le niveau c'est pas trop un souci... A force, tu trouves des groupes un peu fixes et puis ça se passe comme ça quoi.

[Moi] : D'accord. Justement, maintenant tu fais encore des raids en PU... ou tu fais quasiment tout en guilde ? Que ce soit raids, donjons, etc.

[Chlamidyose] : Je fais quasiment tout en guilde. Après le PU voilà quoi, il faut toujours un peu de motivation. Il faut trouver le groupe et puis ça a tendance à *leave* dès que ça se passe mal. Donc ça peut être vite... pénible ou quoi. Tu peux vite avoir beaucoup de temps où tu attends plutôt que... de jouer. Donc... ces temps c'est plus, ouais, que de la guilde que je fais.

[Moi] : Ok... Du coup, vu que c'est toi qui prépares le post sur les stratégies, etc. Du coup, les strat' tu les regardes sur *Blizzspirit* et puis, l'autre c'est quoi ? C'est pas *WoWHead*

[Chlamidyose] : *WoWHead*, ouais.

[Moi] : Du coup, toi les strat' tu les regardes sur quoi ? Sur les deux ?

[Chlamidyose] : Sur les deux. Parce qu'il faut qu'elles soient les deux à jour et puis les deux... au même niveau. Des fois, le problème des strat' françaises en fait c'est les traductions. Du coup généralement, je suis obligé de faire les deux pour être sûr que la strat' en français elle soit correcte.

[Moi] : C'est-à-dire, des problèmes de traduction ? Au niveau des sorts et tout ça ?

[Chlamidyose] : Au niveau des sorts, au niveau des choses à faire. Des fois c'est arrivé que tu aies des traductions qui sont mauvaises et qui te disent ... Comment ? Je ne sais pas comment t'expliquer ça mais en gros tu as des petites subtilités de l'anglais mais des fois c'est mal compris et du coup ça peut te donner vraiment des aberrations, genre un truc à éviter où ils te disent qu'il faut le prendre ou des trucs comme ça.

[Moi] : Ok. Et du coup comment tu prépares, toi, ton RL ? Tu m'avais dit que tu faisais des fiches...

[Chlamidyose] : Ouais. J'ai des petites fiches avec... ce qu'il faut retenir par rôle, etc. Et puis sinon, je regarde deux types de vidéos. Je regarde une du combat sur le PTR normal, plus une normale optimisée strat'. En gros ça te sort, il t'explique les différents sorts, etc. Et... comment tu gères le combat, du coup ça me fait vite beaucoup de temps pour préparer un combat, tu vois ?

[Moi] : Ouais d'accord. Et tu regardes ces vidéos chez des *streameurs* en particulier ou tu regardes...

[Chlamidyose] : Je regarde sur *YouTube*... Pour les vidéos de strat' il y a celles de *Kirling* qui sont très bien et puis c'est des vidéos en français et puis... Généralement je regarde par rapport au point de vue, je cherche du distance parce que c'est là que tu verras le mieux ce qui va se passer généralement. Et puis je fais attention à ce que ce soit pas une interface trop poussée, parce que avec les grosses interfaces tu peux vite avoir des surprises des fois. Des choses qui sont... genre des addon vraiment spéciaux. Typiquement, si tu vas regarder sur les grosses, grosses guildes ils ont des addon qui sont faits par leurs membres et que tu vas jamais retrouver. Donc je préfère éviter ce genre de choses quoi.

[Moi] : Ouais, comme l'addon de From Scratch pour Archimonde Mythique, où il te disait où sont les rayons et tout ça. Après toi t'arrivais comme un con et tu les retrouvais pas.

[Chlamidyose] : [rire] C'est ça, ouais. Du coup, je préfère éviter ça et puis comme ça je suis à peu près sûr de ce qu'on va avoir, c'est un peu plus simple comme ça.

[Moi] : D'accord. Et sinon, toi tu suis, tu regardes du streaming que ce soit via Twitch ou autre ?

[Chlamidyose] : Non. Moi, jamais. Ça c'est un truc qui m'a vraiment jamais très intéressé : regarder les autres jouer...

[Moi] : D'accord. Et tu suis un peu, pas vraiment l'actualité, mais un peu certain sites... MMO Champion ou le forum officiel ?

[Chlamidyose] : Bah je regarde un peu MMO Champion, avant les sorties patch. Mais sinon pas spécialement non plus. Je me contente juste des... Ouais, fofo officiel aussi et les patches note, quoi.

[Moi] : Et tu regardes quoi ? Les changements de classe ?

[Chlamidyose] : Les changements de classe, ouais. Et je regarde aussi sur les raids. Du coup, c'est les deux seuls trucs un peu qui m'intéressent, le reste...

[Moi] : D'accord. Attends, juste deux secondes... Des étudiants qui pensent que la salle est vide mais elle ne l'est pas [rires].

[Chlamidyose] : [Rire]

[Moi] : Du coup... Pas de streaming et tout ça. Du coup, est-ce que tu suis un peu niveau compétition ce qui se fait, PvE, PvP... Si tu regardes le championnat de donjons mythiques, il y a eu la Blizzcon. Ce genre de trucs ?

[Chlamidyose] : Ouais. Bah je regarde un peu. Là les donjons mythiques j'ai regardé un peu quelques runs. J'ai regardé pour voir ce qui se fait, etc. Pareil en PvP, les 3v3 des fois je regarde un peu mais pas assidument quoi... Deux, trois matchs on va dire... Et puis sinon je suis un peu l'avancée PvE, voir où ça en est. Mais... sans plus quoi.

[Moi] : A la sortie des nouveaux raids ?

[Chlamidyose] : C'est ça, ouais.

[Moi] : T'as pas ton écharpe *From Scratch* ?

[Chlamidyose] : [rires] non.

[Moi] : [rires] D'accord. Alors, tu dis que tu regardes ce qui se fait... C'est-à-dire que... Parce que moi, par exemple, le championnat d'arènes j'ai regardé quelques matchs mais j'ai du mal à rentrer dans le truc. Je pense que c'est parce que je fais principalement pas de PvP. Par contre les runs mythiques ça j'ai un peu plus suivi. Et tu faisais attention à quoi ? Tu regardais les compos, les strat' ?

[Chlamidyose] : Ouais bah je regardais souvent les strat' et un peu comment ils gèrent certains packs pénibles. Tu sais si ça tombe sur des où t'as pas trop l'habitude, c'est toujours intéressant de regarder même si voilà quoi, ils ont beaucoup plus de DPS, etc. Genre les gestions de CC, ce genre de truc. Ça peut être très intéressant en fait, parce que ça peut vite être le bordel, etc. Donc ça peut toujours être intéressant. Et puis les passages aussi. Si tu regardes, tu peux vite gagner beaucoup de temps en switchant Certains packs ou des choses comme ça. Donc c'est intéressant un peu de regarder. Surtout sur celles où tu as un peu du mal tu sais. Si tu regardes des Kara Bas ou des trucs comme ça, ça peut vite être intéressant parce que tu vois comment ils gèrent certains trucs, etc. et puis des focus. Si selon les affixes ils focus principalement autre chose...

[Moi] : D'accord... Tu penses quoi, toi, des donjons mythiques ? Tu trouves ça sympa, sans plus... ?

[Chlamidyose] : Je trouve ça pas mal, parce que au moins tu continues à faire les instances. Parce que sur tous les autres paliers, voilà quoi, tu faisais ton instance en normal après tu la faisais en héro', après tu la faisais en mythique et puis voilà quoi c'était fini. T'y refoutais plus les pieds. Après, est-ce que ça vaut les... comment ?... Les rushs comme c'était à *MoP* avec tu sais les trucs...

[Moi] : Ouais, les gold là.

[Chlamidyose] : Ouais. D'ailleurs, ça on l'avait fait en gold en guildes, en plus.

[Moi] : Ah oui ? D'accord.

[Chlamidyose] : Ouais, on est trois à avoir tout fait en gold. C'était moi, Darkona et puis... un prêtre qu'a arrêté de jouer, Luna. Et puis on a toujours trouvé avec au moins deux autres personnes de la guildes... et puis du coup on avait tout fait, tout fait les donjons, tout réussi en gold quoi.

[Moi] : Ceux de *MoP* et de *WoD* ou juste ceux de *MoP* ?

[Chlamidyose] : Juste ceux de *MoP*. *WoD*... non. Bah il y a eu les soucis en début d'extension, etc. Du coup... c'était un peu spécial...

[Moi] : D'accord. Justement, vu que t'en as parlé : qu'est-ce qui s'est passé avec Darko' ?

[Chlamidyose] : Quand ?; Ah quand il s'est barré ?

[Moi] : Ouais.

[Chlamidyose] : [rires] Bon ça faisait déjà longtemps

[Moi] : Et quand il est revenu et tout ça.

[Chlamidyose] : Alors. Ça faisait déjà longtemps qu'il... il restait juste un peu pour le PvE mais sans plus, il hésitait. Et puis bah du coup, en fait la soirée. En gros, je t'explique. Il faut toujours venir en lisant les strat', etc. ça je le rappelle tout le temps. Et je sais très bien qu'il ne le fait pas. Ça, voilà. Là c'était un mardi soir, c'était juste avant la sortie du Palais, donc t'avais le Palais qui sortait mercredi. On était en mode mythique, donc ça faisait longtemps qu'on farmait le raid. Il y avait trois strat' à lire, les strat' en mythique c'est... tu vas sur WoWHead, t'as un paragraphe à lire, tu vois ? Là, c'était ce soir, j'avais mis trois boss au programme. J'ai compté, j'ai calculé, pour tout faire ça te prenait cinq minutes, parce qu'il y avait un boss qu'on avait déjà try, un autre le changement c'était juste que... c'était Ursoc donc le changement c'était juste que quand il crie ça laisse une copie qu'il faut tomber... Et puis le dernier, c'était Elereth, du coup on arrive là devant. Je fais le pull direct sans annoncer de strat', rien. Je vois qu'il y en a plein qui font de la merde. Du coup, je demande qui c'est qui a fait les strat', sur les vingt on était quatre à avoir lu la strat'. Donc du coup j'ai gueulé, j'ai annoncé : « Au prochain raid, c'est un nouveau raid, vous lisez les strat', avant de pull, je fais un random et je pose une question à quelqu'un sur la strat'. S'il ne sait pas répondre c'est *raid off* »... On arrive, premier boss, je savais, j'étais sûr que Darko' n'avait pas lu la strat'. Je fais mon rand, ça tombe sur Darko [rire].

[Moi] : T'as vraiment fait le rand alors ?

[Chlamidyose] : Ouais, ouais. Vraiment. Et c'était vraiment complètement aléatoire. C'était même pas voulu ou ciblé quoi. Ça tombe sur lui. En plus je lui demande un truc tout simple où voilà quoi... Du coup il s'est vexé et alors du coup il a dit qu'il ne venait pas là pour apprendre les strat', qu'il n'avait jamais fait ça et je ne sais pas quoi. Il fait une petite crise comme ça. Alors je fais : « Raid off », il fait « Non ! Pas raid off. Je quitte le raid c'est bon mais vous continuez ». Du coup il quitte le raid et dans la soirée il a quitté la guilde et puis bah après il est revenu. Après voilà quoi... Parce que c'est un très bon pote j'ai laissé passer, je m'en fous un peu quoi. Donc voilà quoi.

[Moi] : D'accord. Ça n'a pas mis de froid particulier ?

[Chlamidyose] : Pas spécialement, non... Parce que voilà...

[Moi] : Bon ça fait chier Chyppie d'après ce que j'ai vu sur sa nouvelle candidature.

[Chlamidyose] : Ah ouais mais ça, ça date de bien avant ça... Parce que comme je t'ai dit, je sais qu'il lit jamais les strat', je sais qu'il prépare jamais. Donc... je ne suis pas le seul à le savoir, ça se voit tout de suite. Donc voilà quoi... C'est pour ça que... Après, voilà c'est une

personne qui a tendance à regarder seulement le *kiki* et il est capable de rester et de faire crever les autres juste pour monter un peu au *kiki* donc c'est vite pénible, ce genre de truc quoi...

[Moi] : D'accord.

[Chlamidyose] : Après bon.

[Moi] : Ouais ?

[Chlamidyose] : On le répète souvent : on est beaucoup, surtout dans notre guild, donc voilà tu ne peux pas t'entendre avec tout le monde. A part, si tu fais du PvE, t'es pas obligé de jouer avec les autres gens donc au pire tu leur parles pas et puis voilà... C'était un peu ça cette histoire avec Chyppie.

[Moi] : Ouais, d'accord. Je vois ce que tu veux dire... Ce qui m'amène à une autre question, le lien se fait par les gens qui arrêtent, etc. Alors outre, les gens qui arrêtent, etc. et du coup voire du côté PvE avec le *roster*, etc. Comment est-ce que tu gères, toi en tant que... pour gérer le PvE et en tant que RL, les changements de *main* des gens ? Tu vois, est-ce qu'il y a des moments où ça te fait chier ? Est-ce que tu t'en fous ? Parce que, globalement, j'ai un peu regardé qui participe aux raids, etc. et bah depuis Légion toi tu joues ton DH, après il y a des *Fear* ou des moi qui changeons tous les deux mois, comment tu gères ça ? Est-ce que ça a un impact ou tu t'en fous ?

[Chlamidyose] : Disons que ça a un impact, oui. Après ce n'est pas un gros souci, j'arrive à le gérer en fait... C'est juste que je sais que j'ai des gens qui ont des secondes spec' viables, etc. En plus, moi j'ai monté un heal, juste pour pallier au manque de heal. Ce genre de trucs, tu vois ? Genre mon prêtre je le joues juste si y'a besoin de heal. Et de temps en temps je l'ai sorti, genre pour notre down de Varimathras HM, le first kill j'étais avec mon heal. Tu vois le truc ? Après ce n'est pas un truc... si jamais je vois que vraiment il y a un souci, je demande à quelqu'un où je sais qu'il a une seconde spec' viable de switch comme ça. Et puis après je fais un peu du forcing des fois. Genre Ygg' il est revenu en tank, celui qui est arrivé en dernier. Il nous a lâché du jour au lendemain. Je regardais s'il avait une seconde spec' viable il m'a dit heal, et du coup je l'ai mis quasiment tout le temps en heal au début et puis en lui proposant de temps en temps de tanker, tu vois. Du coup, tu vois il était toujours, jusqu'à y'a deux semaines, en *main* spec' tank, normalement. Mais il healait quasiment tout le long tu vois ? Je l'ai un peu forcé à passer heal et puis du coup ça lui pose pas de soucis, maintenant il préfère heal que tank, tu vois ? Du coup il a demandé à switch. C'est ce genre de truc, après voilà quoi... Les problèmes de gestion c'est surtout pendant l'avancée... C'est que voilà, personne ne peut prendre beaucoup de retard sur le stuff, c'est pour ça que je ne les accepte pas direct. Et du coup c'est une poste fofo et puis que je peux demander à tout moment à la personne de repasser sur son ancien main si ça va pas quoi... Et puis, voilà. Après j'essaye de faire passer, je regarde sur les raids. C'est toujours sur les raids du jeudi que j'accepte qu'ils prennent leurs rerolls comme ça je regarde ce que ça donne et je regarde si c'est pas trop pénalisant pour la suite.

[Moi] : D'accord.

[Chlamidyose] : Après, oui, encore une autre chose. C'est aussi qu'on peut compléter, c'est comme avec les gens un peu plus mauvais quoi, on va dire. Tu peux... tu peux pallier à certaines choses par rapport à d'autres quoi. Genre... je sais que je sors plus que ce que je devrais quoi.

Donc tu mets moi, tu mets Fear, tu mets Kashka... tu mets, toi, etc. Tu sais que tu peux prendre des gens plus faibles sur une soirée du jeudi par exemple... ça va pas impacter le truc vraiment quoi. Donc voilà, c'est toujours un peu ça... C'est essayer de changer. Après j'arrive pas mal à... jauger le *skill* des gens, du coup j'arrive à gérer le truc quoi. Ça ne se ressent pas tellement dans le raid en fait quand il y a des changements... Quand tu regardes, on continue d'avancer, il n'y a pas de grosses pertes où d'un coup un boss qu'on passait facilement, on va peiner dessus ou quoi. Après il y en a toujours où on est un peu plus au taquet que d'autres quoi mais voilà... C'est pas juste lié à ça quoi, donc ça va.

[Moi] : Ok, d'accord. Et bien écoute, merci déjà pour tout ça. Donc... ça c'était un peu la partie sur ton expérience dans WoW. Donc si ça ne te dérange pas on peut passer à la partie sur toi en dehors de WoW. Donc, pareil, si tu ne veux pas répondre il n'y a pas de problème. Donc, voilà, principalement ma question c'est : ... un peu qui tu es ? Donc des questions assez générales, donc ton âge ou tranche d'âge, si tu ne veux pas me donner ton âge exact, ta situation familiale, pro'. Je crois que tu as passé ton diplôme il n'y a pas longtemps, en quoi ? etc.

[Chlamidyose] : Ouais... Bah du coup, j'ai 29 ans, j'habite en Suisse. Niveau du boulot, j'ai terminé une formation, là en septembre, d'ingénieur en développement logiciel.

[Moi] : D'accord.

[Chlamidyose] : Mais avant de reprendre ces études là je travaillais dans un Zoo. Du coup pendant mes études, j'ai continué à y travailler les weekend et jours fériés. Là je continue à y travailler encore le temps que je trouve un boulot, du coup... Rien de spécial, là-dessus. Sinon, niveau familial je suis célibataire, donc voilà.

[Moi] : D'accord. Tu fais quoi dans le Zoo ?

[Chlamidyose] : C'est être gardien d'animaux. Du coup, nettoyage des cages, donner à manger, etc. Là quand c'est jour férié et weekend, c'est plus ; on a une station de soin aussi où on nous amène les animaux de la région donc c'est donner des soins. Ça peut être... Là c'est l'hiver, on a une famille de hérissons, soins, ce genre de trucs quoi.

[Moi] : C'est génial, c'est super cool.

[Chlamidyose] : Du coup, Printemps, là c'est... on reçoit plein de petits, des petits tombés du nid, des trucs comme ça. Du coup, c'est donner la becquée, ce genre de trucs, tu vois ? Ça peut être ; c'est variable selon la saison en fait ce que je fais.

[Moi] : D'accord. Et tu es dans quel coin de la Suisse ?

[Chlamidyose] : Je suis dans le canton de Neuchâtel, juste à côté de la France, si tu veux regarder sur la map, ça sera plus simple. Attends je la mets sur... hop. Bon la messagerie est toujours désactivée du coup ; ça s'écrit : La Chaux-de-Fonds [tousse].

[Moi] : D'accord, c'est vraiment pas loin... Et du coup, toi les IRL, t'y es aller souvent ?

[Chlamidyose] : J'ai fait toutes les IRL depuis que je suis arrivé dans la guild.

[Moi] : D'accord. Je t'avoue que je suis un peu déçu pour celle de cette année.

[Chlamidyose] : [Donc on verra. rire] Ouais moi aussi, bon y'a Sahalee qui a dit qu'il reprenait pour celle de l'année prochaine.

[Moi] : En général, vous faites ça vers quand ?

[Chlamidyose] : Bah, la grosse, généralement c'est vers Mai, début Mai tu sais il y a toujours pas mal de jours fériés. Et puis la deuxième c'est vers Octobre, par là. Septembre, octobre, novembre. Il y a des jours fériés en France un peu par là. Du coup, on regarde toujours pour que ce soit là il y a au moins un vendredi. Comme ça, ça fait vendredi, samedi, dimanche ou bien samedi, dimanche, lundi. Ce genre de truc. Après le nombre de gens c'est toujours variable. Genre la dernière on était pas beaucoup. On était 12, il y avait 10 suisses et puis c'était dans le centre de la France, un truc du style. Et puis la grosse, on est monté, on était 50.

[Moi] : D'accord, ah ouais c'est pas mal. C'est impressionnant.

[Chlamidyose] : Après ce qui est drôle c'est qu'il y a souvent des anciens joueurs qui ont arrêté de jouer mais qui viennent. C'est ça qui est sympa aussi.

[Moi] : ok. Bon bah j'espère qu'on pourra en faire une cette année.

[Chlamidyose] : [Rire].

[Moi] : Que je puisse voir ça quand même... et du coup, tu me disais que tu avais rejoint l'Alliance parce que tu avais des potes qui avaient rejoint le côté Alliance. Aujourd'hui tu as encore des amis qui jouent ou... ?

[Chlamidyose] : Non. Ils ont tous arrêtés mais ils sont tous dans la guilde [rire]. Au début de l'extension il y en avait un qui avait recommencé, c'est Dynamix, qui est un de mes potes, tu vois ça fait 15 ans qu'on se connaît. Tourbilol aussi, je ne sais pas si... et puis bah, Ombelance. Tous mes potes, ça fait 15 ans qu'on se connaît quoi. On se voit deux fois par semaine, etc. Donc... c'est vraiment des très bons potes.

[Moi] : D'accord. Donc tu es le seul à avoir continué.

[Chlamidyose] : Ouais.

[Moi] : Tu penses continuer pour la prochaine extension ou... ?

[Chlamidyose] : Euh ouais, je pense. On verra ce que ça donne, c'est toujours hyper variable quoi. Parce ce que ça dépend de comment ils vont transformer ça, etc. Parce que si c'est comme WoD où t'as rien à faire... voilà c'est pas super intéressant. Je ne sais pas si tu te souviens comment c'était à la sortie de WoD ?

[Moi] : J'ai fait la fin de WoD en fait. J'ai recommencé quelques... je crois que ça devait être trois, quatre semaines après le début de la Citadelle, tu vois ? Le temps que je reprenne, etc.

[Chlamidyose] : D'accord. Parce que c'était vraiment, tu arrivais au niveau max et t'avais rien à faire, mais vraiment rien à faire, c'était abusé...

[Moi] : Ouais, bon pour le coup Légion c'était un peu le contraire quoi. Au début...

[Chlamidyose] : C'est ça, ouais. Mais du coup c'était cool quoi, parce que juste après cette extension où t'avais rien, t'étais là : « ah ouais y'as plein de trucs, trop bien ».

[Moi] : Les trois soirs de raid par semaine, toi ça te va ?

[Chlamidyose] : Moi, ça me convient bien. Tu vois c'est des soirs, où, typiquement le dimanche t'as rien à faire, il n'y a rien d'ouvert. Et... moi ça me va bien. Ça fait pas trop, tu vois t'es pas toutes les soirées dessus et puis t'as quand même le temps d'avancer quoi. Donc, c'est pas mal. Enfin, après j'ai toujours été dans des guildes qui raidaient trois soirs par semaine, même mon ancienne guildes c'était ça aussi. C'est un format qui me convient bien, après reste à voir les jours quoi.

[Moi] : Ouais, c'est ce que j'allais dire, pourquoi ces jours ?

[Chlamidyose] : Bah, en fait, ça a été voté entre les différents membres et puis c'est ce qui est ressorti et puis du coup on n'a pas modifié ça. Et puis, au final, je pense c'est l'un des meilleurs soirs. Parce que si tu regardes c'est celui où on a le plus d'inscrits, tout le temps et puis t'évite la sortie du mercredi où il y a tout le monde qui va y aller, surtout à une sortie d'extension comme ça et où tu as de forts risques que ça lag ou que ça bug, tu vois ? S'il y a vraiment de gros soucis ça serait réglé direct le jeudi soir, donc... C'est... plutôt pas mal quoi.

[Moi] : D'accord. Alors j'avais une question pour revenir sur WoW. Sur le PvE HL tu disais que tu suivais ça mais un peu de loin. Par exemple sur la Tombe, t'as suivi ça comment ? Enfin, je veux dire tu avais un pronostic pour une guildes ou... ?

[Chlamidyose] : Non. Juste l'avancée sur WoWProgress. Je suis vraiment ça de loin [rire].

[Moi] : D'accord, juste pour voir à quelle vitesse ils progressent quoi.

[Chlamidyose] : Ouais c'est ça, et surtout quel boss ils focus. Parce que là, typiquement, sur la sortie de... Antorus, comme tu avais quatre boss où tu pouvais aller à celui que tu voulais, bah voilà, c'était un peu... Le choix, quoi.

[Moi] : Pour voir... la difficulté qu'ils estimaient ?

[Chlamidyose] : Ouais.

[Moi] : D'accord. Intéressant. Alors si ça te va, je te propose qu'on fasse, qu'on regarde la vidéo. Je fais un partage d'écran.

[Chlamidyose] : D'accord. Ça te va si on fait juste une pause de cinq minutes, comme ça je vais chercher à boire, etc. ?

[Moi] : Ok, il n'y a pas de problèmes.

[Chlamidyose] : Ça marche.

[Moi] : A tout'.

[Chlamidyose] : Allez, à tout'.

[Moi] : [Perte d'environ deux minutes d'entretien, oubli de relancer l'enregistrement.

Seconde partie de l'entretien : commentaire de la vidéo]

[Chlamidyose] : Du coup je change mon stuff aussi en conséquence [du changement des talents]... Du coup, après... ça c'est chaud en fait de commenter [rire].

[Moi] : [rire] Pourquoi ? Les interventions des autres, etc. ?

[Chlamidyose] : Ouais.

[Moi] : Tu veux qu'on mette pause ou... ?

[Chlamidyose] : Non, c'est bon. Du coup là... Attend, j'ai juste le son qui est un chouilla décalé. Voilà... Ok, bah du coup... voilà après c'était juste une explication de strat', mais basique avec les gens qui sont censés avoir lu les strat' avant de venir. Attribution des groupes, donc qui monte, qui reste. Attribution des tanks, enfin là où ils doivent se placer. Et puis voilà, sans plus, c'est pas un boss très compliqué. Le truc c'était de ; comment ? de gérer les diabolotins.

[Moi] : Alors je mets juste une petite pause.

[Chlamidyose] : Le temps qu'on les tombe assez facilement...

[Moi] : D'accord. Alors moi, là, j'ai deux questions. La première, sur ton interface, je ne t'ai pas vu... t'as une macro pour le *ReadyCheck* ? Parce que je t'ai pas vu le... taper.

[Chlamidyose] : Le ? Ah ! le *readycheck* ;

[Moi] : Ah oui, tu le fais avec l'interface.

[Chlamidyose] : A gauche.

[Moi] : Et le DBM Pull ?

[Chlamidyose] : DBM Pull, il est à droite. C'est, un, deux, trois, quatre. Le quatrième onglet à droite, depuis le haut. En dessous de la pierre de foyer de Dala'.

[Moi] : D'accord. Et au niveau de tes raccourcis, de tes touches... Alors, je vois qu'il y a des sorts sur la barre principale et au-dessus bijoux, macros. Enfin bijoux, etc... T'utilises pas de macros particulières ?

[Chlamidyose] : Si, en fait il y a des macros. Si tu regardes, t'as les potions et puis à droite, à droite de la métamorphose, à droite des potions, ça c'est une macro en fait. T'as ; j'ai une macro sort et j'ai une macro trinket aussi qui est encore plus à droite. Si tu regardes c'est celle qui est en vert, le crane rouge. Après voilà quoi, généralement je n'ai pas besoin de plus. Je ne fais aucun *mouseclick* à part pour mon AoE, tu sais l'AoE des DH, celle qui permet d'avoir 30% de chance d'esquiver. Et ça, je l'ai ; je l'utilise tellement peu, que voilà. Et si tu regardes encore plus à droite, t'as un point d'interrogation ?

[Moi] : Ouais.

[Chlamidyose] : Ça c'est ma macro d'extra bouton, donc en gros quand il y a un extra bouton moi je ne vais pas cliquer sur l'écran pour faire après. Je l'ai direct *bind*. Comme ça j'ai juste le petit rapide comme ça.

[Moi] : Ok. Tu utilises souris et clavier classique ? Pas un gamepad ou ?

[Chlamidyose] : Non, clavier et souris. Par contre la souris c'est, tu sais, la Razer Naga, celle qu'à 17 boutons aussi.

[Moi] : Ok. Donc tu utilises ces boutons aussi ?

[Chlamidyose] : Ouais. Bah, en gros, ce que je fais c'est que j'utilise les boutons de 1 à 5 au clavier et après les touches de 6 à 12, je crois, en gros c'est sur ma souris. Ça me permet d'avoir tout direct sous les doigts, tout le temps.

[Moi] : D'accord. Bon je vais relancer et pareil tu me dis ce que tu regardes, ce que tu vois maintenant, ce que tu te rappelles, ce que tu as oublié. Enfin, j'te laisse faire. Je relance.

[Chlamidyose] : Du coup, je ne sais plus pourquoi j'avais ouvert mon grimoire. Là, voilà, si tu regardes j'ai les timers qui sont au centre, juste sous les pieds de mon perso. Et ils pop à dix secondes, donc je sais que j'ai 10 secondes pour annoncer un truc. Je regarde mes pieds là... C'est principalement, voilà sans plus... Je spam mes sorts mais... je connais mon cycle par cœur en fait, du coup ; je regarde jamais ma barre de sorts, pour ça que parfois je vais spam des sorts alors qu'ils ne sont pas up, ça arrive de temps en temps mais... Sans plus quoi.

[Moi] : Ok. Pourquoi la barre de ta cible est légèrement plus basse que celle de ton perso' ?

[Chlamidyose] : Euh, je ne sais pas. C'est une habitude, j'ai toujours placé comme ça. C'est le truc, c'est... je sais plus. Je sais que je l'avais toujours laissé comme ça en fait mais ; pourquoi ? Je sais plus. Du coup... là je vais annoncer qu'il y a le barrage, ce genre de truc quoi... Ouais, du coup, là, je suis en train de regarder parce qu'on est à 74%, donc là, le souci c'est qu'ils allaient mettre les braises, ils étaient vers le portail violet et puis ils se décalaient. Donc c'est pour ça que j'ai annoncé qu'on allait éviter d'aller par là-bas. Et du coup, là on est à 68% du coup je vais pas tarder à dire... le groupe devrait monter normalement. Pour le portail vert, en rappelant, je rappelle puisque c'était le début, ce qu'ils doivent faire... Quoi d'autre ? Bon, là, il va y avoir les adds et j'annonce qu'ils doivent monter normalement... Après, sinon bah niveau déplacement, bah c'est mes sorts à moi. Je ne sais pas, c'est dur comme ça d'expliquer.

[Moi] : Ouais mais je comprends, ce n'est pas du tout facile comme position. Est-ce que tu regardes les barres de sorts ; euh, les barres de vie du raid, etc. ?

[Chlamidyose] : Oui. C'est pour ça qu'elles sont justes à côté de mon perso', en fait. En gros, si tu veux, je regarde, je regarde... Toute la partie, si tu fais un rectangle, entre le haut des barres de PV, jusque à ma cible en fait. Je regarde principalement ce rectangle là et j'ai toutes mes info' en fait. Parce que du coup, j'ai la vie, j'ai où je suis placé, je vois le placement un peu des gens aussi. Et puis, du coup, avec ça j'arrive à savoir ce qui va se passer quoi. Et puis surtout je peux surveiller aussi les débuffs. Genre sur Hasabel il n'y a pas tellement mais des fois, sur des combats il faut surveiller des débuffs comme ça. Le conseil, le haut commandement, avec les dispell à faire, je vois si c'est dispell au bon moment, s'il y a des dispell à faire, etc. Ce genre de truc.

[Moi] : D'accord. Tu regardes la position des autres ? qui sont autour de toi ? **08 :50**

[Chlamidyose] : Ouais... je regarde, c'est surtout les distances. J'ai l'habitude de regarder les distances parce que c'est... là sur ce combat c'est pas trop soucis, par contre sur d'autres combats les distances au CaC ça fout le bordel, du coup j'ai tendance à regarder s'ils sont tous bien placés, s'ils sont au même endroit un peu aussi. Juste pour optimisation du heal aussi. Généralement, comme j'ai l'habitude de heal, je sais que voilà quoi, le plus simple c'est quand t'as tout le monde qu'est packé à un endroit, etc.

[Moi] : Les interventions des autres, genre Fear, Eiki, et tout ça. Ça te... perturbe, tu trouves ça pertinent ?

[Chlamidyose] : Ça dépend, y en a des qui sont pas du tout pertinentes, d'autre, voilà quoi... Genre typiquement, Chyppie qui demande le truc sur les flammes là, c'est pas pertinent donc voilà quoi, sans plus mais... Ce qu'il faut te dire aussi c'est sur sur Mumble j'ai configuré pour être... en prio'. Du coup, en gros, quand je parle, ça baisse le son des autres en fait.

[Moi] : D'accord.

[Chlamidyose] : Comme ça, je suis sûr que tout le monde m'entend quand j'ai un truc à dire... Après voilà des fois quand c'est trop le bordel sur Mumble, bah je leur dis à tous de... la fermer [rire]. Et puis voilà, sans plus. Après ouais... je regarde aussi... là typiquement je regarde qui c'est qui est mort, etc. et des fois je ne vais pas demander de rez suivant qui c'est, genre quand je sais que c'est quelqu'un qui est très bas ou bien... je sais qu'on va avoir un tank qui risque de mourir très vite, ce genre de truc. Du coup, j'essaye de jauger par rapport à ça et c'est pour ça que je demande souvent s'il y a deux rez ou pas en fait... Je pense que tu as déjà remarqué, mais en gros c'est par rapport à ça, c'est la seule information que j'ai pas en fait... Euh... sinon... Voilà quoi, après... Je sais pas, c'est hyper chaud à dire.

[Moi] : C'est vraiment pas facile, je ne sais pas ce que je dirai non plus.

[Chlamidyose] : Après voilà, là typiquement y a Chyppie qui fait un commentaire pour la prochaine fois, qu'on va voir si je trouve pertinent ou pas. Pertinent, j'essaierai la prochaine fois ce genre de truc... Quoi d'autre sinon ? Pas grand-chose, après tu vois les petits commentaires sur les *chan off*

[Moi] : [rires]

[Chlamidyose] : Après ça va je crois qu'on n'en a pas trop fait ce soir-là.

[Moi] : Non, ça va [rires].

[Chlamidyose] : [rires] Après voilà, je dois faire les loots à chaque fois, du coup je dois regarder où je les mets, je dois suivre qui, qu'il n'y ait pas quelqu'un qui rand deux fois, etc. Après le plus pénible là c'est quand même... ça va il est pas dans le raid mais c'est quand il y a Trank en fait. Trank il peut pas écrire. Du coup, c'est hyper pénible du coup je ne sais pas si tu as déjà remarqué mais quand il y a de la maille ou bien une relique ou je ne sais pas si c'est pour lui ou pas et bien je vais attendre super longtemps. Qu'il ait le temps de ... regarder s'il need ou pas et de faire son rand en fait. Vu que c'est un peu un cas spécial lui [rire]... C'est un peu pénible à gérer mais après ça va. Le truc c'est de réussir à faire encore les loots. Si tu regardes je fais les loots mais en même temps je DPS, je fais les trashes quoi, je reste pas en AFK derrière. Du coup, des fois aussi, j'oublie certains loots à cause de ça. Après le truc le plus pénible c'est que je dois gérer ça mais en plus avec les gens qui commencent à link des fois des trucs mais c'est pas pour échanger, c'est pour le montrer, etc. C'est vite un peu le bordel donc...

[Moi] : Ouais, tu regardes souvent le chan raid ?

[Chlamidyose] : Ouais je le lis quasiment tout le temps, sauf sur Eonar, des fois il y a des interventions des trucs comme ça... Je garde un œil dessus mais bon ; c'est pas un truc sur lequel je suis focalisé donc ça arrive que je rate des fois un truc...

[Moi] : Tu te souviens de ce que tu ; enfin, tu as un deuxième écran ou t'en as qu'un seul ?

[Chlamidyose] : Non j'ai qu'un seul écran mais c'est un 27 pouces.

[Moi] : D'accord, et du coup tu regardes d'autres trucs en même temps ? Tu... ou t'es que sur WoW pendant les raids, etc. ?

[Chlamidyose] : En gros j'ai la télé à côté, à ma droite. Je regarde la télé en même temps, genre sur les trashes ou des trucs comme ça. Après il y a souvent... il y a les préparations des combats d'après, réfléchir aux attrib', ce genre de trucs. Typiquement je fais ça pendant les trashes quoi. Parce que c'est pas un truc ou voilà, on arrive devant un boss, pft je mets tout comme ça aléatoirement. Je réfléchis déjà un petit peu avant, je regarde le DPS.

[Moi] : Pendant les combats tu le regardes ?

[Chlamidyose] : Ouais. Je suis environ, etc. T'as peut-être une bonne idée de qui il faut surveiller aussi, etc. T'as des gens voilà quoi, ils vont monter très haut et puis après ils ne vont plus rien faire ou bien dès qu'ils sont très bas... T'essayes de réfléchir aussi à ce que tu pourrais améliorer peut être pour que ça aille mieux chez eux, quoi... Voilà c'est toujours un peu compliqué. Genre là en plus, typiquement c'était notre première soirée dessus, on a Ragor qui est dans le raid, donc il faut que je réfléchisse à... comment compléter s'il y a des manques de DPS ou des trucs comme ça. Donc, là typiquement les attrib' je suis parti sur des gens que je connaissais ou que je savais que ça ne posera pas trop de soucis, tu vois. Il y a... Le but c'est de mettre ; attribuer tu sais comme les cellules là, ce que je viens de faire. C'est d'attribuer aux plus petits DPS sur certaines phases, de le faire tout en mettant les moins mauvais parce que ; tu vois j'aurai pu mettre Ragor mais je sais qu'il risque potentiellement de faire de la merde, c'est pour ça que je l'attribue pas dans une cellule quoi.

Je ne sais pas si c'est ce soir-là que j'ai réussi à faire le télépétoire sur Fear.

[Moi] : Pour le foutre sous le ;?

[Chlamidyose] : Ouais.

[Moi] : Je crois que si. Parce que j'avais essayé et ça ne marchait pas donc c'est peut-être toi qui avais réussi. [rires]

[Chlamidyose] : [rires] Je sais qu'un coup j'ai réussi à le faire mais vraiment à la dernière seconde quoi, impossible d'en sortir. Après voilà, tu vois c'est le genre de truc quand je l'ai fait je l'ai préparé le truc. Je ne sais pas si elle est dans ma barre des sorts ? Non, elle n'y est pas, ça ne doit pas être ce soir-là que je l'ai fait. Mais... après voilà quoi, pendant les trashes généralement je suis semi AFK, je ne fais pas trop gaffe quoi. Après, là, typiquement c'est le moment où je vais engueuler les hunts par exemple, parce que c'est leur pet qui [rires].

[Moi] : Alors une petite question, je vais mettre pause et puis on va... j'aimerais juste qu'on voit un petit truc avant qu'on termine, je ne vais pas te retenir plus longtemps il est déjà 15h40... Si tu devais, alors c'est un peu compliqué comme question, mais si tu devais lister un peu les gens avec lesquels tu t'entends le mieux dans la guild, tu vois ?

[Chlamidyose] : Euh ouais. Du coup, Fear, Anta, Oupah, ceux que j'ai nommé off' quoi. Après dans les autres qui ne jouent pas tellement ces temps, Howax, ce genre de personnes,

Darko aussi pas mal avant, après comme il ne raid plus et que ces temps je ne fais quasiment que du raid. Tu vois, c'est des gens avec qui je ne joue plus trop mais c'est des personnes avec qui je m'entends bien. Après il y a des gens que je déteste dans la guilde mais [rires]

[Moi] : [rires]

[Chlamydose] : Ça c'est le seul désavantage d'être RL c'est que je ne peux pas les mute [rires].

[Moi] : [rires] Forcément. D'accord, alors j'aimerais qu'on fasse un dernier truc avant que je te foute la paix. C'est de te proposer de voir le même combat mais de mon point de vue. Et tu me dis ce que tu vois, enfin si tu vois autre chose, etc.

[Chlamydose] : Ok.

[Moi] : Celle-là c'est vraiment du test pour voir. Pareil, je te laisse libre, si tu veux que je baisse le son, etc. Tu me dis.

[Chlamydose] : Ça marche.

[Moi] : Je lance.

[Chlamydose] : Ça lag en tout cas. Ce que je vois déjà c'est que tu as un truc pour repérer ta souris, ça je l'ai pas et ça m'arrive de la perdre. Après toi t'as tes CD en gros, genre typiquement ta potion, etc. Mais je dirais que c'est un peu trop le bordel ça pour moi. Genre, je sais pas comment t'expliquer mais je trouve qu'il y a vraiment trop d'infos. Des trucs qui me paraissent peut-être pas pertinents en plus. Genre, comment dire, au-dessus de ta barre de vie, là au centre, ça peut être intéressant mais c'est un peu bizarre je trouve. T'as tout tes CD en gros, c'est ton cycle ça j'imagine ?

[Moi] : Ouais, ouais. C'est un Weak Aura que j'ai récupéré comme ça en fait.

[Chlamydose] : Ok. Du coup, après voilà quoi moi je trouve pas pertinent parce que je sais le faire par cœur, etc. Et du coup j'ai juste ma barre d'énergie et puis voilà, j'arrive à gérer tout le reste, sans avoir besoin d'avoir tout en gros, en face, etc. Après, est-ce que j'y gagnerai plus ou moins en faisant comme ça ? Honnêtement je ne pense pas... Mais après si t'as pas trop l'habitude ou si t'en as besoin, pourquoi pas. Je trouve que ça remplit beaucoup l'écran pour pas grand-chose, après c'est mon avis. Après sinon... ce qu'il y a ce que, typiquement je pourrais pas du tout RL avec ton... tes barres de vies comme elles sont, parce qu'en gros je ne vois pas les débuffs, il n'y a pas les débuff tank. Je sais pas, je pense qu'elles doivent être un peu différentes en heal ou bien ?

[Moi] : Ouais, ouais. J'ai toutes les barres de vies de raid, au centre.

[Chlamydose] : Ok, parce que là typiquement, je pense que s'il y a des débuffs qui sont posés on ne voit pas ce que c'est... Je sais pas si t'as vu, mais moi j'ai les débuffs entiers mais du coup je vois si c'est un truc qui peut être dispell, si c'est pas dispellable, etc. sur chaque personne du raid. Donc ça, ça aide aussi. Après sinon pour tout le reste, bah voilà c'est pareil que moi, tu as le boss en gros et puis c'est tout quoi. Tu vois pas les distances non plus donc... Après sinon, quoi dire d'autre ? Pour les timers, c'est un peu bizarre il me semble... ils sont à droite mais ils sont tous à droite ?

[Moi] : Ouais, ils sont tous à droite.

[Chlamidyose] : Ok. Du coup tu les vois... tu les vois jamais en fait ?

[Moi] : Ouais c'est ça.

[Chlamidyose] : Ok.

[Moi] : [Rires]

[Chlamidyose] : Du coup, ça serait peut-être intéressant de les avoir comme moi j'ai... tu sais qui viennent au centre, enfin juste sur tes pieds, juste avant... genre les 10 dernières secondes, ça, ça peut être intéressant. Sinon... pas grand-chose en plus quoi, c'est une interface... ça dépend comment t'es en train de jouer, comment tu joues quoi. C'est aussi ton style de jeu qui change quoi. Si t'es habitué à une interface, vaut mieux pas la changer généralement, parce qu'il faut quand même un certain temps d'adaptation du coup... Genre ta truc ; après voilà quoi. J'imagine que t'utilises ; c'est quoi tous ces carrés que t'as en dessous de... « range check » ?

[Moi] : C'est *decursive*

[Chlamidyose] : Ah ok, ouais.

[Moi] : Je l'utilise qu'en heal, du coup en CaC je le fous de côté.

[Chlamidyose] : Ok, ouais.

[Moi] : Quand j'oublie pas de le remettre au centre en heal [rire]

[Chlamidyose] : [rire] Ouais bah moi typiquement... tout ce qui est heal, etc. Je fais tout avec l'interface de base donc en gros... mon interface heal c'est exactement la même qu'en DPS, avec ma barre heal sur le côté, sauf que j'ai les noms des personnages qui sont plus grands et puis justement je vois tous les débuffs, avec ce qui est dispellable, avec tout. Donc en fait, je change de perso' mais j'ai toujours la même interface, peu importe ce que je fais. Et puis, en fait, j'ai toujours tout qui est... visible quoi. Peu importe le rôle. Genre en tank, j'ai les débuffs sur les tanks avec les stacks différents quoi, donc que je tank avec quelqu'un, quand je dois reprendre bah je peux sans avoir à le mettre en focalisation, ce genre de truc. Après ouais, voilà, c'est une interface donc, voilà, ça dépend en fonction de la personne quoi. Si t'as l'habitude de jouer comme ça et que tu t'en sors bien, vaut mieux pas la changer quoi. Sinon, je vois que tu as tous tes débuffs sur la cible mais pas en bas ? Si tu les as en bas aussi.

[Moi] : Ouais je crois, normalement oui.

[Chlamidyose] : Parce que ça me paraissait bizarre... Ouais c'est bon tu les as. Mais du coup, tu regardes ceux en bas j'imagine ?

[Moi] : Hum, hum.

[Chlamidyose] : Ok... Sinon, quoi dire de plus ?... Je vois pas trop. C'est un peu compliqué.

[Moi] : Je comprends... Bah moi, je suis le heal aussi, le kiki heal. Mais bon ça c'est parce que j'aime bien battre Feerya [rire].

[Chlamidyose] : [rire] Après moi ça dépend de ce que je joue en fait. Quand je joue DPS j'ai le DPS et quand je suis en heal, j'ai le heal actif. Et puis je regarde entre les combats, s'il y a des choses à changer ou pas. Après c'est pas vraiment le truc que j'utilise pendant les combats, je regarde un peu mais... sans plus, quoi. Ce qui est surtout très intéressant c'est les logs donc bon.

[Moi] : Ouais, comment tu les... bon je pense qu'on fera ça une autre fois vu qu'il est déjà 16h50 mais, tu les regardes après chaque soirée de raid, les logs ?

[Chlamidyose] : Ouais. Je fais tous les combats, je regarde toutes les potentielles erreurs, les classements. Les classements sont très intéressants vu que tu peux avoir le classement par ilvl, donc tu vois... puis t'as le global. Le classement par ilvl est super intéressant parce que sur un combat tu vois par rapport à ta tranche d'ilvl, c'est toujours 2 ; par exemple, tu vois de 952 à 954. Et du coup c'est super intéressant pour comparer, regarder ce que tu peux améliorer, etc. Par rapport aux autres.

[Moi] : D'accord. Ouais mais je regarde aussi les classements, même si en ce moment ils sont un peu déprimants [rire].

[Chlamidyose] : [rire] Ouais, ça va, ça dépend lesquels.

[Moi] : Ouais, les miens ils sont pas terribles. Je patine un peu, il y a trop de bons moines dernièrement... Et tu regardes après le détail du combat, sur ce qui a été pris, etc. ou c'est surtout les perf' ?

[Chlamidyose] : Je regarde surtout les dégâts, etc. je regarde surtout comment s'est passé un combat. Genre sur Garothi maintenant je regarde plus, je regarde juste la perf' et puis voilà quoi. Parce que typiquement ce n'est pas très intéressant, il n'y a plus d'erreur quasiment ou s'il y en a une je la vois en direct quoi. Donc c'est pas un truc que je vais regarder. Après typiquement, ce qui va être intéressant, là si on prend les derniers logs, c'est Argus : kick, voir si personne n'a kick un mauvais sort, ce genre de truc. Les dégâts pris sur la faux, les placements, c'est super intéressant. Vu qu'on a les replay sur Warcraftlog, tu vois ceux qui ont bougé trop tard, ce genre de truc.

[Moi] : Ok, donc tu regardes les replay sur les logs ?

[Chlamidyose] : Ouais, sur certains combats, ouais. Genre quand je vois, typiquement, qu'il y a eu des morts tôt, tu sais. Généralement je vais vite fait voir à cet endroit ce qu'il s'est passé, genre où il était par exemple. Genre ça peut être super intéressant pour voir les grosses erreurs ou les trucs comme ça. Mais c'est surtout intéressant pour les distances parce que tu vois ceux qui s'optimisent, donc qui se placent à l'avance, donc qui évitent les déplacements inutiles. Tu regardes certaines distances ils vont courir tout le temps, tout le combat et puis, tu regardes, ils sont super bas en DPS. Et puis, t'es là, ouais bah normal. Au CaC c'est pas très intéressant, en distance c'est super intéressant parce que c'est là que tu vois un bon distance c'est celui qui va faire le moins de déplacement.

[Moi] : D'accord. Bon écoute, vu qu'il est déjà 15h55 je vais te laisser. Est-ce qu'il y aurait déjà a priori quelque chose que tu aimerais rajouter ? Est-ce que j'ai oublié quelque chose ? Est-ce que tu penses que j'ai oublié de te demander quelque chose ?

[Chlamidyose] : Comme ça je ne vois pas trop... Pas grand-chose non plus à rajouter. Peut-être regarder un peu plus, comme ça je m'entraînerai pour t'expliquer un peu plus ce que je fais, parce que c'était un peu laborieux quand même la discussion [rire] en direct là, sur le raid.

[Moi] : Ouais on pourrait aussi le refaire, si ça te dérange pas, peut être le lendemain d'un raid. Parce que là, deux mois après c'est quand même compliqué de... se souvenir de ce qui est fait, quoi.

[Chlamidyose] : C'est ça, ouais. Sinon voilà, pas grand-chose en plus ; à rajouter en plus je pense...

[Moi] : Ça va, ça t'allait ? Ça t'a pas dérangé ?

[Chlamidyose] : Non ça allait.

[Moi] : Ok, et bien merci beaucoup. Donc ça ne te dérangerait pas d'en refaire un autre d'ici quelques temps éventuellement ?

[Chlamidyose] : Euh non, pas de soucis.

[Moi] : Super. Avec l'obtention de ton diplôme tu vas chercher du boulot du coup ?

[Chlamidyose] : Ouais, bah là je suis en train de chercher actuellement. Mais vu que je travaille encore à côté, je prends le temps de chercher quelque chose qui m'intéresse vraiment.

[Moi] : [Aurevoir]

[Chlamidyose] : [Aurevoir]

3.3. *Entretien avec Doudi, Le Peuple des Barrens*

DPS, Membre

Date : 26 mars 2018 à 21h38

Durée : 1 heures 50 minutes

1 heure 48 minutes d'enregistrement

[Rappel du cadre des entretiens, explication du déroulement de l'entretien et demande de l'accord pour l'enregistrement].

[Moi] : Du coup c'est parti avec la première question... qui est très générale, si, en fait, est-ce que tu pourrais me retracer ton histoire dans WoW ? Donc c'est-à-dire, quand est-ce que tu as commencé à jouer, quelle classe, dans quelle guilde t'as été, etc. Vraiment me retracer toute ton histoire dans WoW.

[Doudi] : Euh... En une phrase ou... ?

[Moi] : Non, non, en plein. Vraiment tu as le temps, si tu veux répondre en dix minutes, voilà, aussi détaillé que tu peux quoi.

[Doudi] : Bah... Je te dirai que j'étais arrivé dans WoW en 2008... C'est des potes IRL québécois qui m'ont fait connaître World of Warcraft... Mon premier perso ça a été Mouskitos, rogue undead sur Confrérie du Thorium. Un pex à la noob, vu que je connaissais rien du jeu... Jusqu'au jour que je rencontre un autre Québécois qui lui il m'a fait rentrer dans ma première guilde PvE où j'ai fait la connaissance du PvE haut level. J'me suis fait... carrément lancé dans le PvE haut level sans connaissances, j'ai appris de l'autre rogue... Grosse avancée PvE, j'étais... Sinon y'aurait quoi ? Je te dirai que, ma première guilde je me faisais gérer par un petit jeune de 14 ans [rire]... L'expérience de cette guilde là était bonne et pas bonne, y'avait que je te dirai... un off qui aimait pas ma face c'était un assez, un très gros problème côté loot.

[Moi] : Et c'était sous quelle extension ?

[Doudi] : Euh, l'extension Vanilla, level 60, Zul'Gurub... A partir de là, j'ai, j'ai commencé à apprendre à plus connaître mon rogue, les bonnes spec'... Pour passer d'un... Parce que vu que moi j'étais québécois et que je jouais sur un serveur européen, bah la nuit y'avait plus grand monde, je passais mes nuits à faire du PvP. A partir de là, j'ai pris connaissance du PvP et... j'ai pris connaissance de la domination du rogue en PvP... Sinon il y avait quoi d'autre ? Il y a eu du bon et du pas bon, j'ai rencontré des personnes de Vanilla jusqu'au level 110, une famille je te dirai sympathique et là, ils ont disparu du jour au lendemain. Leur père, j'étais bien avec leur père, leur père c'était quelqu'un qui était insomniaque, des gros problèmes de dormir la nuit... Disons ça me faisait un compagnon de nuit pour jouer à World of Warcraft. Moi dans ce temps-là j'étais qu'est-ce qu'on appelle vraiment un pur no life. Je... j'embarquais, je farmais comme un porc... Tout ce qui était possible à farmer, je le farmais. Je cherchais les bug, gros farumeur de tout. Ça a vraiment été

ma grosse période de... no life. Du lvl 60 jusqu'à l'extension Lich King c'était du pur no life, je devais me lever à 6h du matin, heure du Québec, parce que ma première guilda PvE haut level raidait l'après-midi, en Europe. Les raids commençaient à 15h, ça fait que chez moi il était... tout dépendait du changement d'heure, il était 6h, 7h le matin... Sinon... La même affaire, toute cette extension là, ça a été du gros farming, farming de monture, j'étais un gros fermier de rare, tout ce qui était monture rare, je voulais absolument les avoir... C'est pas mal du tout, honnêtement pour mes débuts c'est vraiment no life, no life. C'était WoW, WoW... Jusqu'au changement de guilda, à un moment donné ma guilda s'est mise à chuter, des gros arrêts de gros joueurs qui étaient importants dans la guilda, de grosses prises de tête dans la guilda qui ont fait que ces personnes-là ont arrêté. La guilda elle a chuté, j'ai passé off pour essayer de remonter la guilda, ça a marché deux ans. Mais moi, après, j'en avais marre d'avoir des responsabilités dans le jeu, vu qu'à la base j'étais là **pour** avoir du plaisir et une fois que t'es off... Officier, je vais être bien honnête, le plaisir il est plus là. Tu dois devenir plus autoritaire... J'ai laissé tomber la guilda elle a rechuté, le monde ils se sont mis à faire des postulons dans d'autres grosses guildes qui étaient sur Confrérie du Thorium. On était 4 grosses guildes à la base, qui était : Hérétique, Les Murloc, Aldro Vendo, la 4^{ème} guilda je me souviens plus du nom, à mon arrivée dans Vanilla, ils ont, qu'est-ce qu'on appelle, disband. C'est... on peut dire que Aldro Vendo c'était un mélange de la guilda qui avait disband et un mélange de gros joueurs haut level. Là où moi j'ai fait comme la plupart de mes guildes, même mon ancien GM, on avait postulé chez Aldro Vendo. Là j'ai repris le PvE de nouveau, la pique elle m'a repogné [?]. On a fait un avancement incroyable. On avait été les premiers à faire le clean Naxxramas, voyons, le raid 25 du serveur... Gros avancement, je peux te dire ça a été ma meilleure année, à la sortie de Lich King, la même affaire, le clean normal il était fait au bout d'une journée, le clean hard mode il était fait au bout d'une semaine... Tout ça, ça a été ma plus grosse période, le beau PvE haut level. Ça, c'était, tout le monde arrivait avec la strat', tout le monde avait leur connaissance, t'avais le raid lead tout le monde lui proposait ce qu'il veut, même des guildes haut level du PvE mondial voulait notre raid lead. Le but c'était vraiment le first down. On a raté deux first down world mondial de 1 minute avec Method. Sinon après comme beaucoup de guildes arrivent, à la sortie du hard mode tout allait bien, on a fait de gros clean, la sortie des autres raids on a fait la même chose. Mais à un moment donné ça a rechuté, des arrêts de certains joueurs, des arrêts des autres qui mettent la clef dans WoW pour des problèmes de couple, comme 90% du temps des arrêts dans World of Warcraft... Sinon mes débuts c'était pas mal ça, c'était vraiment du gros farming et puis c'était juste le PvE, moi j'avais accroché mais pas les autres québécois qui ont arrêté, ils ont pas accroché au PvE ça demandait trop. Et puis moi, vu que je travaillais plus, bah j'avais les moyens de... de me le permettre, quoi. Et... ça c'est, c'est pas mal du tout qu'est-ce que c'est mes débuts dans World of Warcraft. Je me suis mis à reroll à des demandes du GM de passer d'une classe à l'autre, d'abandonner mon fameux rogue que j'ai joué de Vanilla jusque level 70, j'ai été obligé de l'arrêter, il manquait palouf heal, c'est là que j'ai joué mon premier heal dans World of Warcraft. C'est là que j'ai pris la pique du heal, vu que le palouf dans ces années-là c'était une merveille, c'était qu'est-ce qu'on appelait les spam... éclair lumineux. Tu pouvais faire des miracles, un palouf heal bien joué, bien équipé, je l'avoue comme je l'étais, bah ça tenait les deux tanks à lui tout seul et puis les heal raid, faisaient que heal le raid. C'était, quoi, une merveille, une bombe... Seulement que je considérais mon palouf, en plus j'étais fier, j'étais le

plus gros, le plus stuffé du serveur, côté palouf heal. Il y avait un petit peu d'honneur là-dedans, mais disons que ça a été une bonne et mauvaise phase, le côté kikoo, stuff, gros roxxor, je suis devenu un peu une tête enflée, c'est par après ça que je me suis dit « Je vais stop le PvE haut niveau, des first down » c'est, je trouve, tu vois plus haut... tu pètes plus haut que ce que tu peux... demander quoi, t'en veux tout le temps trop, le côté compétition prend le dessus et le côté social puis tout ça prend le deçà. C'est là que j'ai décidé d'arrêter le PvE haut level mondial. Tu vois c'était mes débuts

[Moi] : D'accord, et du coup c'était à BC, c'est ça ?

[Doudi] : Oui, BC, lvl 70. A partir du level 80 c'est que ma chute du PvE normal. Je faisais les clean normal vite vu que j'avais une très grosse expérience et le hard mode la même chose, même si ça prenait, si par après ça me prenait deux mois de faire le clean hard mode je m'en balançais. Mon but c'était d'avoir du plaisir avec les guildes mate, c'était plus de... le côté plaisir avait repris le dessus et le côté kikoo avait disparu.

[Moi] : Hum, hum. D'accord, et du coup tu as changé de guildes à ce moment-là ?

[Doudi] : Euh non je suis resté chez Aldro Vendo, vu que beaucoup de monde avait arrêté on a reformé un autre roster que le but c'était de faire les down mais plus faire les first down. C'est, on avance à notre rythme et on se prend plus la tête. Si y a pas de monde de dispo' on raid pas, on engueule plus personne pour des conneries, t'as vu on est devenu une guildes plus... Bah comment, c'est quoi le nom qu'on employait dans ce temps-là ?... On était plutôt une guildes à porte ouverte, tu voulais PvE bah tu rentrais dans la guildes, puis une fois que t'étais carré bah on te laissait partir tranquille quoi.

[Moi] : D'accord, d'accord. Et du coup tu jouais encore paladin à ce moment-là ?

[Doudi] : Euh oui, j'ai joué paladin jusqu'à la sortie des Terres du Feu, TDF. Puis là, disons que... le côté DPS commençait à me rappeler vu que, à la base, j'étais un DPS rogue mais j'ai pas up un rogue, j'avais commencé à reroll un prêtre puis j'ai aimé le petit côté prêtre doteux, le petit côté utile avec le Touché Vampirique, la régénération de mana, ce genre de chose ça avait un bon DPS... le côté kikoo Gobelins aussi et le fait qu'ils avaient sorti les gobelins côté h2, ça j'avais bien kiffé. Avoir un petit Gobelins à la con, j'ai toujours trouvé ça comique quoi, avec leurs grosses oreilles, des oreilles plus grosses que le corps, quoi.

[Moi] : [rire] D'accord

[Doudi] : Là j'ai joué le prêtre pendant trois ans, jusqu'à la rencontre de... du Peuple des Barrens. Mais sinon, comme beaucoup de monde, en ce temps-là, je faisais beaucoup de reroll. Mon but c'était de reroll au max et je voulais emmener chaque reroll au même niveau que le main perso'. J'avais une grosse occupation mais vu que moi, tant que j'aurais pas un, qu'est-ce qu'on appelle, un « ok » de mon docteur je pourrai jamais retourner travailler, ça fait que j'ai en masse le temps. IRL, le sport, vu mes problèmes je suis très limité. Si j'en fais pendant une semaine je peux être un mois sans arriver à faire du sport, avoir des douleurs incroyables... Moins c'est plus, je suis dans le monde de gamer, console, WoW, le nouveau jeu qui sort, c'est sûr je vais le tester mais je vais toujours rester un peu fidèle à WoW, donc à chaque fois que WoW... Comme bien du monde le dit tu peux devenir accro, vu que on s'installe dans le jeu, mais sinon beaucoup de reroll, beaucoup de reroll. Quand j'avais ralenti le PvE, je me suis

remis au PvP, arène. Les arènes étaient sorties, j'avais commencé à poigner la pique. Le moine est sorti, j'ai décidé de créer le moine, c'est là que je me suis dit « Tiens go cheat en arène », je me suis mis à up une côte avec un bon mate que j'avais avec moi jusqu'à 2000 tant de côte, pas assez proche pour avoir le titre Maître des arènes, mais l'arrêt du mate a fait que la côte elle a chuté, j'ai dû changer de... mate, j'ai testé d'autres personnes. En voyant ça je me suis dit « Bon j'aurai pas mon titre »... J'ai arrêté l'arène haut level, je trouvais pas un mate qui était fait pour jouer avec mon style de jeu à moi. Je me suis mis à PL le monde qui voulait chercher, avoir des côtes à 2000 de côte pour avoir le gros stuff. Là je me suis mis à faire qu'est-ce qu'on appelle une panse de PO. Je chargeais 5K PO pour up la côte à 1900 et puis c'était 20K PO pour up la côte à 2000, tout dépendait du skill de la personne, si elle me demandait plus de boulot ou moins de boulot, quoi. Ça, ça a été ma phase : PO, PO, faire du gros PL en arène. Puis là je suis tombé, c'est à partir du niveau 90 je suis tombé sur le Peuple des Barrens qui est une guilde de Sargeras, en PU, par une connaissance de... par la connaissance d'une personne qui s'appelle Sahalee, j'ai commencé à raid avec eux autre. J'ai aimé l'ambiance qu'avait une raid, ils ont autant aimé mon accent. D'ailleurs je cache pas qu'il y en a trois de la guilde qui me harcelaient beaucoup pour que je poste dans leur guilde, t'avais : Darkona, Mesca puis Sahalee. Chlamydyose pour ceux qui connaissent plus ce nom-là. J'ai fini par postuler, puis depuis ce temps-là je fais du PvE pas mal normal comme tout le monde. Le but c'est de faire le clean normal, le clean hard mode. Le clean mythique j'ai pas le goût de me prendre la tête sur ce côté-là... Je cache pas que je sais qu'il y a beaucoup de monde qu'a pas l'expérience pour et j'ai pas goût pour reprendre du début... avec des bas niveau d'expérience côté gros PvE haut level, quoi... Juste une petite pause, trente secondes.

[Pause d'environ une minute]

[Doudi] : Euh, re.

[Moi] : D'accord, et du coup à partir du niveau 90 tu as commencé à rencontrer le peuple et les as rejoints quand finalement ?

[Doudi] : Euh, honnêtement, ça va faire trois ans que je suis dans la guilde, je te dirais, je les ais rejoint... On est en 2018, à peu près je dirais en 2013. Bah à partir de là, ça a été du petit PvE relax, les clean. Beaucoup de changeage de perso', à un moment donné c'est la même affaire le côté caster... m'avait écoeuré un peu, j'avais goût de retourner au CaC, là j'avais créé un petit DK undead qui est Doudidoua... Là... je vois les deux spec', je vois deux des trois spec' qui étaient la spec tank et la spec DPS, à la base je jouais DPS. Mais dans ce temps-là, disons, nos tanks faisaient beaucoup de yoyo, apparaissaient, disparaissaient tant de temps après... Je passais tanking de dépannage. Je suis content, tu vois dans le fond c'est tarte à dire pour les tanks dans le temps mais il y avait des boss qui tombaient quand c'était moi qui tankais, je trouvais ça comique. Je pouvais me dire « Ah bah... ça tombe quand c'est moi qui tank » mais sinon... Je me suis, rencontré du monde mais la même affaire, du monde qui apparaissait dans la guilde qui était sympathique, qui ont eu des arrêts de jeu : problèmes IRL. Mais ça c'est le point de vue normal de World of Warcraft, il y a tout le temps du monde qui passe, qui disparaît et puis il repop tant d'année après...

[Moi] : Hum, hum... D'accord, donc une longue expérience sur WoW...

[Doudi] : Ouais assez longue et puis surtout basée sur le PvE. Du côté du PvE je peux me considérer comme une personne qui a une assez grosse... En ce moment même je dirais que j'ai la plus grosse de ma guilde, expérience PvE. Et je sais que je fais parti de ceux de la guilde qui ont une très grosse expérience du PvE haut level.

[Moi] : Hum, hum. Tu penses que qui a une expérience à peu près comme la tienne dans la guilde ?

[Doudi] : Euh... Vu que, avant, que je rentre dans le PdB ils faisaient des assez bons clean PvE, ils faisaient des clean assez vite même... Euh je te dirais qu'il y aurait Chlamidyose, il y aurait Darko... Oupah qui est une très bonne joueuse PvE, qui peut faire des fois des petites erreurs mais ce sont des erreurs d'oublis vu que, elle a d'autres occupations des fois, comme tout bon joueur tu as la tête ailleurs des fois et puis tu penses à d'autres choses en raidant et tu commets un peu des erreurs... Mais je te dirai dans la guilde il y a au moins sept à huit personnes je peux dire qui ont une assez bonne expérience du PvE haut level, même que du monde ne sont plus là, ceux qu'ont arrêté de jouer, que moi quand je suis arrivé dans la guilde j'ai connu vite fait mais que par le nom puis j'en ai oublié les noms vu que je les ai pas vu gamer, moi c'est au gamage et à regarder la personne que je vois... Si c'est une bonne gameuse ou si c'est une personne qui va nuire au raid pendant tant de temps, jusqu'à ce qu'elle prenne l'expérience du vrai PvE....

[Moi] : Hum, hum, je comprends.

[Doudi] : Il y a des mecs, je te dirai qu'il y a même des personnes qui aimeraient se rank mais qui vont donc crever quand c'est pas le temps de crever, quoi. Un certain moine je me souviens plus de son nom.

[Moi] : Ouais, je crois que c'est Fear

[Doudi] : [rires]

[Moi] : [rire] Alors tu as joué pas mal de perso', notamment comme tu disais tu as plus eu envie de reroll sur la fin parce qu'au début tu jouais surtout un perso'. Est-ce que parmi tous tes perso' il y en a qui te ;

[Doudi] : Qui me manque ?

[Moi] : Qui te tient plus à cœur, je te dis ; si je devais te dire que tu devais en choisir un, ça serait lequel ?

[Doudi] : Euh... je te dirais que c'est mon rogue. Qui est Mouskitos que c'est le seul perso qu'à chaque fois que je rerollais pour faire de la place que j'aurai jamais osé effacer.

[Moi] : D'accord. Pourquoi ?

[Doudi] : Ce perso' là premier ; c'est mon premier perso' ça a été mes meilleurs moments social, j'ai rencontré plein de monde, c'est le perso' qui m'a fait goûter au PvP cruel du voleur qui était incroyable... J'ai exploité des choses avec ce perso' là que... d'après le style de jeu, de la classe, que j'aurai jamais pu faire avec n'importe quel autre perso. Il me permettait... d'exploiter des bugs sans me faire voir... J'ai vu des... c'est con à dire mais des MJ passer à côté de moi mais vu que j'étais en fufu, il avait même pas connaissance que j'étais là tellement

que... Mais ça c'était dans le moment que j'exploitais beaucoup de bug... j'étais à l'affût du moindre petit bug qui était, non négligeable dans WoW pour faire chier les alli... Mais non ce perso' là j'y tiens à cœur, il est encore tout seul dans son coin sur Confrérie du Thorium. A chaque année je le mettais du niveau... de l'année, si c'était 90, je uppais 90 mais... j'ai arrêté de le up niveau 90 vu que j'étais sur un autre serveur et que lui est resté sur mon serveur d'origine qui est Confrérie du Thorium, un serveur jeu de rôle. Mais... non, ce perso là je vais jamais l'effacer, je peux dire c'est un de mes perso' qui aura le plus respect, ce perso là il a mon respect.

[Moi] : Et pourquoi tu le joues plus ?

[Doudi] : ... Je te dirai la, la peur de rejouer rogue et avec les gros changements que le rogue a subi depuis que moi j'ai pas joué la classe rogue. La peur de pas réussir à jouer mon rogue, à pas pouvoir le respecter en tant que classe rogue, je te dirai.

[Moi] : D'accord, très bien... Tu as toujours joué côté Horde ?

[Doudi] : Ouais, j'ai jamais joué côté alli, je suis rentré dans le jeu, j'ai créé un H2 puis c'est H2 à vie à tel point que sur un de mes mollets de ma jambe, ma copine m'a payé un tatoo et puis je me suis fait dessiner un de la Horde, l'emblème de la Horde. C'est... H2 à vie. J'ai des perso' niveau 1 mais ces perso' là me servaient à aller... narguer ceux que je tuais avec mon rogue ou à aller parler avec des potes alli qui me respectaient en tant que gros joueur PvP avec qui je pouvais duel devant SW sans qu'ils me fassent un coup de traître, qu'ils profitent du duel pour pouvoir me tuer à la fin, à cause que je suis bas life. Mais sinon de haut perso', haut niveau, j'aimerais mieux me connecter sur les comptes de mes potes alli qui me laissaient leurs comptes puis que j'allais faire chier les H2 avec leurs perso' mais sinon je, par respect des H2 je me suis jamais créé un perso' du niveau de l'extension. Je me connectais sur des comptes de potes mais rien d'autre.

[Moi] : D'accord et... pourquoi la Horde ? Qu'est ce qui, comment est-ce que tu en es arrivé à choisir la Horde ?

[Doudi] : Bah... je te dirai dans les jeux j'ai tout le temps eu un petit côté sauvageons. J'aime les, le côté brut, brutal de la Horde. C'est des gros Orcs, des grosses haches. Tu te rends compte tu serais dans le noir... et tu ferais l'erreur d'éclairer dans ce coin là... et tu verrais une face de, [?] il y en aurait de quoi faire crever d'un arrêt cardiaque les personnes d'un certain âge, quoi. C'est le côté brutal, quoi... J'aime le côté non, gentillesse, ils sont gentils, c'est des gros nounours à la base, quand t'apprends à les connaître... mais leur esprit c'est « Fais-moi pas chier, ceux qui le font vont en payer le prix, quoi ». Tandis que l'Alliance, premièrement moi, des années que j'étais arrivé dans, l'Alliance a toujours eu la réputation d'attirer tous les gamins du jeu. Et ben déjà ça, ça allait pas aider. Moi je suis arrivé dans le jeu, j'avais tout de même... 25 ans à peu près, j'avais pas envie de me taper les petits kikoo, c'est con à dire mais... les petits kikoo orthographe qui aiment corriger « Ah moi je suis bon à l'école », me taper la bande de petits gamins que, 0 respect ou aucun respect du civisme ou un manque de civisme. Non, moi j'aimais pas ce côté-là et je trouvais que dans ces années là que la Horde était mieux, il y avait plus de respect entre joueurs. Tout dépendait du serveur que t'étais. Je sais que les

serveurs, je sais pas, les serveurs tout court ont une réputation de serveur de trou de cul, quoi. Mais, non, moi c'est H2 à vie et l'Alliance juste bonne à tuer, quoi.

[Moi] : [rire] d'accord. Et... D'après ce que j'ai pu voir, les quelques personnes que j'ai pu voir que tu as... tu, t'as un peu de toutes les races et tu en as c'est des garçons, d'autres des filles. Comment tu choisis la classe et le sexe de ton personnage quand tu le fais ? Tu vois, qu'est ce qui te fait choisir que, un tel ça va être un troll ou un orc et... tu vois ?

[Doudi] : Euh... au début je te dirai que... Y en avait c'était le côté, le skin qu'y avait, y'avait des côtés skin mâle que je disais « Ah le côté meuf il est mieux » et puis il y avait aussi un petit côté j'aimais me foutre de la gueule du monde quand il y en avait qui pensait à cause que c'était un perso' meuf que c'est une meuf derrière le PC, quoi. Il y avait le petit côté rigolo pour me foutre du monde, quoi. Mais sinon... Mes choix sont aléatoires. Je peux me lever un matin, je fais mon Tauren, bah je fais un mâle, à tiens Ostie, le prêtre je fais une femelle ou... c'est aléatoire, tout dépendra de mes envies.

[Moi] : D'accord, d'accord.

[Doudi] : Mais côté classe, je te dirai que c'est la même affaire, c'est la même chose, c'est aléatoire, tout dépendra de mes envies... Je me considère comme un joueur qui est capable de jouer n'importe quelle classe. Qui va venir à bout, après avoir pris le temps d'étudier la classe, vu les forums pour avoir les bonnes stat', les bons cycles. Oui, je te dirai que je me considère comme ; tu me donnes un perso', tu me laisses 3 semaines le temps de le stuff, puis une semaine le temps d'étudier les forums puis je vais faire parti tout le temps des gros DPS de la guilde que je vais être. Je suis un peu un robot, quoi, je me fais très vite à n'importe quelle classe que je dois jouer.

[Moi] : Hum, hum, d'accord. Et il y a des classes que tu préfères ?

[Doudi] : Euh... non. J'ai pas de préférence, oui, je te dirai oui et non. J'aime le côté CaC, à cause de, souvent côté CaC c'est du gros dégât brut qu'on appelle, des gros dégâts kikoo mais sinon j'ai toujours eu une attirance côté caster sur les classes à DoT. Premièrement en PvP je trouve ça moins chiant, t'es moins obligé de te concentrer sur les face stop cast... T'es en PvP à c'te heure beaucoup de classes, toutes les classes peuvent faire un stop cast puis... ça fait ça de moins à te préoccuper je trouve quand tu fais du PvP. Peut être pas quand tu fais du BG mais quand tu fais de l'arène, ça fait ça de moins à te préoccuper « Ah le mec va me stop cast, il faut que je fasse attention. Attention. A fake cast, fake cast, fake cast », non. J'ai toujours une préférence côté classe à DoT. Côté heal je peux pas dire ça, la première année que j'ai joué heal c'était un palouf, c'est une classe, le palouf c'est le classique, tu as beaucoup de cast mais ça me dérangeait pas. Ça me permettait de pas jouer au fake cast, le palouf c'est une classe, on était beaucoup à spam éclair lumineux, on sortait rarement qu'est-ce qu'on appelle le gros heal. C'était un temps de cast incroyable, ça fait faisait à vitesse, tout dépendait de la hâte que tu avais, fallait appuyer très vite sur ta touche pour réussir à... personnellement, moi à me stop cast moi quand j'étais sur ma palouf. Mais sinon les autres classes j'évitais. J'ai joué mage mais mage... il y avait juste les caster, avec les stop cast qui était une merde pour toutes, tu pouvais pas les tenir à assez longue distance, tandis qu'un CaC, bah... je te dirai tu te foutais de sa gueule, t'étais en spec givre il pouvait jamais te stop cast, il était jamais à portée de te stop cast,

à cause que tu le gelais sur place mais... sinon, c'est pas mal ça. Je suis attiré par tout de toute façon, donne-moi n'importe quel perso même si je l'aime pas je vais le jouer à fond si on en a vraiment besoin, même si c'est pas une spec' ou une classe que j'aime pas jouer, pour le bien de la guilde ou pour le bien de l'avancement. Et bien je vais me sacrifier pareil à bien jouer à son maximum, à l'étudier, à faire le tour des forums pour être à 100% au top, quoi.

[Moi] : Et est-ce que tu préfères DPS, heal ou tank ?

[Doudi] : Euh... je te dirai depuis une coupe d'années je préfère le DPS, en raid... Ne pas te prendre la tête, tandis que le tanking ça me dérange pas, seulement en donjon, le heal en pvp, en donjon aussi no problem mais en PvE j'ai pas goût de le revivre. Je veux pas revivre le heal PvE, le stress que ça apporte, la vie de trop de monde entre les mains. Non, je veux plus avoir ce stress-là. A un moment donné j'aimais ce stress, l'adrénaline que ça m'apportait. Mais à c'te heure j'évite quoi. J'aime bien l'adrénaline heal du PvE, euh du PvP à c'te heure.

[Moi] : D'accord, d'accord. J'ai quelques questions sur la guilde... Du coup tu es rentré dans la guilde après avoir rencontré quelques personnes, avoir raidé, etc... J'aurais tendance à dire que la guilde à une orientation semi-HL, tu vois, c'est pas du hard core mais c'est... voilà, on, ça essaye de faire ce que ça peut quoi ;

[Doudi] : Bah je te dirai que...

[Moi] : Ouais ?

[Doudi] : Que j'ai retrouvé le mot parfait, dans mon temps, quand j'étais rentré dans World of Warcraft, dans mon PvE on appelait les guildes qui voulaient faire les clean mais à leur vitesse, c'est qu'est ce qu'on appelait, nous autres, une guilde de casu' ou une guilde familiale. Mais PdB je dirai plus une guilde familiale que casu'. Parce qu'une guilde casu' c'est une guilde, je te dirai, qui veut faire les clean mais qui... ose, le monde c'est, je trouve tu auras pas de respect entre les joueurs.

[Moi] : D'accord, et du coup ça c'est une orientation de la guilde qui te va aujourd'hui ? Ou est-ce que tu aimerais de nouveau, aujourd'hui, faire un peu plus de PvE ?

[Doudi] : Euh, non... Pour l'instant je trouve pour le style de joueur et en vieillissant que je me suis un peu calmé, quand j'avais commencé c'est sûr que à 25 ans si tu m'avais fait rentrer dans une guilde casu, puis vu l'expérience que j'avais, le côté kikoo que j'avais, je cache pas que j'en aurai traité de con, noob, noskill, pion, il y en aurait plein qui... le monde m'aurait pas aimé dans la guilde, honnêtement. S'ils avaient rencontré le joueur que j'étais au début et dans le gros PvE haut level, qu'est-ce qu'on appelle haut level à vouloir faire les first down, les first clean. Ils auraient pas aimé le joueur que j'étais. Honnêtement.

[Moi] : D'accord, mais aujourd'hui c'est quelque chose qui te va du coup ?

[Doudi] : Ouais, j'ai plus goût de me prendre la tête, d'entendre le monde s'insulter. Je dis pas que des fois insulter le monde ça n'arrive à personne, mais dans une guilde comme le PdB ça peut les pousser à s'améliorer ou à faire moins d'erreurs mais, disons que... là je suis plus côté humain, quoi. Dans le sens, côté même... plus mon côté [?] prend le coup que le côté... PvE, quoi.

[Moi] : D'accord... et... si on prend l'organisation globale de la guilde, donc tout ce qui est forum, l'organisation des raids, le RL, etc. Est-ce que tu trouves que c'est quelque chose qui fonctionne bien ? Quelque chose que tu trouves assez efficace ?...

[Doudi] : Oui. Pour, je te dirai, premièrement, pour certains joueurs c'est bien de... je te dirai, c'est tous des bons joueurs ils ont tous leur style de jeu mais pour certains joueurs pour aider leur manque de réactivité, oui c'est... le côté raid lead, j'ai rien à dire, je sais que ça aide beaucoup certains joueurs. Ça leur permet de se concentrer sur d'autres choses, vu qu'il y a une personne qui annonce qu'est ce qui s'en vient. Tu as beau avoir des addon, même moi étant un gros joueur, un... ça m'arrive avec l'expérience que j'ai, que si j'avais pas d'annonces, je suis tellement concentré qu'est-ce que je fais, je suis tellement dans ma bulle de combat, ma petite bulle à moi que je pourrais faire des erreurs que j'aurais pas faites dans le passé. S'il y avait pas eu de raid lead. Même moi à c'te heure, je dirai que le côté raid lead m'aide un peu, je suis plus capable de me fixer à toutes mes... les addon que j'ai. T'as beau avoir des addon qui annoncent tout, cet addon que tu regardes pas dans ce coin d'écran là... Où t'es occupé à faire un déplacement. Pour mon style de jeu, à c'te heure que j'ai c'est... c'est une merveille, honnêtement. Ça permet à bien du monde à se concentrer sur d'autres choses que tout le temps checker « Ah dans combien de temps ? Dans combien de temps le premier, prochaine bombe ? dans combien de temps la prochaine aoe ? °Faut que j'évite, dans combien de temps il faut que je vienne au... »

[Moi] : Et justement, c'était quelque chose que j'allais te demander, avec ton expérience du PvE est-ce que tu trouves qu'il y a des manières différentes de raid lead et est-ce que tu trouves qu'on pourrait peut-être faire des groupes de personnes qui raid lead d'une telle façon, d'autres d'une autre ou est-ce que tu trouves, peut être au contraire, que finalement, chaque RL a un peu sa manière de faire ?

[Doudi] : Oui. Je fais, moi dans le temps j'en ai fait du raid lead. C'est pour ça que dans le PdB ils m'ont tout le temps... dans leurs rêves, c'est dans leurs fantasmes je pense de m'entendre raid lead mais c'est... Premièrement, j'étais pas le seul québécois dans la dernière guilde que j'avais faite et déjà là j'avais moins à me répéter, ils ont du se faire très vite à l'accent québécois vu qu'on était plusieurs, on était quatre québécois dans c'te guilde là. Ils se sont faits vite, ils se sont habitués vite. T'avais tous les mots qui sortaient d'une bouche comme de l'autre. Mais refaire du raid lead dans une guilde que même après trois ans, le monde a de la misère et puis même moi, j'ai plus goût à me remettre à parler lentement. Parce que les québécois, nous, on est des personnes qui parlons extrêmement vite et disons que, oui, pour... pour le fun peut être un jour je vais leur faire ce plaisir là mais pour le moment, non. Pas goût, sinon je passerai mon temps à me répéter, je parle trop vite maintenant.

[Moi] : Ouais. Et du coup tu trouves qu'il y a des manières différentes de RL justement ?

[Doudi] : Ouais, d'une personne à l'autre ça change.

[Moi] : Ok, donc tu trouves que c'est plutôt personnel plutôt que des grand groupes.

[Doudi] : Oui.

[Moi] : Qu'est-ce que tu penses... ouais, ok... Est-ce que tu trouves que Fear et Mesca ont des manières de RL qui sont différentes du coup ?

[Doudi] : Bah Fear il y a pas de raid lead tout court, quoi. Il aime pas raid lead... tu sais quand t'aimes pas ça, tu te forces pas à faire un raid lead de... trop. Je te dirai que... Fear c'est plus un raid lead de dépannage, comme quand tu fais venir un tank pour remplacer un tank qu'a pas pu se connecter... à cause d'un problème IRL. Tandis que Mesca c'est le raid lead de base, qu'a l'expérience de faire du raid lead.

[Moi] : Ok, d'accord. Alors, sur la guilde.... Enfin sur les possibilités de guildes, en prenant en compte les décalages horaires, etc. pourquoi t'as pas cherché une guilde québécoise ? Il y en a quelque unes...

[Doudi] : Euh... Je te dirai, moi, dans le temps quand j'étais arrivé, les guildes québécoises... y en avait pas plus que ça, surtout sur le serveur que moi j'étais Confrérie du Thorium. Il y avait pas de guilde québécoise tout court, c'était vraiment des québécois qui atterrissaient sur ce serveur et puis, je te dirai, chacune des guildes FR de Confrérie du Thorium avait la chance d'avoir, minimum deux à trois québécois. Ou il y en avait qui en avait qu'un, donc les serveurs, ce qui était. Dans le temps World of Warcraft faisait beaucoup de ce qu'on appelait, voyons... voyons... du changeage de serveur, voyons c'est quoi le vrai mot ?... enfin de migration de serveur gratuit. Puis les guildes québécoises, quand y avait des guildes québécoise ça donnait jamais des migrations gratuites, souvent c'était sur des serveur pvp les migrations gratuites de serveur pvp. Il y avait rarement, je trouve, des migrations de serveur pve à serveur pve. A la base j'ai dû faire, au FR puis j'aurai pu aller comme bien du monde, comme beaucoup de québécois font sur les... serveurs nord-amDoudiains, qui est les serveurs amDoudiains. Qui font que les serveurs sont plus proches, j'aurais eu une meilleure latence mais j'avais pas goût de passer mes journées à parler l'anglais. Premièrement, je comprends très bien l'anglais mais le parler, l'écrire, je suis un gros 15%, quoi... Moi je suis... j'aime parler français. Non, fais-moi pas chier avec l'anglais... S'il faut que j'aille dans ton pays, c'est un pays anglais, ok je vais parler anglais mais si je peux me trouver une place à parler français bah... je vais privilégier un serveur français quoi. Et j'ai pas pensé au décalage, ça c'est une erreur que j'ai faite dans le passé.... Vu que je suis rentré dans le monde du PvE. Quelqu'un qui est pas dans le monde du PvE... Un québécois qui est juste un mec qui aime jouer, faire du donjon, faire du PvP... va faire oser du décalage puis... mais... Je te dirai, à conseiller un joueur québécois, bah je dirai de se trouver une guilde québécoise avant d'aller dans une guilde FR. Je te dirais que 99% des guildes PvE haut level ou PvE de base font, ça raid à 21h, les raids à 15h de l'après midi ça a disparu, je te dirais depuis 2010... Y'aurait pas de problème mais côté décalage, oui ça a été un problème dans mes années de gros PvE haut level, que j'étais kikoo no life, où ça avait été un problème. Comme je l'ai dit plus haut... dans l'enregistrement, je devais me lever extrêmement tôt, même des fois je passais la nuit réveillé pour pouvoir raid le lendemain c'est... no life.

[Moi] : D'accord, parce qu'au Québec vous avez le choix ? vous pouvez aussi jouer sur les serveurs nord-amDoudiains du coup ? Vous avez le choix entre serveurs européen ou nord-amDoudiains, c'est ça ?

[Doudi] : Oui. T'as, à l'achat du jeu, tu peux demander pour jouer sur les serveurs FR. Parce que là, tu vas avoir des serveurs amDoudiains mais c'est pas... c'est des serveurs amDoudiains qui sont en Europe, ce sont pas des serveurs amDoudiains qui sont à côté du

Québec. Quand t'achètes le jeu il te le demande : Serveur FR, euh européen ou serveur amDoudiain ? Si tu choisis serveur européen tu auras tous les serveurs qui sont en Europe, qui sont basés en Europe, même les serveurs en anglais, à la base c'est des serveurs qui sont en Europe. Si j'achète le jeu sur serveurs amDoudiains, là ça aurait été des serveurs nord-amDoudiains qui sont à côté de chez nous. Elle est là la différence.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Quand t'es rentré dans la guilde Mesca était déjà GM ?

[Doudi] : Euh, oui.

[Moi] : Ok, d'accord. Alors j'ai quelques petites questions sur ton interface. J'imagine que tu utilises des addon, est-ce que tu pourrais me dire rapidement lesquels tu utilises ?

[Doudi] : Côté interface j'utilise aucun addon, je suis qu'est-ce qu'on appelle un joueur de base, de la vieille école, mouseclicker. Même si les mouseclicker, vu que lui qui me pose les questions est même lui un joueur de PvE haut level, tout le monde sait que les mouseclicker ont la réputation « Ah c'est des gros nuls au DPS, c'est des gros nuls » dans le monde du PvE tu as ces réactions. Mais moi je réponds à ça « Gros foutage de gueule », non c'est pas vrai qu'un mouseclicker va avoir un moins gros DPS, peut être côté réaction mais il y a tellement d'addon à c'te heure, quand tu joues certaines spec' qui te permet d'aider ce style de joueur là que, non... Les mousecliker ont la même réactivité maintenant dans World of warcraft, peut avoir la même réactivité qu'un mec qui joue au clavier.

[Moi] : D'accord, hum, hum.

[Doudi] : Il fut un temps j'aurais, même moi quand j'ai commencé WoW je te dirai que oui j'étais pas rapide. Premièrement je commençais WoW, je connaissais pas ma classe, je savais pas les priorités mais j'ai tout le temps su placer, d'après mon cycle DPS mes priorités sur mes touches que ça fait que j'ai la même rapidité qu'un mec qu'il faut juste qu'il tende son petit doigt pour aller cliquer sur son « Y » ou son « W » sur son clavier. Puis, vu, que j'ai qu'est ce qu'on appelle une souris avec beaucoup de touches, j'ai beaucoup de sorts qui sont programmés sur ma souris, que des fois je dois pas déplacer ma souris sur mon interface pour aller cliquer sur mon sort.

[Moi] : D'accord, ok, tu utilises les boutons en plus de ta souris pour certains sorts ?

[Doudi] : C'est ça, à la base tu sais le jouer clavier qui a plein de raccourcis sur son clavier, bah moi je suis un mouseclicker mais qui a plein de raccourcis sur sa souris. Dans le fond je suis un mec qui joue aux raccourcis mais sur une souris au lieu de jouer aux raccourcis sur un clavier.

[Moi] : Hum, hum, je comprends. Et du coup tu joues sans addon ? Sans WeakAura, etc. ?

[Doudi] : Ouais, moi, WeakAura je l'ai jamais utilisé vu que j'étais habitué à avoir tout le temps un œil dans le coin de mon écran en haut à gauche ou à droite pour voir mes buffs, mes procs j'ai un œil à la longue, à force de jouer, qu'est devenu à regarder en haut. J'ai pas besoin de WeakkAura honnêtement à cause de ça [rire]. Jouer mes procs, il y a des classes que je suis allé chercher des addon, par exemple le temps où je jouais mon prêtre ombre, t'avais un addon qui était strictement pour prêtre ombre, ça t'affichait le temps que tes DoT restaient, les procs sur ton halo, tes proc' sur tes orbes. Mais c'est la seule classe que je suis allé chercher un addon

pour ces procs. Sinon, non c'est pas vrai. Je te dirai que mon drood, mon premier druide qui était Tabernacle mais sur Confrérie du Thorium. J'ai un druide aussi sur mon Confrérie du Thorium, ça a été mon premier druide, lui je l'avais joué en spec feral. Et j'avais été, après beaucoup d'heures de recherches, j'étais tout perdu je trouvais qu'il était très dur le cycle, à bien le timer pour avoir un très bon DPS, j'avais été cherché qu'est-ce que c'était l'addon Facemoder c'est un addon pour le druide feral tu ne le trouvais pas sur les sites d'addon comme Curse. C'était vraiment un addon qui était passé de bouche à oreille par de gros gamers. Mais sinon, ça a été les seuls, les deux seuls persos que j'ai joué un addon pour pouvoir jouer ma classe. Sinon les addon de base c'est comme tout le monde, quoi : Deadly Boss Mode, Recount ou Skada... quand je jouais heal j'avais decursive mais à c'te heure que je joue heal je programme tout sur mon addon qui est healbot, je fais mon decursive via mon healbot. Je fais tout via mon healbot tout ce qui est côté le heal. Mais sinon j'ai juste des addon de base pour annoncer ou... OU sinon quand j'étais off'.... Dans mon ancienne guilda j'avais des addon de tools comment j'appelais qui, des addons qui dit qui qu'est pas buff, qui qu'a ce buff, qui qu'a fait telle erreur, qui qu'a pas popoté, qui qu'a pas bouffé mais sinon à c'te heure, en tant que DPS, j'ai juste des addon de base. Je suis un gars de la vieille école, quoi. Je suis capable de jouer sans addon, je suis pas comme ceux qui sont... Bah je te dirais la nouvelle génération de joueurs qui sont dépendants de leurs addon au moindre mac, l'addon qui bug, je le vois bien, même dans la propre guilda « Ah merde mon addon bug, il marche plus » puis ils sont tout perdus là mais... C'est pour ça que je suis bien content d'être qu'est ce qu'on appelle un joueur de la vieille école qu'a pas besoin d'être à 100% addon pour pouvoir continuer à faire son tafte, quoi.

[Moi] : Ouais, ouais, d'accord. Et j'aurai quelques questions sur les raids et donjons. Est-ce que les raids tu les fais principalement en guilda ou ça t'arrive de les faire aussi en pick up ?

[Doudi] : Euh depuis que je suis chez le PdB c'est plus en full guilda que je les fais. Mais il fut un temps, c'était même moi qui créais des raids, quand j'étais chez Confrérie du Thorium, vu qu'on était beaucoup de québécois et j'avais faim de reroll, puis il y avait un québécois dans notre guilda qui... d'après son travail qui pouvait vraiment pas être là à 100% sûr pour les raids de main de la guilda. C'était souvent le soir, que c'était le vendredi quand c'est le weekend pour tout le monde, les français comme les québécois, bah à minuit du soir je créais tout le temps un raid PU. Qui était un raid 25, je faisais une grosse annonce dans le canal commerce puis de bouche à oreille je garde certains joueurs et puis de bouche à oreille entre joueur « Oh il fait un bon raid lead, il fait un bon raid et des clean à chaque fois », raid reroll base guilda, mélange de tout. Ça était pas mal mon seul temps quand je faisais du PU, je recrutais du PU, dans le fond c'était un raid PU vu que souvent on était juste 4 personnes de la guilda. Le reste c'est... t'avais 4 personnes et puis les 21 autres, c'était 21 PU. Mais depuis que je suis chez le PdB c'est quasi que du full guilda à part pour les... donjons, ça ça peut m'arriver, des fois ça me tente pas tout court, la flemme à cause de la clef que j'ai ou soit ma malchance de pas être là au bon moment et que le monde parte... voyons, font une annonce dans la guilda que j'étais AFK ou que j'étais parti bouffer vu que j'ai pas les même heures ou des fois, tu wisp la personne tu demandes « il reste une place ? » elle te répond « Peut être que oui » mais sans elle savoir, même elle, une autre personne de son groupe avait wisp d'autres personnes ça te fait que tu te fais chier, tu te fais annuler ton invitation sans savoir elle-même... La personne de son groupe avait demandé

à d'autres personnes mais... Côté donjon, le PU ça me dérange pas mais le raid... non, je suis partant à faire du raid PU, je te dirai par mauvaise expérience dans le temps que j'ai voulu en faire, dans le temps que j'étais dans des guildes que ça avançait pas côté PvE ou que ça faisait pas de PvE bah là je m'essayais mais j'ai toujours eu le don de tomber dans les mauvais groupes le PvE, Pu raid c'est... j'ai mis ça de côté très vite, quoi. La bad luck des mauvais groupes à chaque fois, quoi.

[Moi] : D'accord et pour les donjons quand tu fais ça en PU, comment est-ce que tu choisis le groupe, le groupe que tu vas rejoindre ?

[Doudi] : Euh... je te dirai que quand ils demandent un très gros lvl je vais voir le nom de la personne tout court qui crée le groupe sur l'armurerie pour être sûr que c'est pas un mec qui demande du gros lvl pour se faire PL. Je te dirai que, je te dirai que depuis que... depuis le niveau 110 est arrivé depuis le monde des arènes, tu peux voir beaucoup plus ce qu'on appelle du PL. Je suis très très méfiant, je suis porté à aller regarder sur l'armurerie comme des fois je peux prendre la chance et puis... Je te dirai même 70% du temps je vais pas voir sur l'armurerie, j'me dit « Je suis là pour la clef, j'osef le timer je veux juste mon coffre de la semaine ». Mais si je décide de vouloir faire un timer pour monter mon gear pour les Mythiques Plus je vais beaucoup faire attention à ce que je choisis. Si je rentre dans le groupe et qu'on est pas encore dans le donjon, le mec qui va lancer la clef, puis je vois les mecs ça n'a pas de stuff, ça n'a aucun haut fait PvE, pas de haut fait lié au compte PvE bah je fais de la merde, je quitte, je quitte direct ou je leur dit « Ah désolé c'est pas le genre de donjon que je cherche » ou... J'invente une histoire pour pas... pour pas les faire chier honnêtement parce que j'aime pas quitter un groupe... en... les laissant dans la merde. Comme on dit « des fois un mensonge est mieux que la vérité », quoi. Ça fait moins mal comme qu'on dit, dans certaines circonstances, quoi.

[Moi] : D'accord, d'accord, je comprends. Euh ok... Alors du coup maintenant le deuxième volet de questions sur tout ce qui est lié à WoW. Alors, première question : est-ce que tu regardes du streaming de jeux vidéo, d'une part et plus particulièrement de WoW ?

[Doudi] : Euh... il fut un temps que, quand il y avait des grosses, grosses guildes comme Method. Il fut un temps que même Method... Paragon, t'avais aussi... Crise, Reign of Nemesis... Faisaient du streaming, je les regardais. C'était qu'est-ce qu'on appelle le gros calibre du PvE, quoi. T'avais même... une guildes H2 qui était World of Horde, à mes souvenirs qui était devant Method, qui était devant Paragon... qui était la première guildes FR reconnue mondialement, côté PvE mondial. Eux autres que je regardais, quoi. Ça avait même fait des... ça a fait des clean Vanilla, là. Ça faisait partie, y'avait des guildes que je regardais, je sais plus le nom, ça fait trop d'années. A un moment tu te souviens plus des noms il y en a eu beaucoup plus que tout le monde le pense, des guildes PvE mondiales. Qui se sont fait un nom dans WoW incroyable, qui ont fait des clean Naxxramas. Moi j'ai vu des mecs streamer à Naxxramas, lvl 60, c'est là que je regardais beaucoup de streaming. C'était wouaw, c'était vraiment impressionnant, tu savais qu'il y avait peut être 8 guildes qui allaient à Naxxramas lvl 60, qui faisaient le clean. Tu savais, quand tu regardais ce streaming-là, t'en avais à voir pour toute ta vue, quoi. T'allais faire du « wouaw » pendant tout le long du streaming : « wouaw le down », « wouaw t'as vu le dps », « wouaw t'as vu la réactivité ». Mais sinon à c'te heure les seuls

streaming que je regarde c'est, je suis partant à regarder beaucoup les arènes du Tournois d'arène. Vu que j'ai tout le temps eu un côté kikoo PvP, le PvP va toujours m'attirer, quoi. C'est pas mal le seul streaming que je regarde quoi. Je regarde côté autres jeux, non, je regarde rarement du streaming d'autres jeux.

[Moi] : Ok, du coup, aujourd'hui t'en regardes moins quoi ?

[Doudi] : Ouais, s'il y a pas les tournois d'arènes ou si je t'entends pas dire que, je sais pas, Method ou... une grosse guilde PvE mondial est en train de streamer en direct, j'irais pas voir, quoi. Je sais qu'il y en a beaucoup dans ma guilde qui regardent le streaming, oh putain, je retiens jamais son nom, même moi il fut un temps je la regardais là. Mais il est bien populaire, il fait des mythiques plus, il fait rentrer du monde en direct, tu le wisp, il stream puis il te fait rentrer en direct, c'est un gros PvE, j'me souviens plus de son nom comme j'ai dit. Mais je sais qu'il est beaucoup populaire dans le monde du streaming et beaucoup de monde le regarde en streaming. Vu qu'il fait souvent du open raid, il choisit du monde et il leur donne la chance de faire le clean ou gratos... Mais sinon pas plus que ça à c'te heure. C'est vraiment juste les tournois que je vais regarder en direct quand il y a des tournois.

[Moi] : D'accord. Et... Est-ce que tu consultes des sites qui ont un rapport avec WoW ?

[Doudi] : Oui, ça toujours, ça je me tiens toujours à l'affut de ce genre de choses.

[Moi] : D'accord, et lesquels tu consultes régulièrement, par exemple ?

[Doudi] : Euh... Premièrement, je regarde beaucoup, je consulte beaucoup, pour voir les annonces côté PvE, ces affaires, je regarde beaucoup Mamytwink... Qu'est ce qui est côté PvE j'ai toujours été porté à regarder plus MMO Champion, MMO Champion il faisait pas mal les deux : le PvE et le gros PvP... WoWhead, je regarde beaucoup simulationcraft pour savoir, pour te donner une idée, les ranks des simulations faites d'après les gros joueurs. Sinon c'est pas mal du tout. Sinon il y a aussi Discord, à c'te heure... Des bons forums via Discord pour les classes. Mais à la base c'est beaucoup de forums de classes, pour les spec' et... les stat', les dernières nouvelles, les derniers nerfs ou style combien de monde ont réussi la tour des mages en pourcentage, ce genre d'affaires là.

[Moi] : D'accord et est-ce que tu regardes, tu visites le forum officiel ?

[Doudi] : Oui, le forum officiel, oui, je le regarde. C'est vraiment le seul forum que quand tu as des problèmes tu peux aller lire, il faut que tu passes par le forum officiel, mais oui je me tiens bien à l'affut. Premièrement, que dès que tu vas sur ton « info Compte » t'es à côté du forum officiel. Tu peux faire « Ah je vais checker un coup d'œil vite fait ». On finit tous par le regarder d'une manière ou d'une autre. Je te dis pas que je passe mon temps dessus mais je te dirai que... en un mois bah c'est sûr que je vais y aller une fois par semaine, quoi.

[Moi] : D'accord... Tu utilises des sites comme RaidBot, etc. pour tout ce qui va être simulation de ton perso' ?

[Doudi] : Ouais... Je suis peut-être plus dans le monde des guildes PvE haut level qui cherchent les first down et les clean les plus vite possible mais.... Je suis le style de joueur qui va toujours vouloir être à 100% avec sa classe. Je veux toujours la moindre petite pièce si ça fait une trop grande modification, je vais aller vérifier... Non, j'aime avoir les stat' parfaites.

Je suis un gars qui... je suis très minutieux dans... sur mes perso'. Même je dirai... très, très minutieux. P'tain, oui, ces forums là je les ai visités beaucoup. Beaucoup de monde dans ma guilde le savent et puis j'ai pas de gêne à le dire, j'ai un petit côté kikoo qui aime être le premier au DPS. Premier au DPS, je vais être bien honnête, si tu surveilles pas les moindres petites modifications tu peux pas t'améliorer pour être premier au DPS. Il faut consulter ce genre de forum là et puis j'ai plus goût pour faire les calculs sur une feuille, honnêtement. Dans le temps, ce genre de forum là existait pas, il y avait que SimulationCraft qui existait et puis, même là... Il faisait juste pour les classes DPS, si tu jouais tank c'était plus compliqué, si tu jouais heal c'était plus compliqué. Tu devais faire beaucoup de calculs sur papier, t'allais chercher les stat' sur des forums, tu faisais des calculs. Tu loot une pièce, oh cette pièce-là, +10 de critique, ok là je vais gagner ça mais perdre ça. Oui à c'te heure je suis passé à 100% par ces forums-là. La moindre petite pièce que je loot, le moindre petit changement, si je veux tester une autre spec' ou une autre pièce pour tel boss, bah je vais aller faire les calculs, je vais aller voir sur le forum... Non, ça c'est le forum, je le visite, c'est pas compliqué, tous les jours si je loot une pièce c'est, je vais automatique dessus.

[Moi] : D'accord, ok, très bien. Est-ce que tu as déjà regardé ou est-ce que tu as déjà, peut-être même, été à une Blizzcon ?

[Doudi] : Euh, non. Ça, ça fait juste en Europe [rire]. Puis moi je suis au Québec, mais j'ai déjà regardé en direct, sur Twitch, les Blizzcon. C'est, mais pas plus que ça. Tu sais je vais passer un petit 25 minutes à la regarder, c'est histoire de la regarder, c'est pas aussi fun de regarder que... d'être là-bas, tu peux pas fêter avec les autres. Le tripe des affaires, et arriver avec, c'est sûr moi qui ai manqué tous ces moments-là. Si je vais à la Blizzcon c'est en bermuda et je veux qu'ils voient mon tatoo Horde à vie, quoi. Mais, non, je vais regarder vite fait mais pas plus que ça, c'est pas aussi plaisant que d'être sur place, quoi.

[Moi] : Ouais, d'accord.

[Doudi] : Mais si on en faisait au Québec, j'irais à 100%. Je serais à chaque Blizzcon et puis j'achèterais mon ticket à chaque fois, c'est automatique.

[Moi] : D'accord. Alors ce qui m'amène aux questions sur toi en dehors de WoW. Du coup, c'est aussi des questions assez générales. C'est-à-dire... savoir ton prénom... ton âge, ta situation familiale, est-ce qu'il y d'autres gens de ta famille qui jouent à WoW, etc. Tu vois, donc moi j'ai l'habitude de commencer cette partie en me présentant rapidement et en disant que je m'appelle Jacques... Bon, bah ce que je fais tu le sais, je suis en train de faire une thèse et voilà, quoi [rire].

[Doudi] : Ho le mec qui veut muscler son cerveau quoi. C'est quoi, tu veux que je me présente c'est ça ?

[Moi] : Ouais, ouais.

[Doudi] : [rire] Moi je pensais plus style des questions, quoi.

[Moi] : Bah tu vois c'est de faire un peu une présentation générale comme tu l'avais fait pour ton histoire dans WoW mais sur toi, quoi. Tu vois ? Enfin sur toi en dehors de WoW.

[Doudi] : Bon, bah je te dirai mon nom c'est... Erwan*. Ma vie familiale bah... une petite fille, une copine, comme tout le monde le sait dans la guilde, qui est muette.

[Moi] : D'accord, je ne savais pas.

[Doudi] : Une parisienne, en plus. Extrêmement chiante. Côté travail, bah depuis que je joue à WoW je ne travaille plus, vu que... même avant de connaître WoW j'avais eu mon arrêt de travail. J'ai jamais eu le « Ok » encore pour retourner vu que mon dos s'améliore pas. A la base j'étais un gros sportif, quand ma santé me le permettait... Une affaire que je serai pareil, je serai pas posé mais que ça je m'en fous, j'aimerai mieux me faire couper l'argent que je reçois de... la CCST, qu'on appelle au Québec, que quand t'es en arrêt de travail à vie c'est le gouvernement qui te verse un montant à cause que t'es inapte au travail tant que t'as pas le « ok » du médecin, qu'on appelle... Quitte à me faire couper, ce que j'arrêterai jamais c'est de faire du Parachute. Je suis plus posé mais pour être bien honnête, entre moi et toi, j'osef de la maille, osef le médecin, osef le gouvernement. Je m'en balance, je crèverai en parachute que ça serait ma plus belle mort, je mourrai heureux. C'est sûr, comme tout mec, j'aimerai mourir au lit en faisant du sport, mais sinon ça serait, non. Ça c'est une affaire que j'arrêterai jamais. Sinon... ma copine, c'est une parisienne comme j'ai dit, une travaillante. Avec un très gros caractère mais ça, tout européen sait très bien que les parisiennes sont des femmes à caractère et les parisiens tout court aussi... Côté, elle vient d'une famille je dirai... assez haut placé budgétairement... Ces parents c'est des grosses compagnies. Enfin une grosse compagnie de vente de voiture, que ça s'est passé de générations. Exemple, son père et elle bah c'est la 5^{ème} génération de cette compagnie de vente de voiture là. Juste pour dire, c'est assez... disons qu'ils ont beaucoup d'argent mais du monde tout à fait normal pour du monde qu'a de l'argent... Elle c'est la même affaire, elle vit pas pour l'argent, elle c'est pour le bonheur de sa famille... Elle, on est des gros sortant en nature, je suis un gars qui aime beaucoup l'extérieur... Sinon le reste c'est du gaming. Gaming puis la nature, quoi. Se promener, partir en camping. A chaque année je pars 4, 5 jours à la pêche, entre potes. Vu que quasi tous mes potes, on a quasi tous des enfants à c'te heure. Si on réussit à sortir une fois dans l'année bah c'est bon en gagne. Sinon c'est des sorties de couple... et puis pour être bien honnête moi et mes potes, on a jamais été des gars à sortir en couple. On est plus des potes qui aiment sortir en couple, emmener nos petites copines quelque part, tout seul, quoi. Les sortis de groupe de couples, rarement. Sinon c'est pas mal moi, quoi. Ouvert à tout [rire].

[Moi] : T'es dans quelle région du Québec ?

[Doudi] : Moi je suis dans la région de Laval qui... pour être honnête, à la base moi je reste qu'est-ce qu'on appelle au Canada. Le Québec c'est la ville de Québec mais moi je suis exactement à trois heures et demie de route de Québec. C'est, la place que je reste on appelle ça Laval.

[Moi] : D'accord, ok, je vois où c'est... Et du coup ta copine elle joue ou est-ce qu'elle a joué à WoW ?

[Doudi] : Non, c'est, elle, c'est pas une gameuse de ce style de jeu-là. Ça va lui arriver de s'embarquer avec moi dans une game de Call of Duty si je joue à ma console de jeu mais sinon c'est pas une fille... J'ai pas choisi une gameuse, j'ai choisi la fille qui empêchera jamais son

mec de jouer à des jeux si elle est avec un gamer mais, non, à la base elle, c'est pas une gameuse. C'est une sportive, une fille de plage, quoi. Une « poupoune » comme qu'on dit nous autre au Québec. C'est, elle aime pas, c'est le genre de fille elle va prendre un petit peu de poids, bah direct le lendemain elle va être en train d'essayer de le perdre. C'est une fille qui était très droite sur sa ligne, quoi.

[Moi] : D'accord, et est-ce que tu as d'autres personnes de ta famille qui jouent ? Ou qui ont joué ?

[Doudi] : J'ai un cousin qui, qui joue. Et sinon c'est... non, côté famille on est juste deux à jouer.

[Moi] : D'accord, et tu disais que tu avais commencé à jouer avec des amis IRL ;

[Doudi] : Ouais c'était des ;

[Moi] : Ouais ?

[Doudi] : C'étaient des potes IRL qui m'avaient fait connaître World of Warcraft mais même à la base j'étais qu'est ce qu'on appelle un, ah j'ai pas le jeu ici... J'étais un joueur de EverQuest, ils m'avaient fait connaître EverQuest, puis un autre jeu qui était un peu avant ça. Puis c'est là qu'à un moment donné ils ont découvert WoW et ils ont vu que c'était le jeu de l'année. Mais World of Warcraft, moi, à la base j'avais déjà joué à World of Warcraft que c'était que tu construisais ton village puis t'attaquais d'autres villes. World of Warcraft de base quoi, le tout premier qui est sorti, que tu faisais tes citoyens, tes catapultes, tes petits orcs avec : « Oui my Lord, Yes my Lord ». Mais... non. Puis mes potes, sinon oui c'est des potes IRL de jeunesse. C'est des potes qu'on se connaît depuis... depuis l'âge de 10 ans, quoi. On était, pas élevés ensemble par nos parents, mais... on était tout le temps ensemble, les mauvais coups on les faisait ensemble, on racketait le monde ensemble [rire]. On était tout le temps ensemble, quoi.

[Moi] : D'accord. Et ils jouent encore aujourd'hui ?

[Doudi] : Euh non, eux autres ils ont... ils ont accroché à WoW mais ils ont pas accroché au PvE et ça a fait que le groupe il a disparu vite et puis ils sont retournés à la base de la console de jeu, quoi. Ils ont tous des PC encore mais sinon c'est plus des gamers de Call of Duty, Battlefield, God of War. C'est pas, c'est plus des gamers de MMO, quoi.

[Moi] : Est-ce que je peux te demander pourquoi tu es en arrêt maladie ? T'as un problème de dos c'est ça ? Tu as mal au dos ?

[Doudi] : Oui. Moi à la base j'ai, qu'est-ce qu'on appelle, à cause de, à l'école j'étais jamais assis droit dans ma chaise, j'étais tout le temps à moitié plié dans ma chaise ça a fait que à la longue ça a causé qu'est ce qu'on appelle une scoliose. Ça c'était pas, ça n'a jamais été vraiment une nuisance, c'était pas beaucoup en « S » ma colonne. Mais quand, mon ancien travail quand je travaillais j'étais qu'est ce qu'on appelle un conducteur de chariot élévateur... Puis à un moment donné une personne a déposé un paquet d'échafauds que c'étaient des gros paquets de 20 puis... je me suis ramassé la colonne écrasée entre trois paquets de 20. La colonne, elle est un peu écrasée puis ça a empiré ma scoliose, le côté forçage quand je me penche, c'est, c'est trop dur. Ça a le don de disloquer certaines choses dans mon dos. J'étais tout le temps pris pour

revoir le médecin pour replacer une vertèbre ou tout le temps à cause que j'ai telle vertèbre, la 14^{ème} qui enflait, alors ils m'ont mis qu'est-ce qu'on appelle un arrêt de travail forcé et depuis ce temps là j'étais en arrêt de travail forcé, depuis 2008. Mon médecin de famille m'a jamais, jamais, jamais, redonné le « ok ». Dans le fond, je peux dire que mon travail, là où je travaillais, ils me paient une partie de mon salaire à vie, l'autre partie c'est le gouvernement.

[Moi] : D'accord.

[Doudi] : Malheureux pour eux, mais ça aurait été plus sécuritaire là où je travaillais bah... ça serait pas arrivé.

[Moi] : Et ouais, parce que ça t'est tombé dessus c'est ça ?

[Doudi] : Oui, pas tombé. Moi j'étais, mettons, il y avait une rangée de... d'échafauds, il y avait à peu près 40 paquets de 20 qui étaient l'un à côté de l'autre et moi en voulant récupérer un des paquets correctement, le chauffeur il a reculé par accident sur toute la pile de gros paquets de 20, ça a fait que à peu près les trois paquets de 20 qui étaient tous alignés ils sont tombés sur moi. Je me suis ramassé entre les... ça m'a écrasé la colonne et même j'ai eu la clavicule déboitée tellement que... ça a fait de gros efforts. T'en avais des échafauds qui étaient pas placés égale, ça a fait que t'en as qui sont venus à côté, entre, entre le dos, l'omoplate là, puis ça m'a accroché la clavicule puis ça me l'a déboitée.

[Moi] : D'accord, d'accord... Et... J'étais en train de, avant de faire l'entretien j'étais en train de lire la postulation que tu as fait sur le forum, tu disais que tu étais aussi propriétaire d'un immeuble, c'est ça ?

[Doudi] : Oui, je suis propriétaire de où ce que j'habite. C'est qu'est ce qu'on appelle un... bloc à logement. Ça c'est, un bloc à logement familial... C'est, il fut un temps que, c'est juste depuis deux ans qu'on a arrêté là, les locataires on en prend plus. Que je peux dire que là c'est vraiment un bloc familial. Là, s'il y a plus d'argent qui rentre par rapport au bloc.

[Moi] : D'accord, donc c'est juste pour toi et ta famille, c'est ça ?

[Doudi] : Ouais. Oui, je te dirai que, c'est l'année passée ? oui. Le dernier locataire il est parti, puis disons que c'était un locataire pas très propre. Le genre de gars qui fait pas attention à ses affaires, qui fait pas attention aux murs, qui fait pas attention à rien. Il avait une femme qui était maniaque des plantes. Dans son, le bain servait de pot à fleur. T'imagines ? Il a fallu qu'on refasse la tuyauterie, tout l'intérieur était à refaire. Puis, même avant la location, avant de relouer le logement on aurait jamais, ça aurait pris de quoi... 5 à 10 avant de récupérer la totalité de l'argent qu'on a déboursé pour refaire la totalité du logement. Puis là, vue que mon frère il sert de famille d'accueil à c'te heure il a deux enfants qui sont pas à lui, ça fait que lui il s'est dit vu qu'il avait déjà trois enfants puis vu que c'est un peu normal que ses enfants veulent dormir, avoir des draps. Lui ses enfants, il a un de ses enfants qui est malade, qui a la maladie de « toc » qu'est ce qu'on appelle au Québec, c'est ça pose des questions y a pas là, comment je pourrais dire ça ?... Il a pas conscience de rien, pour lui si il y avait, mettons 100 dollars de côté, 100 pièces bah il pourrait le dépenser dans la journée même si c'est tout des affaires inutiles. Il a pas conscience de... t'as beau lui expliquer, mettons si je regarde les nouvelles, écouter les nouvelles à la télé, tu lui dirais « Ferme ta gueule j'écoute les nouvelles » il te répondrait « ok » mais au bout d'une minute tu vois ça commence à le fatiguer, il

commence à gigoter il faut qu'il reparle. Ce genre de maladie, ce genre de maladie que ses parents l'ont à vie. Puis là, c'est là que mon frère s'est dit, vu que mon frère en plus il a un travail chez qu'est-ce qu'on appelle Cosco qui est une très, très grosse compagnie américaine qui est à la base ça s'appelait qu'est-ce qu'on appelle le Club Price et qu'on changé de nom pour Cosco, lui il travaille sur, il est chef, le matin très tôt il commence à 5h le matin, disons avec deux enfants de famille d'accueil qui se lèvent tôt qui sont des enfants que leur mère probablement c'était une dopée, elle était enceinte des enfants et elle continuait à prendre de la drogue... il y a un des enfants qui était plus touché que l'autre, le dernier. Ça fait que mon frère lui il a décidé de prendre le logement en haut. On a pris des arrangements, moi j'ai dit le logement je peux plus le louer, mon frère me paie un loyer pour son logement que sa famille vit dedans. 680 dollars par mois que tu dois rentrer juste pour le logement en haut. Moi, faute de quoi si tu prends en haut je me chargerai pas le prix du logement mais j'ai pris des arrangements avec : « Mettons tu me donnes seulement 200 dollars par mois pour ce logement-là mais c'est toi qui t'occupes de la tonte de gazon sur tout le terrain ». Mais à c'te heure c'est vraiment un bloc familial, il n'y a plus de locataire, de monde que je ne connais pas. Ses enfants voyagent chez nous, il cogne là puis ils rentrent. Ils attendent pas style tu cognes, puis tu dois dire « entrez », non, ils savent qu'ils peuvent rentrer. Mais j'essaie tout de même de leur garder une habitude « Attends que je te dise entrez » je pense que t'aimerais savoir ton oncle en train de prendre ma tante sous la penderie, sinon moi j'aimerais pas ça. Attends que je te dise « entrez », sinon sortir la poche à l'air de la douche je pense pas que t'aimerais ça. Mais sinon c'est purement familial. J'ai même [?] de chez moi, c'est le frère à mon père qui reste en haut. C'est à c'te heure il est vraiment plus locataire, lui, il est copropriétaire avec moi. Il paie rien lui, il fait comme moi si on a à déboursier pour des réparations sur le bloc bah il y a une moitié à payer sur les réparations. Il paie une moitié de taxe, tout ce genre de chose. Honnêtement, j'ai... même si je travaille pas j'ai une belle vie. En plus ma copine qui travaille dans un hôpital avec des enfants muets, en plus, c'est une station spéciale pour enfant de muets. C'est des personnes muettes qui aident ces enfant muets-là. Elle, elle a un très bon travail, j'ai pas à me plaindre. Les deux on va avoir une très belle retraite là. Ma fille va jamais rien manquer de rien.

[Moi] : Hum, hum, elle à quel âge ta fille ?

[Doudi] : Elle va avoir cinq ans. Elle a commencé là, la maternelle.

[Moi] : Ouais, ça arrive vite.

[Doudi] : Ouais... Les vacances vont commencer.

[Moi] : Et oui. J'avais une question, est-ce que tu as l'impression que tu as peut-être appris ou expérimenté des choses dans WoW que ensuite tu aurais pu... appliquer ou développer dans ta vie quotidienne ?

[Doudi] : Honnêtement, non.

[Moi] : Non ? D'accord.

[Doudi] : Non. WoW pour apprendre de quoi ? Côté vie IRL... je le conseille à personne. Ça t'amène à rien, aucune connaissance sur la vie IRL... T'auras jamais [tousse] c'est con à dire mais t'auras jamais la vraie franchise de la personne qui est derrière le PC. Tu sais jamais sa... sa, comment je pourrais ? C'est pas comme quand tu la vois, dans ton, c'est-à-dire,

exemple : tu te prends la tête avec une personne puis elle s'excuse. Tu pourras jamais être 100% que c'est des excuses honnêtes. Pour ça, ça t'apporte rien IRL moi je trouve World of Warcraft, je dirais plus, ça apporte plus des problèmes pour certains joueurs, ça va plus apporter certains problèmes que... que d'apprentissage. Ça peut t'aider à apprendre de tes erreurs : « Ok, j'ai trop joué à WoW j'ai perdu ma première copine, je vais jouer moins » mais sinon, non. Aucun avantage.

[Moi] : Ok et est-ce que tu trouves qu'il y a des éléments contraires par contre ? C'est-à-dire, des choses que tu aurais appris dans ta vie quotidienne IRL et que tu peux appliquer dans WoW ?

[Doudi] : ... Euh... oui. J'ai appris le langage québécois à plein de français. [rire]

[Moi] : [rire] Ouais...

[Doudi] : *Pfff* je te dirai, je leur ai, j'ai... mes connaissances IRL m'ont amené à leur conseiller certaines places à visiter pour ceux qui sont, qui ont visité le Québec, qui voulaient visiter le Québec.... Sinon c'est pas mal tout ce que je peux dire des choses que j'ai apporté dans le jeu. Ou des choses qu'ils savaient pas sur les québécois, des choses qu'ils savaient pas sur le Canada. Je leur ai amenés des connaissances de l'histoire ou par rapport à mon pays, à des personnes. Mais c'est la seule connaissance côté... expérience IRL au Qué ; dans le monde que je peux dire que j'ai apporté à World of Warcraft, aux joueurs de World of Warcraft.

[Moi] : Hum, hum. D'accord. J'avais une question avec le décalage horaire, du coup, les raids qu'on fait c'est vers quelle heure pour toi ? C'est dans l'après-midi, c'est ça ?

[Doudi] : Euh, ouais. Là, vu que vous avez fait votre changement d'heure, on est retombé à nouveau à six heures de décalage. Là ;

[Moi] : Il est 17h c'est ça ?

[Doudi] : Là, ouais, tandis que... quand il est, quand vous aviez pas replacé votre heure... ça a été le weekend passé, pas celui qu'on vient de passer, l'autre d'avant, bah là en ce moment même, bah le raid il commençait à 14h, il commençait une heure avant mon repas, ça finissait que quand on finissait les raids, avant le changement d'heure que vous avez fait et bien mon raid je le finissais à 19h. Je mangeais à l'heure des français. Jusque à nouveau le changement d'heure il a été fait, là je retourne à mes heures normales. L'heure de commencement des raids, pour moi, il commence à 15h de l'après midi et non à 14h. Mais tant que le changement d'heure il est pas fait d'un pays à l'autre, on a tout le temps une heure de moins. A la place d'avoir six heures, avant votre changement d'heure bah on avait cinq heures de décalage, au lieu d'avoir six heures.

[Moi] : Du coup, tu préfères quand il y a six heures ?

[Doudi] : Je te dirai, pour le commencement du raid, oui. Mais pour la finalisation, de toute façon d'une manière ou d'une autre je sais que je peux pas AFK pour aller bouffer. Le changement d'heure il va rien changer honnêtement. Puis je suis pas le joueur qui va dire « Bon, bah les mecs désolé le repas il est prêt » puis je veux pas causer une pause, prendre... J'aime mieux arrêter pour aller manger parce que je sais que la mentalité de la guildes si c'est un trop long un AFK bah t'es kické le temps du raid, le temps que tu reviennes. Bah ça te fait perdre

des down de boss, ça te fait perdre des loots que t'avais peut-être besoin, que t'avais eu la chance de tomber. Bah j'aime mieux... je, je te dirai comme exemple, ma fille, bah je vais lui préparer de quoi vite fait avant le raid, je vais lui faire style une petite collation pour qu'elle ait pas faim avant 18h, quoi. Mais c'est pour ça, exemple, avec le changement d'heure qu'avait pas été fait bah je profitais souvent de la pause pour aller faire son repas. Quand c'est moi qui l'ai toute seule. Sinon c'est ma copine elle est à la maison, là j'osef. Elle ça va la faire chier, c'est sûr les heures de raid je mange pas à table, avec les autres à table... Une femme est faite pour être chiante, est faite pour rouspéter tout le temps. Les journées de raid je vais toujours avoir droit à mon petit rouspétage « Ah ça serait cool qu'ils te laissent une petite pause pour venir manger avec nous autres » mais... non, c'est pas comme ça que ça marche. Mais sinon, non, le changement d'heure change pas vraiment grand-chose, honnêtement.

[Moi] : T'anticipes un peu sur la question que j'allais te poser, vu que ta copine ne joue pas et avec ta fille, etc. comment, et avec le décalage horaire, comment est-ce que ça se passe justement ? Bah justement, les soirs de raids tu peux pas manger avec elles du coup, voilà, est-ce que ça crée des tensions ? Comment est-ce que tu fais les autres soirs, enfin les autres jours de la semaine, etc.

[Doudi] : Non, c'est... mon côté gamer, elle sait que, moi je suis vraiment qu'est ce qu'on appelle un gros gamer. Moi... tu vas me donner le choix, mettons, exemple « Viens au cinéma » mais si un nouveau jeu est sorti je vais faire « osef aller au théâtre », je vais acheter le nouveau jeu et me concentrer sur mon jeu. Mais non, ça n'a jamais nui à ma vie de couple, j'ai vraiment tombé... Je la considère une perle rare moi honnêtement ma copine. Elle va jamais me faire chier avec ça, même quand elle rouspète c'est juste pour me faire réagir. C'est, honnêtement, c'est comme qu'on dit pour me faire parler pour rien dire qu'elle fait ça. C'est sa façon à elle de me taquiner sur le fait que je suis devant mon PC, quoi. Mais, non, ça ne me nui pas même si souvent je suis connecté dans le jeu mais je peux mettre 50% du temps que je suis connecté dans le jeu quand j'étais à Dalaran, souvent je ne suis même pas devant mon PC, je suis en train de déconner avec ma fille... Tiens, moi ça paraît pas mais avec mon frère, qui a des enfants, on a une vie familiale. Ma fille elle entre, elle traverse la porte elle va chez mon frère elle va jouer avec sa fille à elle, j'ai 4 chiens, j'ai des animaux. Ma fille elle a de quoi faire, des fois même, ils l'entendent pas. Ma fille elle sait quand je joue si elle est sur mes genoux, faut pas qu'elle parle, faut même pas qu'elle touche au clavier. Elle, c'est... pour ça est une merveille, elle aime regarder. C'est, elle dit pas un mot, elle tombe dans sa bulle, qu'est ce qu'on appelle, moi j'ai ma bulle de combat que j'appelle, bah elle, elle tombe dans sa bulle de vision, elle regarde, elle dit pas un mot là, j'ai jamais été obligé, tu sais d'habitude les enfants tu sais, tu leur places, des fois non, elle voit que je suis concentré, honnêtement que je te dirai ma fille je suis tombé sur une merveille honnêtement. J'ai même pas, je suis même prêt à dire que je suis tombé sur une fille intelligente honnêtement. Juste à me regarder, elle savait qu'il fallait pas qu'elle dise un mot, qu'elle fasse pas un bruit, non, elle regarde. Une merveille. Souvent en raid je l'ai assise sur mes jambes, il y a des wipe que je cache pas c'est causé par elle. Je dirai, là tu le sais mais il y a des wipe que c'est elle qui cause le wipe à cause que elle, tu sais moi pour me déplacer c'est mon « o » pour me déplacer à gauche. Bah ça donne l'exemple, sur les Shivarra j'étais sur un bord du cercle puis elle, elle accroche le « o », bah si les heals sont pas, voyons, réactifs bah c'est sûr je vais crever. Y'a des wipe que ça a été causé par moi mais je vois pas des fois dans

le jeu « Bah le wipe c'est pas moi qui l'ai fait c'est à cause de ma fille elle a touché à la touche « space » ça m'a fait sauter ou ma fille elle a touché au retour windows », je ferme ma gueule puis y'a le wipe qui est causé, et qui est causé quoi. Mais... quand c'est vraiment des wipes causés par moi personnellement, je m'en fous [rire]. C'est sûr s'il y en a un autre je me cache pas j'ai un petit côté fin finou pour ça, s'il y en a un qui pense que c'est causé par lui, il va le dire « Moi je pense que c'est moi » je vais fermer ma gueule. Non c'est lui qui va passer pour le noob, c'est pas méchamment que je le fais mais c'est côté fin finou, quoi [rire]. Et sinon, c'est non, ma vie WoW n'a jamais nui à ma vie de couple, c'est tant que ça demande des fois, ou le goût de sortir... je vais pas y refuser, quoi. De toute façon tu connais la chanson, on a deux cerveaux les hommes. Un dans le coco et l'autre ailleurs et c'est pas où qu'elle nous tienne ? par l'autre qu'elle nous tienne. Finisse tout le temps par sortir la fameuse chanson « Si tu viens pas, tu couches sur le canapé ou pas de cul pendant une semaine » Ta gueule, tu te plis aux ordres et puis... un homme ou un mec qui dit « Non, non c'est moi qui la mène chez nous » je vais jamais croire ça, la femme, oui. Toujours dominer son homme. C'est tout le temps la femme qui va avoir le dernier mot, ça a été prouvé d'une manière ou d'une autre. Mais non, ma vie de couple n'a jamais été touché par mon monde du gaming. Vraiment la perle rare.

[Moi] : Ok, bah écoute c'était à peu près toutes les questions que j'avais à te poser, est-ce que tu aurais quelque chose à rajouter ? Quelque chose qui te semble que j'ai oublié de te demander ?

[Doudi] : Euh... oui je te dirai qu'il y a des perso' que j'ai pas dit que je les avais joué... Mais je te dirai, il y a mon druide feral qu'à un moment donné j'ai joué heal pour le dépannage. A un moment donné j'ai même fait un mage pour le PvP. Mais sinon, chose importante, non. Y a pas vraiment d'autre chose importante à dire ou que tu aurais oublié de me demander.

[Moi] : [Proposition de la captation d'un raid]

[Doudi] : [Refus pour cause de matériel pas assez puissant et qu'il ne souhaite pas à remettre à jour son PC parce qu'il se dit à chaque nouveau PC que dès qu'il mourra qu'il arrêtera WoW]

[Doudi] : [Après la fin de l'enregistrement, il m'avoue que si je lui avait posé des questions sur sa phase Skin il n'aurait sûrement pas répondu parce qu'il ne souhaite pas que cela se sache]

3.4. *Entretien avec Eboshie, UpRise*

DPS, Membre

Date : 28 mars 2018 à 21h

Durée : 2 heures 25 minutes

2 heure 20 minutes d'enregistrement

[Rappel du cadre des entretiens, explication du déroulement de l'entretien et demande de l'accord pour l'enregistrement].

[Moi] : Alors, du coup, ma première question est très générale c'est : est-ce que tu pourrais un peu me retracer ton histoire dans World of Warcraft ? Sachant que ce que tu vas me dire tu peux le raccrocher aux éléments que tu veux, que ce soit à travers tes guildes, les personnages, enfin voilà, je te laisse depuis le début... voilà.

[Eboshie] : Alors mon CV dans WoW [rire]... Alors j'ai commencé... c'était sur la bêta avec... mon cousin ... En fait c'est pas vraiment mon cousin c'est le cousin de ma mère mais on a quasiment le même âge donc c'est plus mon cousin que son cousin à elle... Donc il nous a parlé d'un jeu, à moi et mes deux frangins et... on a essayé tous ensemble parce que ça avait l'air cool et effectivement, c'était plutôt sympa... Donc voilà, donc dans les deux frangins on est séparé de 7 ans au maximum, parce que le plus grand à 7 ans de plus que moi et l'autre à 4 ans de plus que moi... Voilà, donc ça c'était à l'époque où... je sais plus, je devais être au lycée, peut être en BTS. Voilà, donc on a commencé sur la Béta, on a joué un peu et quand le jeu est sorti on l'a acheté et on a farmé à Strangeronce les, les hordeux. C'était notre kiff [rire], donc en famille. Les quatre gros enfoirés, c'était nous. Et, voilà, on a pas mal joué ensemble. Donc on a monté notre petite guilde, au début familiale, donc c'était... la première guilde je ne sais plus comment elle s'appelait, je crois que c'était « Force et honneur »... Et donc c'était, celui du milieu, de mes frangins qui était GM. Et... il a disband la guilde, en montrant à quelqu'un comme le faire [rire] au lieu de... Donc voilà, ça a commencé comme ça les premières aventures des noobs... Donc après on a remonté une guilde, donc c'était « La Confrérie de Kano », donc Kano pourquoi ? Parce qu'on est tous les trois judokas et que c'était l'inventeur du judo, et... Avec cette guilde donc on a... on a essayé de faire du PvE au maximum HL de ce qu'on pouvait faire. Donc, au niveau 60, à notre actif on a clean Molten Core... On a fait le premier boss de BWL quand il s'appelait encore... il s'appelait pas Tranchetrippe, je ne sais plus comment mais le vrai nom, quoi. Tout s'appelait encore avec les vrais noms : Ironforge, Stormwind, à la bonne époque, quoi.

[Moi] : Ouais.

[Eboshie] : Donc voilà. Donc à l'époque, moi, je jouais War tank... mon frangin du dessus était Druide heal et celui encore du dessus était War tank. Ouais, donc voilà, on avait les deux MT, on avait un heal qui était pas mal et on a commencé sur cette base. Notre cousin, lui, il était plus axé PvP donc il nous a moins suivis dans le PvE et il jouait rogue. Voilà... Durant

MC... on a mis pas mal de temps à avoir la Cherchevent... Donc c'est moi qui avait eu le premier fragment et donc la première épée, en étant MT... Et, donc j'ai mis six mois pour l'avoir et mon frangin dès que je l'ai eu, en deux raids c'était plié, il l'a eu aussi [rire]

[Moi] : [rire]

[Eboshie] : Donc voilà, la justice dans le jeu [rire]. Donc après on a fait des petites alliances avec d'autres guildes pour pouvoir avoir plus de contenus... Notamment, on avait raid un petit peu avec Oedus... donc toujours sur Cho'gall, hein. Moi j'ai fait toute ma carrière sur Cho'gall, enfin voilà, ça c'était les débuts de WoW. C'était sympa. A l'arrivée de Burning Crusade, on a continué à jouer, les trois frangins. Sauf que moi je suis parti chez Legacy, parce que... il cherchait un MT, je ne sais plus combien parce qu'il y en avait besoin de je ne sais plus trop combien à l'époque. Et donc du coup, j'avais rejoint Legacy en faisant du HL un peu plus avancé que ce qu'on faisait avec la Confrérie de Kano... Et le format des raids avait changé et du coup on avait écrémé notre raid 40 pour passer sur un format 10/20, il me semble et on avait reformé une deuxième guilde et ça n'avait que moyennement marché et il y avait pas mal de gens qui avaient arrêté et donc on a décidé de... de passer chez Legacy, donc avec mon frangin qui était druide. Donc après j'ai joué... j'ai joué le paladin. Alors le paladin je l'ai pris en tank aussi, parce que ce que j'aimais bien, moi, avant c'était tanker et j'ai tanké avec le pal' jusqu'à... Mist of Pandaria. Donc voilà [rire]... dans les grandes lignes, c'était ça... A Mist of Pandaria j'ai voulu changer un peu pour diversifier mon jeu parce que, bon, en fait que tanker c'était sympa mais c'était quand même assez répétitif et... je suis passé sur le mage, jusqu'à l'arrivée de... de la dernière extension où là j'ai, je suis repassé sur le war mais... vu qu'il y avait pas de place en tank, j'ai du DPS, donc c'était sympa aussi. Et là, ça fait quelques temps que je ne joue plus trop parce que la guilde Impressive n'a plus trop de roster fixe ni de, je sais pas ce qui se passe... Donc voilà, j'ai préféré mettre un petit peu le jeu en pause et me consacrer un peu plus sur le boulot. Je viens de changer de travail. Et voilà.

[Moi] : D'accord, alors niveau guilde, du coup t'as fait...

[Eboshie] : Bah, c'est pas difficile, j'ai fait : la Confrérie de Kano, en famille où on a fait Molten Core et le premier boss de BWL, en pure guilde, après j'ai clean BWL mais c'était avec d'autre guildes.

[Moi] : Vous avez réussi à faire un roster de 40 ?

[Eboshie] : Ouais, on avait, on avait un gros roster on était 50 et des brouettes, on était 55 je crois, on avait un petit peu de marge. On avait englobé, passé un temps, une guilde qui s'appelait les Diables Rouges, enfin je ne sais pas si tu as connu à l'époque.

[Moi] : Moi j'étais sur Sinstralis en fait.

[Eboshie] : Ouais...

[Moi] : Vanilla, BC et LK je l'ai fait sur Sinstralis.

[Eboshie] : Ok, ok. Et, ouais, c'était des belges et super sympa [rire]... Donc voilà, on avait, au début on était en alliance avec eux et puis au bout d'un moment ils nous ont rejoint... Ils, leur raid lead et leur leader de guilde avaient décidé de lever le pied un petit peu pour juste jouer

et... se défaire un petit peu des responsabilités de, de la guilde... Donc, voilà. Après en guilde j'ai fait Legacy jusqu'à... jusqu'à Immerseus, je sais plus lequel c'est de boss, d'extension.

[Moi] : Euh... Siège d'Orgrimmar c'est... MoP, non ?

[Eboshie] : Ouais, donc c'est MoP, tout à fait. Et à MoP donc j'ai rejoint, la guilde Aurore. C'est là que j'ai rencontré Exdeus et certains autres, donc, ouais MoP... Donc, ouais j'ai fait... Comme je le disais j'ai fait Aurore, ensuite je suis parti dans une autre guilde parce que chez Aurore ils avaient une... Je ne sais même plus pourquoi je suis parti, on avait une petite baisse de régime et moi j'avais envie de partir encore un petit peu plus loin et j'avais rejoint... Je sais plus, c'était une grosse guilde de l'époque. Je dois pouvoir retrouver ça sur WoWProgress... En même temps, si je tape mon perso' sur WoWProgress je dois pouvoir voir les guildes que j'ai faites.... Alors qu'est-ce que ça donne?... Alors, Aurore... Oui, après j'avais rejoint Revival X, avec Ishbala à l'époque... Bon j'avais un niveau qui était pas suffisant, enfin pas suffisant, j'étais un petit peu en dessous, du coup, j'avais décidé de... j'avais essayé de progresser mais bon j'arrivais, on va dire, à mon max de mes performances.... Parce que ça faisait que une extension que je jouais le mage et je ne le maîtrisais pas du tout par rapport à Youpi ou d'autre de la guilde. Donc j'avais arrêté un peu le PvE pendant quelques temps, j'étais reparti pour donner un coup de main à Yunit... Chez Promothée, ensuite je suis retourné chez Aurore mais ça marchait plus et donc je suis parti chez Born to Fight et c'est là que j'ai recommencé avec le PvE HL. De Born to Fight je suis reparti chez Legacy, quand ils ont arrêté fin de MoP, donc là on a essayé avec, comment il s'appelle ? A l'époque de Vanilla c'était Lilithia mais il a changé de nom quand il jouait avec son palouf, enfin bref, avec un de qui je m'entendais bien de Legacy on avait essayé de remonter un raid en... en collaboration avec Tranquility, donc Yunit, toujours et... Voilà, donc on a duré ça, on a fait la fin de MoP et le début de... on a fait tout Draenor et la dernière extension. Donc voilà, et sur la dernière extension bah quand Tranquility, on a vu que... il y avait quand même un niveau qui était moyen on a fait, enfin il y a UpRise qui avait été fait avec les très bons de Tranqui' et... Petit à petit UpRise ça a plafonné et les très bons sont partis chez Revival X et nous on est parti chez Impressive. Voilà. Voilà, mon parcours dans la globalité.

[Moi] : D'accord. Alors, du coup, j'ai quelques questions là-dessus. Chez Legacy, ceux qui... ceux qui étaient chez Legacy et qu'on a retrouvés ensuite chez Tranquility et UpRise il y avait qui ? Il y avait Aluk...

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Elrinae ?

[Eboshie] : Elrinae ?

[Moi] : Elhina ?

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Et qui d'autre ? C'était à peu près tout ?

[Eboshie] : Non, non, il y en avait d'autres. Il y avait DS mais qui avait fait une petite... qui était pas resté longtemps.

[Moi] : Ouais, ouais.

[Eboshie] : Euh... Je réfléchis mais il y en avait pas mal, hein. Parce qu'en fait on s'est plus ou moins tous suivis.

[Moi] : Ouais, c'était la réflexion que j'étais en train de me faire.

[Eboshie] : Aluk, il doit encore être là-bas lui, quoi que, même pas sûr, il est chez UpRise.

[Moi] : Aluk je crois qu'il a migré

[Eboshie] : Euh, non il est chez UpRise, sur Cho'gall, encore. Aluk, aussi, ça fait des... on va dire des actions manquées de, de WoW.

[Moi] : Ouais ?

[Eboshie] : On habite à, peut-être, dix minutes l'un de l'autre, et on a jamais arrivé à se voir, autre que... autre que sur un IRL avec Legacy.

[Moi] : Ok, ouais, c'est pas mal ça.

[Eboshie] : Mais, enfin, moi c'est la chose que je regrette c'est de, de pas être aller boire un coup avec lui ou... Enfin c'est jamais trop tard, hein. Mais voilà... il y avait Hundow aussi.

[Moi] : Ah oui.

[Eboshie] : Enfin, voilà, je pense que c'est tout.

[Moi] : D'accord, d'accord. Donc il y avait quand même un noyau de personnes qui se connaissaient depuis un moment, quoi.

[Eboshie] : Ah oui, oui, oui. C'est sûr.

[Moi] : Ok. Alors... Du coup, t'as joué pas mal tank... Bon alors je, ouais, je vais commencer par ce point là parce que du coup, bien sûr, ça m'évoque pas mal de questions. Le premier, globalement, d'après ce que je vois, tu as joué trois personnages, quoi : War, Pal et Mage.

[Eboshie] : Oui, parce qu'après les autres je les, les reroll... j'ai sorti de temps en temps, je les compte pas trop. Ah, une chose que j'ai pas dit aussi : c'est qu'il y avait mon père Chez Legacy, à l'époque. Et, oui, je l'avais oublié mais on jouait à cinq avec le cous' mais oui on était 5. Il y avait aussi mon père.

[Moi] : Ok, ok, je vais revenir là-dessus après.

[Eboshie] : Ouais et je te raconterai pourquoi il est venu sur WoW et c'est aussi marrant [rire].

[Moi] : D'accord, ok, ça marche. Alors, du coup, pal, war et mage.

[Eboshie] : Ouais.

[Moi] : Première question, par rapport à ça, si tu devais en choisir un... lequel ça serait ?

[Eboshie] : Hum, difficile. Je dirai paladin. Difficile, mais paladin.

[Moi] : D'accord. Pourquoi ?

[Eboshie] : Alors, parce que c'est celui avec lequel j'ai pris le plus de plaisir à jouer, c'est celui que j'ai joué le plus longtemps. Puisque j'ai joué de mi-BC jusqu'à... jusqu'à MoP. Donc voilà, c'est un... Et puis je le jouais aussi, on va dire à Vanilla et tout avant, je le joue encore, enfin, je l'ai joué encore sur l'extension après MoP. Donc le paladin il m'a suivi sur toute ma carrière. Au début mon main c'était le war, parce que c'était mon premier perso', c'est celui avec lequel j'ai fait ma Cherchevent, c'est... Enfin c'était mon premier perso'. Il est encore tout en haut dans la liste de, de connexion. Et il le sera toujours, même si... pendant longtemps il n'a pas été mon main. Donc le pal' aussi parce que... Je pouvais changer de spec' en fait, alors que le war t'avais la spec' tank qui était très bien, t'avais la spec' DPS qui était abusée à certaines époques et un peu moins, dans les autres mais c'était quand même bien, c'était valable. Mais par contre un pal', peut faire du soin, du tank et du DPS et la plupart du temps c'était viable... c'était viable.

[Moi] : Ouais. Et du coup avec ton pal' tu jouais les trois spec', en main tank et un peu les autres ?

[Eboshie] : Alors, mon pal', j'ai commencé, enfin Vanilla je l'ai fait uniquement en... en heal. Parce que je m'amusais à voler les soins à mon frangin druide. Parce que j'étais plus rapide, donc voilà. Alors qu'il était meilleur que moi dans tous les domaines. Mais [rire] le pal' était plus rapide avec les instants. Après bah, tank, oui je l'ai joué et quand il fallait dépanner en soin ou en DPS, je switchais de, je switchais de spec' et... voilà. Parce qu'en fait dans ma carrière j'ai longtemps été ... enfin, sur Vanilla j'étais... GM Adjoint, on va dire, GM adjoint selon les époques et raid lead... Après sur BC j'ai commencé en bas de l'échelle chez Legacy mais je suis monté jusqu'à Officier... Et puis, voilà, chez Aurore j'avais dû être officier aussi, il me semble. Je me souviens plus trop. Parce que ça, ça date. Et voilà, moi le plaisir que j'ai dans le jeu c'est surtout dépanner, m'amuser c'est dépanner. S'il faut jouer tank, je joue tank. S'il faut jouer DPS, je joue DPS, c'est pas, c'est pas gênant.

[Moi] : Ouais, je me souviens qu'au passage de Légion... T'aurais préféré ton mage, si je me souviens bien ;

[Eboshie] : Ouais

[Moi] : Mais Yunit avait préféré que tu prennes ton... ton war.

[Eboshie] : Mon war', ouais, tout à fait. Et puis, moi, ça me gênait pas, je lui avais dit : « Tu choisis une classe, je la monterai et j'essaierai de me mettre... à jour au niveau tech, maîtrise, theorycraft, la totale ».

[Moi] : D'accord. Avec ce, avec ton paladin, est-ce que tu dirais que tu as, peut-être, une sorte de lien ?

[Eboshie] : Euh... plus de, ouais si, ouais. Plus un lien avec le paladin qu'avec les autres perso' effectivement.

[Moi] : D'accord. Ton paladin, je l'ai jamais vu, il est de quelle race ?

[Eboshie] : Euh... Humain.

[Moi] : Garçon ou fille ?

[Eboshie] : Garçon.

[Moi] : D'accord. Tu as déjà effectué des changements de... race ou de sexe pour tes personnages ?

[Eboshie] : Euh... alors, oui. Le pal', le pal' une fois parce que, en fait, avec Legacy... On voulait essayer de recruter, enfin c'était l'époque où j'étais off', on voulait essayer de recruter du monde mais c'était sur Cho'gall... Ça a toujours été compliqué, donc on avait migré nos reroll, côté Horde. Et on avait essayé de recruter côté Horde [rire] donc on avait des reroll qui étaient quand même pas trop mal stuff parce qu'on les, enfin on avait un bon niveau sur les main du coup les reroll, on connaissait les tech donc le stuff arrivait facilement on va dire. Donc on avait migré côté Horde, on avait des bons, on avait fait... Je ne sais plus comment s'appelait la guilde mais c'était un truc dans le genre « Little Legacy » ou un truc dans le genre et on avait fait des raids là-bas, qui marchaient bien, alors petit à petit on a sympathisé avec des gens et on leur disait « Bah voilà, nous, nos raids main ils sont côté Alliance, si jamais vous voulez voir un autre niveau, bah, basculez de l'autre côté ».

[Moi] : D'accord, et ça a marché ?

[Eboshie] : Et ouais, ça a marché, ouais. [rire] On en a eu quelques-uns, ouais.

[Moi] : Et du coup, à ce moment-là tu as switché ton pal' côté horde ?

[Eboshie] : Ouais. Et c'était toujours Dimitrius, mais c'était un humain, Elf de sang. Tout à fait.

[Moi] : D'accord et c'est la seule fois où tu as changé ? Donc Ebo, ça a toujours été une fille et ton mage ;

[Eboshie] : Alors, Eboshie, oui ça a toujours été une humaine... fille. Parce que dans le manga *Princesse Mononoké*, le nom de mon personnage « Dame Eboshie », c'était une humaine, donc j'ai gardé le, j'ai jamais changé de race. Et je le ferai sans doute jamais... Dimi' lui a toujours été humain... toujours été humain, sauf quand il a fait son changement de côté. Qu'il est passé côté obscure. Et Luthien, a toujours été humaine.

[Moi] : D'accord, pseudo' en rapport avec Tolkien ?

[Eboshie] : Tout à fait. C'est pour ça que c'est Luthien d'ailleurs, sinon ça serait Luthien [rire].

[Moi] : Oui, oui... Alors, du coup, si je retourne sur les guildes... et plus particulièrement sur l'épisode qu'on a, enfin les épisodes qu'on a vécus ensemble si, j'ose dire, donc Tranquility, UpRise. Moi je suis arrivé... Je suis arrivé dans Tranquility fin WoD au moment où Tranquility était en train de se casser la gueule.

[Eboshie] : Tout à fait.

[Moi] : Euh... et où je me souviens que fin WoD, on l'a un peu tenu à bout de bras avec Eva à l'époque, un prêtre ombre qui a disparu, un peu du jour au lendemain. Puis Légion, on a relancé le truc, on a fait Cauchemar d'Emeraude, tant bien que mal... et... et puis ensuite, ensuite, il y a eu le fameux putsch et puis on a créé UpRise, alors, toi, comment est-ce que tu as vécu ces épisodes ?

[Eboshie] : Alors, moi, très mal, très mal. Je l'ai très mal vécu, parce que Yunit... Je le connais depuis très longtemps, je le connais vraiment depuis très longtemps, avec Aury. Je m'entends très bien avec les deux... Je l'ai, on s'est suivi, on s'est croisé, recroisé, enfin voilà c'est une vieille histoire. Et du coup, moi je l'ai vécu parce que c'était une trahison de les laisser et de partir chez UpRise. C'est pour ça que je suis pas parti tout de suite. J'ai mis du temps avant de, me décider et... ça m'a fait mal.

[Moi] : D'accord. Tu as encore, tu échanges encore avec eux ?

[Eboshie] : Euh, pas dans WoW.

[Moi] : D'accord, en dehors ?

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Genre via Facebook, etc. ?

[Eboshie] : Euh, oui. Y'a Skype. Comme je disais ça faisait longtemps que je les connais.

[Moi] : D'accord tu les as connus ... vers quelle extension tu les as connus ?

[Eboshie] : Et bien, moi, j'ai connu Yunit quand il était Revival X et que j'étais pas Revival X, donc ça... je ne sais plus quand est-ce qu'il l'a été mais ça fait très longtemps... Mais je les ai connus avec Aurore... avec Aurore.

[Moi] : D'accord.

[Eboshie] : Et, même, attends, même avant je les ai connus. Ouais, ça date, en fait ça date, je... ne pourrais pas remettre une date mais... ça date.

[Moi] : Et, du coup, épisode, difficile, pour toi, comment est-ce... Moi je l'ai condensé, l'événement, en trois secondes, selon ce que je me souviens. Toi, pour toi, quel a été le déroulé de l'histoire ? Et... et je dirais, outre, juste la succession d'évènements, quelle est ton analyse de ce qui s'est passé selon toi, qu'est ce qui a mené à cette, à ces situations, je dirais non seulement... bon peut être le passage à mou de Tranquility à la fin de WoD, mais bon, je dirais que toutes les guildes connaissent ça.

[Eboshie] : Ouais, mais c'est pas sur WoD que ça a commencé à... se dé, déchiré. C'était avant... C'était après, c'était après puisqu'on a joué sur le... C'est laquelle la dernière extension ?

[Moi] : Euh, Légion.

[Eboshie] : Légion, ouais, voilà. Donc à Légion on a quand même eu des, on a quand même bien avancé, hein.

[Moi] : Ouais, ouais, on a fait le Cauchemar.

[Eboshie] : Voilà, sans dire de faire du Mythique mais on a quand même bien avancé et... qu'est-ce que je veux dire ? Et... Il y a eu une période, en fait, où il y en a qui voulait plus... Et c'est ça qui a fait que... Bah il y a eu un... complot ? [rire]. Enfin pas un complot, mais, oui, il y a les très bons joueurs qui voulaient plus, il y a... une partie, bah Yunit qui baissait un peu les bras, ils en ont profité. Enfin, moi, je l'ai ressenti comme ça.

[Moi] : D'accord... Et du coup il y a UpRise qui se crée...

[Eboshie] : Il y a UpRise qui se crée, je n'y vais pas tout de suite... J'ai attendu deux, trois semaines, je crois avant d'y aller.

[Moi] : Ouais, et alors qu'est-ce que vous faites pendant ces deux, trois semaines ? Parce que moi je sais, enfin, moi, je sais ce qu'on a fait... Puisque moi c'est pareil, enfin c'est pareil, si tu veux on a jamais discuté mais moi j'ai hésité... J'ai pas su quoi faire, non seulement par rapport à Yunit parce qu'il a accepté de me prendre chez Tranquility alors que je venais de reprendre WoW, que j'étais à la bourre de stuff, etc. que je m'étais investi dans la guild, j'avais fait le site, etc.... et aussi pour mon travail, voilà. Et c'est pour mon travail que j'ai décidé de rejoindre UpRise parce que tout le monde se barrait et que je voulais suivre ce qui se passait. Du coup, moi je sais, que côté UpRise on a assez vite rameuté Elhina, etc. Ce qui fait qu'on a eu assez vite un roster conséquent. Et vous, qu'est ce qu'il s'est passé pour toi, pendant ce laps de temps ? Je crois que Exd a mis du temps aussi à venir.

[Eboshie] : Ouais, mais ça c'est pareil. Exd, on a connu Yunit en même temps, dans le même endroit, dans les mêmes conditions... Donc c'est ce qui faisait qu'en fait, on discutait ensemble et on disait « non on peut le laisser, c'est un moment où il, ils ont besoin de, d'une base, même si on est très peu » ils ont besoin d'un noyau pour dire d'aller un peu plus loin et de... relancer peut-être un... un mécanisme qui permettrait de relancer le truc, quoi. Et... sauf que y'a pas eu, y'a pas eu... et c'est là, on a fait quelques raids, ça a duré, ouais, deux, trois semaines. Je pense, il faudrait vérifier mais... Et... le truc c'est que, voilà, ça a pas ... enfin ces deux, trois semaines ça n'a pas, enfin, nous, on avait de moins en moins de performances. On prenait de plus en plus de pick up et... au bout d'un moment c'est, c'est... enfin c'était le ras-le-bol. On arrivait plus à rien faire avec. Donc on s'est dit « Bon on y va ».

[Moi] : Et... vous en avez discuté avec Yunit ? Ou Aury à ce moment-là ?

[Eboshie] : Ouais. Moi j'en avais discuté avec lui pour lui dire « Bah voilà, tu sais ce que je veux faire dans WoW, le truc c'est que en ayant un boulot et une famille... je peux pas me, je peux pas me donner à 300% sur le recrutement, le, tout ce qui se passe autour pour dire de relancer la mécanique... Et voilà, faut, enfin je vais vous quitter. Ce n'est pas que je ne veux pas faire plus avec vous mais c'est que... il y a avant tout le plaisir du jeu, le... l'envie d'aller plus et la famille qui est à côté, la famille, le travail qui me fait dire que c'est, si je reste, ça va me prendre du temps, ça va me prendre du temps sur des trucs que je mettrai pas de côté.

[Moi] : D'accord. Et dans ce cas tu quittes Tranquility, tu rentres dans UpRise et quelle est ton impression à ce moment-là ? Tu retrouves un certain nombre de gens que tu connaissais.

[Eboshie] : Oui, bah tous, pour la plupart.

[Moi] : Et qu'est-ce que tu as pensé de l'aventure UpRise ?

[Eboshie] : Alors l'aventure UpRise c'était bien... mais... c'était toujours, enfin je sentais que c'était une transition vers quelque chose, d'autre. Notamment... Pour les très bons joueurs, je savais qu'ils allaient finir chez Revival X... Voilà, j'en discutais un peu en off' avec Ishbala et il me disait gentiment, de temps en temps, machin il est bon, on le récupérerait bien. Et moi je lui disais « Bah vas-y, hein » Franchement il a envie de faire plus, vous, vous avez besoin

d'une personne comme ça, allez-y. Le jeu est fait comme ça, c'est... enfin c'est la vie, c'est la vie de guilde, c'est ça. Et donc, UpRise c'était bien, il y avait une certaine performance... Malgré, malgré certaines lacunes pour certains, moi y compris, hein... Et... non, c'était pas mal, c'était une bonne expérience, un peu... Un peu pesant par moment, parce qu'il y avait des tensions, il y avait tout ça, enfin c'était pas...

[Moi] : Ouais, ouais, il y en avait pas mal... Enfin il y a des moments où ;

[Eboshie] : Oui, oui. Carrément.

[Moi] : Enfin le départ de Exd, Kabe, c'était...

[Eboshie] : Oui, ça aussi je l'ai mal vécu.

[Moi] : D'accord, pourquoi ?

[Eboshie] : Parce que, bah parce que les deux je le connais depuis très longtemps... Toujours pareil, hein, on était Aurore ensemble... on était Tranquility ensemble et, voilà, donc... Quand ils sont partis ils m'ont dit tout de suite : « Vas-y, rejoins-nous » et j'ai dit « Non, bah non. Partez, nous on est chez... enfin, on veut quand même essayer de finir, d'aller plus loin avec UpRise, on va pousser, on va pousser et voir ce que ça donne » ... Et puis, moi, j'ai poussé jusqu'à la fin, jusqu'à ce que ça parte côté RX et de l'autre côté... Après, non, j'ai fait une petite pause je crois, peut être une semaine ou deux. Où, en fait, c'est là que je me suis dit : « Qu'est-ce que je fais ? Je continue l'aventure WoW ? Je m'arrête ? » Et... j'ai fait, j'ai ralenti le rythme et, non, ça me manque et, enfin ça me manque, j'aime bien la, le... le HL, enfin le contenu HL qui est hyper intéressant. Ce qui oblige un petit peu à repousser ses limites, à voir un peu plus loin et là je me suis dit « Bah, pourquoi pas tenter dans une autre guilde ? » Et j'ai regardé la deuxième guilde du serveur à l'époque... et voilà.

[Moi] : C'était Impress à l'époque.

[Eboshie] : Ouais.

[Moi] : D'accord, et le départ d'Aluk ?

[Eboshie] : Alors le départ d'Aluk... Qu'est-ce que ? Qu'en dire à part verser une petite larme. Bah le départ d'Aluk, de toute façon, Aluk moi je l'ai connu... à Vanilla, hein, je l'ai suivi tout le long de sa carrière dans WoW, aussi et... il a joué, il arrêté, il a rejoué, il a re arrêté, il a rejoué et en fait c'est une boucle, enfin c'est un cycle, il a un cycle comme ça. Il a des moments où il a beaucoup de travail, il a des moments où... sa compagne lui demande un petit plus d'attention. Donc il a toujours le même cycle où il va jouer, il va se donner à 200% et il va stopper. Donc moi je suis habitué à Aluk.

[Moi] : D'accord, donc ça t'as pas étonné en fait ?

[Eboshie] : Non, ça m'a pas étonné, ça m'a plutôt rassuré. Qu'il revienne dans son cycle classique.

[Moi] : C'est vachement intéressant ce que tu me dis parce que, en fait... C'est un peu ... Alors je ne sais pas si c'est une forme de fatalisme mais pour... pour toi, en fait, tout était, dès le début, tout était là pour que... enfin tu l'as, dis depuis le début, pour toi UpRise c'était une transition obligée, quoi.

[Eboshie] : Oui

[Moi] : Pour certains vers une plus grande guilde ;

[Eboshie] : Oui c'est ça.

[Moi] : Que Aluk allait arrêter, etc. Il n'y a rien qui t'as étonné là-dedans ?

[Eboshie] : Non, c'est une étape transitoire. C'était la suite logique. Il y a... on a pris les bons, on va dire le haut du panier de Tranqui', on allait plus loin et... Aller plus loin, en fait, c'était se rapprocher de là où on voulait aller. Et là où on voulait aller pour certains c'était du, c'était du très, très, très haut HL.

[Moi] : Hum, hum. Mais tu t'es pas dit, à un moment, qu'on pourrait y arriver au sein de cette guilde ? Je ne dis pas de détrôner Revival mais...

[Eboshie] : On avait largement les,

[Moi] : Ou Impressive

[Eboshie] : Bah détrôner Impressive, oui. Clairement, c'était à notre portée. Se rapprocher de Revival c'était à notre portée aussi. Les détrôner je ne pense pas parce qu'ils avaient plus de roster et en fait, le, le gros point noir de UpRise c'était Cho'gall. C'est, Cho'gall est mort. Même Revival X est parti sur un autre serveur, sur Dalaran il me semble, parce que Cho'gall c'est, c'est fini. Enfin, c'est fini, c'est... Il y a... Il y a les hordeux, ils sont bons, enfin qui sont compétitifs encore mais... parce qu'ils sont plus nombreux, mais sinon, côté Alliance... C'est pas possible. Et c'est ce qui a fait, et c'est pour ça, d'entrée de jeu quand on est allé chez UpRise que moi je savais que c'était transitoire. Que les bons allaient partir chez RX pour se, parce que le serveur allait le demander à un moment ou à un autre et voilà, enfin c'était... C'était tout vu, hein. Du début.

[Moi] : D'accord, d'accord. Mais c'est très intéressant. D'accord, ok. Et... Est-ce que tu... Si, on prend l'organisation de ces guildes, Tranquility, UpRise, on pourrait parler d'Impressive aussi mais, bon, moi chez Impressive, j'y étais très peu, j'ai raidé deux fois, avec et puis voilà, là ils sont en train de mourir et voilà. Je commence à me demander si c'est pas moi qui porte la poisse aux guildes [rire].

[Eboshie] : [rire] ouais...

[Moi] : Non, plus sérieusement, si on prend l'organisation de ces guildes et des autres, Legacy, celle que tu avais fait avec ton frère, etc. enfin d'une manière générale les guildes... Est-ce que... Du point de vue du raid lead, est-ce qu'il y a, selon toi, des formes différentes de raid lead ? Tu as été RL, aussi, donc d'autant plus intéressant.

[Eboshie] : J'ai été RL, j'ai été GM aussi, j'ai été à l'époque des raids 40... lead tank. Parce qu'il y avait des lead heal, lead tank, lead ... enfin voilà, il y avait un peu de tout.

[Moi] : Ouais, moi j'étais officier Chasseur, tu vois [rire].

[Eboshie] : Voilà, moi j'ai été officier war et lead, lead, lead tank.

[Moi] : Du coup est-ce que tu dirais qu'il y a des grandes écoles de RL, des grands groupes de RL ? Qui vont faire d'une manière, etc ;

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Ou est-ce que c'est personnel ?

[Eboshie] : Alors... Des RL j'en ai connu un certain nombre... Et, généralement, n'importe quel RL, enfin à niveau moyen, on va dire... A niveau moyen, c'est niveau de raid moyen, c'est on essaie d'aller clean le héroïque mais on y arrive pas forcément... Tous les RL se ressemblent. Par contre dès que tu vas taper un peu plus sur le HL... Là, c'est plus, c'est plus, enfin il y a plusieurs écoles. Il y a vraiment plusieurs écoles. Il y a le RL qui va... qui va miser sur son groupe, parce qu'il sait que son groupe va faire le travail à sa place donc il va... enfin, à sa place, qui va être préparé en fait, qui va faire son theorycraft, va regarder les strat', va regarder tout ce qui faut pour dire de s'optimiser pour le raid... Et, généralement, ce genre de lead, donc avec un groupe qui est quand même moteur, va faire un pull ou deux ou trois sans strat', sans exposer la strat' et après il va dire « Bon, bah maintenant on fait comme ça » et il pose la strat' et ça se passe bien, enfin bien ou pas bien, mais ça avance... Après tu as le, une deuxième catégorie de raid lead qui va directement donner la strat' à tout le monde, un peu avant le raid, histoire que les gens se préparent. Les gens le font, le font pas, ça c'est... c'est pas très grave parce qu'il va le répéter, il va le faire rentrer quoi qu'il arrive... Voilà et puis après tu as les raid lead qui... en plus de faire le theorycraft, enfin de poser la strat' à tout le monde, va aussi poser tout ce qu'il faut au niveau theorycraft, au niveau de pas mal de chose, histoire de donner toutes les billes à tout le monde, histoire de pas galérer, quoi. Moi j'en verrais à peu près trois, pour faire du HL. Après pour pas du HL, il y en a tout un tas.

[Moi] : Hum, hum. Et dans ce cas, toi t'étais quel genre de RL ?

[Eboshie] : Alors... J'étais quel genre de RL ? Alors moi c'était sur des raid 40 donc c'était plus compliqué, on va dire que maintenant. Parce que... en plus de gérer un nombre de personnes, il fallait essayer, si jamais tu voulais aller loin, optimiser un petit peu le groupe, enfin les performances de chacun. Donc il y avait une vraie politique de recrutement, qui était... qui était posée. Alors que maintenant on recrute un peu n'importe qui de toute façon ça fera l'affaire, enfin n'importe qui, n'importe quelle classe. Alors qu'avant, en raid 40, t'avais forcément un war, un war nain tank. T'avais tes pal, heal, t'avais quelques druides, enfin pour les innerv'. Enfin chaque classe avait son rôle, t'étais obligé de taper sur toutes les classes. Les prêtres nains.

[Moi] : Sur Geddon il fallait les 10 démonistes pour faire les 10 ban, tu te souviens ?

[Eboshie] : Ouais, ouais.

[Moi] : Et, ... alors quel type de RL ;

[Eboshie] : Alors quel type de RL j'étais ? Alors quel type de RL j'étais ? Moi, je donnais les strat', enfin je donnais les endroits où les gens pouvaient se renseigner. Je leur donnais pas forcément les strat', les strat' par contre, avant les pull... on faisait un pull, on faisait un deuxième pull, voir un troisième pull. Si jamais je voyais qu'il n'y avait pas d'amélioration, que les gens ne regardaient pas autour d'eux... Je commençais à donner la strat' mais petit à petit. Je n'y allais pas comme ça de but en blanc. C'était vraiment, on s'approprie le combat et une fois qu'on a compris les mécaniques et bien il n'y a plus qu'à se concentrer sur notre tâche. Notre tâche de DPS, de tank, de heal.

[Moi] : Et... en n'étant plus RL quel est, c'est ce type de RL que tu préfères ? Tu vois, en étant de l'autre côté ?

[Eboshie] : Alors moi, le... Le meilleur RL que j'ai jamais eu, c'était chez Legacy... Il s'appelait Géo, il était druide, heal mais c'était un excellent pal' tank, c'était un excellent paladin heal, c'était un excellent druide DPS, c'était, en fait il était bon. C'était un bon joueur. Et... en fait, Géo, c'était un... un... on va dire un raid lead qui savait s'entourer, il savait ses limites donc pour palier ses limites et bien il mettait, il s'entourait de personnes de confiance. Et donc il, il savait que niveau tank il pouvait pas tout suivre parce que lui il était au heal et il fallait, enfin quand t'es heal il faut quand même que tu sois vachement plus concentré que, certaines autres classes, euh, autres rôles dans le raid et... Et du coup il allait déléguer : une partie de tout ce qui se passait au CaC, il ne voulait pas s'en occuper, c'était soit le tank, soit un voleur qui s'en occupait pour donner la strat' et, en fait, il déléguait pas mal de tâches dans le raid, ce qui faisait qu'on avait un groupe qui était entièrement surveillé, entièrement accompagné pour aller, se rapprocher au maximum de la strat'. La strat' il nous la fournissait, il nous fournissait, enfin, non il faisait un petit peu le boulot à notre place. Il allait regarder les logs, il inspectait les logs, il nous disait ce qui allait pas, il passait beaucoup de temps à faire ça.

[Moi] : D'accord. Est-ce que pour toi le RL doit être le GM ?

[Eboshie] : Pas forcément.

[Moi] : Ou est-ce que ça peut être deux rôles ; pour toi ça peut être deux rôles différents ?

[Eboshie] : Complètement.

[Moi] : Ok. Donc le GM peut... dans ce cas quel est le rôle du GM ? Le recrutement ? La politique générale de la guilde ?

[Eboshie] : Alors moi, pour moi, le GM c'est... c'est un peu comme, enfin moi je transfère tout ça, enfin je transpose tout ça sur l'entreprise, hein. Une guilde, pour moi, c'est une entreprise... Il y a, tu peux avoir un patron et un directeur général. Le patron, il est là pour prendre les décisions, le directeur général pour les faire appliquer. Si je dis pas de conneries, ça doit être à peu près ça, ou l'inverse. Mais voilà on peut avoir un... patron qui est là pour prendre des décisions, dire voilà, ça c'est ça, on va dire le raid lead. En raid on fait ça, et par contre le directeur général qui est là pour faire appliquer, pour voir un peu s'il y a des tensions, les... enlever. Mettre les choses à plat, faire en sorte que ça se passe bien. Et donner les, les moyens au raid lead de mettre en place son, enfin son... enfin de donner, les moyens au raid lead de réussir dans son rôle de raid lead.

[Moi] : Hum, hum, je comprends.

[Eboshie] : Alors moi je vois ça, à peu près comme ça.

[Moi] : D'accord, ok... Alors sur... sur l'expérience Tranquility/UpRise, des GM on en a eu trois : Yunit, Aluk, Failzor. Des RL on en a eu... [rire]

[Eboshie] : Moul

[Moi] : Proph, Talma, Failzor... Je crois que c'est tout ;

[Eboshie] : Yunit, en alternance mais il voulait pas trop.

[Moi] : Ouais. Pour toi est-ce que c'étaient des bons GM, des bons RL ? Sinon, qu'est ce qui leur manquaient ? Est-ce qu'ils ont, finalement... alors je pose un peu la question de but en blanc mais est-ce que les échecs successifs tu penses qu'ils leur sont aussi imputables en partie ?

[Eboshie] : Complètement... Complètement... On va dire l'échec Tranquility, je l'imputerais pas directement au GM, donc à Yunit, parce que lui il faisait son maximum pour... en fait il voulait pas forcément faire du, du HL... haut niveau, il voulait faire du HL mais tranquille, avec une bonne ambiance, avec... avec les potes et tout, y aller cool. Mais par contre il avait des personnes, comme Failzor, qui, eux, voulaient la perf'. Et, en étant un petit plus jeune ... Parce que Failzor est quand même bien plus jeune que Yunit, je pense, en fait, bah les jeunes, quand même plus de... c'est pas de la motivation, c'est pas de l'élan, parce que Yunit était motivé au début mais ont plus d'attentes pour avoir de la performance... Enfin c'est des kikoo, quoi [rire]. Non mais c'est un peu ça.

[Moi] : Ouais, ouais...

[Eboshie] : Ils veulent voir le contenu complet et ils se donnent, ils se donnent et ils veulent que leur jeu, leur donne les bonnes sensations, quoi. Donc ils... puis Yunit c'est fait surpasser par le groupe Failzor/Elhina, même si Elhina était peut-être moins moteur... Dans le... dans la trahison. Mais, ouais, ils se sont dépassés par les événements, Yunit et Aury et... donc l'échec, bon au bout d'un moment ils ont baissé les bras. Je les comprends. Ils... Ils ont une famille, ils ont du boulot, ils avaient autre chose à faire que, que Failzor qui avait l'air d'avoir, quand même, cinquante fois plus de temps de jeu...

[Moi] : D'accord, et pour ce qui de Proph, Talma, Aluk pour GM et RL ?

[Eboshie] : Bah Proph il était alternatif, on va dire, comme Aluk... Il jouait, il arrêta, il jouait, il arrêta. Enfin de ce que je l'ai connu chez Tranquility, de toute la période Tranquility, c'était ça. On était habitué à ça. Donc... ils nous a pas déçu en fait, enfin moi il m'a pas déçu. Enfin, les personnes dans WoW, ceux que je suis depuis un certain temps, je... je... j'arrive à... me rendre compte... assez longtemps en avance, par rapport aux événements, des choix qu'ils vont faire. Et... Proph c'était pas un mauvais raid lead mais c'était pas le meilleur parce que, parce qu'il était un peu trop... cassant. Comme, comme Failzor, hein, c'est, c'est la même chose. Parce que, eux, ils voulaient autre chose... Ils voulaient être les premiers... Voilà, enfin, c'est, ils sont plus jeunes. Ça joue beaucoup, hein, la maturité.

[Moi] : Est-ce que, sur le fait qu'ils soient plus jeunes, est-ce que tu dirais que c'est aussi le fait... Alors, honnêtement, je ne sais pas quand Failzor a commencé mais... globalement de ce que tu me dis, toi, Yunit, vous êtes passés par Revival, t'as fait MC, t'as commencé BWL,

[Eboshie] : Et Naxxramas à l'époque aussi.

[Moi] : Et, tu vois le... Est-ce que tu dirais que le VHL tu l'as fait, tu sais ce que c'est et que, du coup, t'as peut-être pas besoin de le refaire aujourd'hui, tu vois ce que je veux dire ?

[Eboshie] : Alors, je l'ai fait, c'est sûr. A l'époque de Vanilla, moi, j'avais postulé dans la plus grosse guilde du serveur, c'était GIGN, qui est devenue... Yukimanekat ... Et, enfin, c'était une très, très bonne guilde, avec un niveau de jeu exceptionnel... J'ai jamais vu ça, même

chez les RX, ce qui fait que même encore maintenant, tu regardes sur Cho'gall, il reste les Yukimanekat qui sont encore classés. Ils vont aller faire le clean, au moins, en héroïque de tous les paliers, quoi. Et donc, moi le VHL je l'avais fait avec eux, j'étais aller tuer... comment il s'appelle ? Neferian... On a, enfin, j'avais, j'avais pas été pris en tant que MT parce qu'ils en avaient pris un autre, en fait on était deux sur la liste à la fin, et voilà. Et... en Alliance avec plusieurs autres guildes on avait fait Naxxramas, l'Aile de, avec les quatre cavaliers.

[Moi] : Ouais, quand même.

[Eboshie] : Donc si tu veux, le VHL, moi, c'était ça. C'était tellement difficile. J'ai, c'est pas que je veux pas le refaire maintenant, c'est que j'ai... j'aimerais le refaire mais, sur Cho'gall il n'y a pas la possibilité, il n'y a plus la possibilité. Mais oui, si jamais un jour Cho'gall venait à redémarrer, moi je ne pense pas que je quitterai cho'gall du jour au lendemain... Si jamais il y avait la possibilité de refaire ce niveau de jeu-là. Oui, j'irai, si jamais mon perso' et mon pro' me le permet, oui, je me remettrais à WoW à un niveau de jeu, le plus haut possible, effectivement.

[Moi] : D'accord, ok... Ok, ok... Je réfléchis, parce que j'ai plusieurs questions, je réfléchis à l'ordre dans lequel je les pose. Oui, sur le fait que t'aies joué pas mal de temps tank... Je trouve que, bon alors, les trois rôles sont... sont particuliers, hein, sinon ça serait la même chose, mais le tank... c'est quand même lui qui lance la dynamique dans certains moments, ça peut être lui qui mène la danse.

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Je trouve que c'est un rôle assez particulier, qu'est-ce qui te plaît dans ce rôle, que t'as joué longtemps ?

[Eboshie] : D'avoir longtemps joué tank. Alors, moi, qu'est ce qui me plaisait dans le fait de jouer tank ? C'est qu'en fait c'est un poste clef, ça a toujours été un poste clef... Un raid avec un mauvais tank n'ira pas loin. Ça c'est clair, si ton tank est très, très bon, il va prendre les bonnes décisions en fait, c'est ça. Et quand... il va prendre les bonnes décisions, il va pouvoir... anticiper les déplacements du boss pour faciliter la vie à certains DPS pour... faciliter le placement des, des healer. En fait le tank, c'est pour moi, vraiment la pièce maîtresse de l'échiquier qui fait que, en phase de pull, enfin en phase de... on va dire de trash et tout, c'est lui qui va mettre la dynamique pour pas que les gens s'endorment... Il est là pour ça, il faut qu'il donne un peu un rythme pour dire « putain on est pas là pour enfiler des perles », il faut qu'on, il faut qu'on se concentre dans notre jeu et on avance. Et quand on est sur les boss il a, il a pas le droit de faire une erreur en fait... Un heal qui fait une erreur, maintenant il y a des rez', des trucs comme ça, ça se rattrape... Un tank qu'oublie de mettre un CD, il est mort. Et même s'il a de très bons healer derrière au bout d'un moment il est mort, ce qui est d'autant plus vrai en mythique. D'autant plus vrai en mythique. Donc, moi, c'est ça qui me plaisait. C'était le... enfin moi c'était vraiment le... la pierre angulaire, quoi. Le... ce qui liait tout, quoi. Parce qu'un boss bien placé, les healer vont pouvoir taper, si je claqué bien mes CD, les healer vont pouvoir me tenir, donc si je vois que les healer me tiennent et que je me plante pas dans ma rota', bah je vais pouvoir optimiser le flux d'informations que j'ai à gérer avec le placement de tout le monde. Voilà, c'est ça qui me plaisait. Qui m'a toujours plu, qui me plaira encore.

[Moi] : C'est toujours ton rôle préféré ou... ?

[Eboshie] : Ouais.

[Moi] : Ouais ? Devant DPS ?

[Eboshie] : Devant DPS, je dirais que mon, le DPS c'est mon dernier rôle préféré.

[Moi] : Tu préfères heal ?

[Eboshie] : Je préfère heal que DPS.

[Moi] : D'accord. Donc dans l'ordre, ça serait : tank, heal, DPS ?

[Eboshie] : Ouais.

[Moi] : Ok.

[Eboshie] : Alors que j'ai très peu joué heal, hein. J'ai joué heal à Vanilla avec... avec Dimi, donc le pal'.... De temps en temps je remplaçais mon frangin, en drood, en drood heal... Notamment sur, bah sur Tranchetrippe, hein. On va l'appeler comme ça, vu qu'il s'appelle comme ça maintenant [rire]. Parce que, en fait, mon PC, je ne sais pas pourquoi, sur ce combat-là, ramait à mort quand j'étais en tank. Si je connectais le perso' de mon frangin il ramait pas.

[Moi] : D'accord.

[Eboshie] : Donc, en fait, en raid on switchait de, on switchait de compte. Il passait sur mon tank, je passais sur son heal et on tombait le boss.

[Moi] : D'accord, c'est rigolo ça.

[Eboshie] : Ouais. Ah, des petites anecdotes comme ça, j'en ai, j'en ai plein [rire].

[Moi] : Pas mal celle-là. Je l'avais jamais entendu... Ok, alors... Bon maintenant tu as un peu ralenti le rythme mais quand même, et par rapport à avant et même par rapport à maintenant : tout ce qui raid, donjon, tu préfères et est-ce que tu les fais principalement en guildes ou aussi en PU ?

[Eboshie] : Euh... en fait, j'ai toujours fait les deux. Parce que j'avais mon main qui était réservé à la guildes et j'avais toujours mon reroll qui était sur le côté et qui allait explorer d'autres horizons... Connaitre d'autres personnes, voilà, enfin, moi pour, WoW c'est quand même... enfin c'est, il y a le caractère humain derrière et le fait de... de jouer que en guildes, bah ça me permet pas d'exploiter tout le jeu... Donc, faire du PU ça te permet de rencontrer de nouvelles personnes, de... de discuter d'autres sujets, voilà, c'est ce qui me plaît et me poussera toujours à avoir mon main qui restera en guildes et qui sera prioritaire. Mais dès que je peux, j'irai prendre mon reroll pour aller explorer d'autres horizons.

[Moi] : D'accord, et alors, comment est-ce que tu choisis les guildes, euh les guildes, les raids... et les groupes de manière générale en pick up ?

[Eboshie] : Généralement je vais essayer de donner un coup de main à quelqu'un que je connais.

[Moi] : D'accord, ok...

[Eboshie] : Parce qu'en ayant joué depuis Vanilla... et étant resté tout le temps sur le même serveur, bah je commence à avoir un... carnet de [rire], carnet d'adresses assez long. Et... je discute avec pas mal de personnes et de temps en temps ils ont besoin d'un coup de main sur tel boss, bah je vais leur donner un coup de main. Là de, en ce moment, j'ai une période, où on va dire où je joue un peu moins, parce que professionnellement et personnellement j'ai moins le temps de jouer. Si je devais me remettre à jouer pour faire du raid... Je sais déjà avec qui et pourquoi je veux y aller.

[Moi] : D'accord ?

[Eboshie] : Parce qu'en fait... Avec Adama, donc d'Impressive, on a, enfin, on a monté une petite guilde dans le jeu Destiny 2 et on a bien sympathisé avec... avec deux belges... et je sais qu'ils jouent à WoW. Et ils ont pas un niveau de jeu... enfin c'est pas qu'ils ont pas un bon niveau de jeu... c'est qu'ils ont pas une envie de faire du HL mais ils veulent quand même faire des petits raids et aller un peu plus loin chaque semaine et je sais qu'ils m'ont demandé de venir les aider. Et... j'ai pas eu le temps pour le moment mais, oui, je vais aller les aider. Et, voilà.

[Moi] : D'accord, d'accord. Ok. Adama c'est quelqu'un que tu as connu à Impressive ou tu le connaissais déjà avant ?

[Eboshie] : Impressive. C'est lui qui m'avait recruté [rire] chez Impressive.

[Moi] : D'accord, est-ce qu'il y a des gens que tu as retrouvés chez Impress' ? Enfin, à part Kabe, Exd, Worwyck. Est-ce qu'il y a des gens que tu as retrouvés d'avant, on va dire ?

[Eboshie] : Oui, passé un moment j'ai vu passer une personne. Alors je ne sais plus le nom de son prêtre mais quand il a vu mon perso' se connectait il a fait « Mais attends, t'étais pas mon GM à Vanilla ? »

[Moi] : [rire]

[Eboshie] : Euh... j'ai dit bah ça dépend, « Tu t'appelais comment ? » et il m'a dit le nom de son pal' : Megatronx et j'ai dit « Bah oui, effectivement, j'étais ton GM ».

[Moi] : D'accord !

[Eboshie] : Donc voilà, il y a des personnes comme ça. Alors, à l'époque c'était un petit jeune, il avait 16 ans, même pas. Maintenant il en a 26, donc... lui reparler 10 après c'est, mais c'est génial ! Déjà qu'il se souviennent, il a pas tellement changé et savoir ce qu'il est devenu c'est... Putain, le petit jeune on jouait de temps en temps ensemble maintenant il a un boulot, limite il a des enfants, ça fait quelque chose quand même de savoir tout ça.

[Moi] : Ouais, ouais. Je comprends, c'est rigolo ça.

[Eboshie] : Mais ouais j'en ai retrouvé pas mal chez Impressive aussi. Mais, mine de rien...

[Moi] : C'est un peu de l'entre deux, quoi.

[Eboshie] : Oui et puis Cho'gall est petit maintenant, donc ceux avec qui j'ai pu jouer avant, s'ils ne sont pas chez les RX, ils sont chez Impressive..

[Moi] : Ishba ça a toujours été le GM des RX ?

[Eboshie] : Non.

[Moi] : D'accord. C'est récent, c'est récent, non ?

[Eboshie] : C'est récent, ouais. C'est... quand ils ont migré en fait, leur GM a ... fait une petite pause, ils arrivaient plus à recruter et il en avait marre. Il a toujours été GM des RX, c'était Youpi, Youpi et Kagemaro, mais surtout Kage et... et du coup, Ish il a dit « Bah moi je veux bien essayer de reprendre le truc », il a repris le truc, il a absorbé UpRise... et une fois qu'il a vu qu'il a commencé à avoir un niveau intéressant de jeu avec un groupe qui commençait à être soudé avec des bonnes mécaniques de groupe. Il a dit « Allez les gars, on migre sur Dalaran et on va faire du HL, du... vraiment HL » et ça a payé, hein.

[Moi] : Ouais j'ai discuté un peu avec Failzor, ils sont à 10/11 mythique là.

[Eboshie] : Ouais.

[Moi] : C'est pas mal hein

[Eboshie] : Ouais, ouais carrément. Ils sont dans les 200, ils sont moins de 300 mondial, alors que quand on regarde la meilleure guildes côté Cho'gall on doit être 300 et des brouettes, 400. Pratiquement 400. Donc ils ont bien fait de migrer tu vois, enfin pour avoir...

[Moi] : Bah c'est vrai que pour avoir, en tout cas de UpRise ils ont pris les 3 meilleurs, enfin je trouve.

[Eboshie] : Ouais, enfin ils sont 923 monde, les RX et les mêmes sur Cho'gall donc les Dragons et Jambons, je crois que c'est ça... Ils sont, ah ils sont pas si loin, il sont 923, 926. Donc ils sont trois places derrière.

[Moi] : Ah c'est pas mal quand même. Mais ils sont Horde non, les Dragon et Jambon ?

[Eboshie] : Ils sont quoi ? Oui ils sont Horde, tout à fait.

[Moi] : Et oui, forcément tu... comme toujours, quoi. D'accord alors du coup j'ai juste quelques petites questions sur ton interface de jeu. T'utilises des addon ?

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Ok, lesquels ?

[Eboshie] : Tout un tas. Tout un tas d'addon.

[Moi] : Ceux qui te semblent, on va dire, essentiels. Enfin les plus...

[Eboshie] : Tout est essentiel. Même ce qui est inutile, pour, uniquement de l'apparence c'est, c'est quand même, parce que c'est beau et si c'est beau c'est que c'est utile, tu vois ? [rire]... Qu'est ce que j'utilise en interface ? Alors, attends, je regarde le nom de mes addon. Alors, la base, hein, Bartender 4 pour placer mes sorts où je veux avec, voilà... Un boss mode, peu importe lequel... Petite préférence pour DBM, parce que je le trouve mieux mis à jour, certaines fois que BigWigz. Après... j'ai... l'indispensable aussi, on va dire, WeakAura, pour mettre... dans mon champ visuel, primaire, dans la, pour la vision tunnel, hein... Mettre ce qui, les informations que j'ai besoin sur des CD, des techniques qui vont se déclencher ou à déclencheur. Enfin, voilà, tout ce qui utile. Qu'est ce que j'ai de bien ?... Après bon bah j'ai tout le pack Titan pour cacher les boutons, mettre une seule barre en haut, mais bon ça c'est pas forcément très intéressant... Skada, Skada pour regarder un peu le DPS de chacun, regarder un

peu le heal, ce que peut prendre, enfin voir un peu de quoi sont mort les tanks. Enfin moi c'est... ça c'est mon expérience de, on va dire de RL. Qui me fait regarder un peu ce qui se passe autour pour, si jamais j'ai une bonne remarque à faire, de l'appuyer parce que j'ai les stat' un peu de tout le monde... Après j'ai, bon... Quartz c'est pour de la visu', Pratz c'est pour de la visu', Pitbull c'est pour de la visu'... Qu'est-ce que j'ai d'autre ? Bon un truc pour les, les... tout ce qui est mission de... de domestique là dans la... c'est pas intéressant. DBM... J'ai pas grand-chose en fait. Bon après j'ai Atlasloot pour voir un peu ce que je peux looter sur un boss si je me souviens pas, j'ai ma BiSList... Après en... j'ai rien de vraiment prin ; de vraiment utile à part ceux que j'ai cités ... Si, peut être un autre : SimulationCraft pour faire de la Theorycraft avec Pawn, pour après quand il y a une pièce qui tombe, à voir, enfin ça me donne idée si elle va être bien pour moi ou pas. Voilà.

[Moi] : Et WeakAura ?

[Eboshie] : Oui, oui, je te l'avais dit.

[Moi] : Ouais, et du coup tu... tes auras, tu les fais toi-même ou tu les récupères sur le net ?

[Eboshie] : Alors... J'ai plusieurs types d'auras, il y a des choses que j'ai récupérées d'internet pour voir un peu où c'était placé, voir un peu ce que, les, voir ce que les très, très bons joueurs mettent en place sur leur interface et, après j'ai, des fois, pris des auras de certaines personnes... Notamment, toi.

[Moi] : Ouais ? Ah oui c'était pour le war fury ?

[Eboshie] : Tout à fait [rire]. Tout à fait. Mais, ouais, après non j'ai mes auras à moi que je vais personnaliser, enfin que je vais personnaliser, que je vais faire en sorte de rendre... plus ergonomique dans mon interface, dans mon interface, dans mon champ visuel.

[Moi] : D'accord, ok. Et niveau matériel, tu joues clavier/souris ?

[Eboshie] : Ouais.

[Moi] : Est-ce que t'as, c'est des claviers/souris classiques ou plutôt orientés gaming ?

[Eboshie] : Alors... mon clavier c'est un clavier gaming, c'est un clavier mécanique parce qu'il était très joli et... il est... je peux démonter toutes les touches et les passer au lave-vaisselle... [rire] non en fait il est métallique. C'est un Corsair Vengeance je ne sais plus quoi. Alors pourquoi ? Parce qu'en fait, une fois, sur mon clavier que j'aimais bien avant, j'avais un razer avec une membrane, enfin c'était pas un clavier mécanique, j'ai tombé... de la bière dans mon clavier et en fait j'avais une partie du clavier qui marchait plus. Et je suis allé chez mon revendeur de matos et je lui ai fait « Je veux un clavier dessus pour mettre du coca dessus, de la bière, je le nettoie et c'est pas grave ça fonctionne » il m'a dit « Bah vous avez le clavier gaming machin chose là-bas qui fait 120 balles, il est très bien » et je l'ai pris. Non, et puis, il a une très bonne... j'arrive très bien à taper avec. Quand je fais du traitement de texte, c'est fluide, il va bien enfin il est adapté à ma morpho. Et la souris c'est pareil, c'est une souris gaming... Où on peut régler le poids avec tout un tas de boutons sur le côté.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Alors, du coup, ça va m'amener aux questions sur... sur tout ce qui est autour de WoW et du coup tout ce qui va être site, etc. en commençant par le streaming. Est-ce que tu regardes du streaming de jeux vidéo en général et plus particulièrement de WoW ?

[Eboshie] : Alors du streaming pas forcément, les strat' de certains, enfin, ouais les tuto', les strat, des trucs comme ça sur Youtube, oui. Mais du streaming, non, pas forcément. Ou alors quand c'est quelqu'un que je connais et nous dit « Oh viens nous voir ce soir comme ça tu pourras nous critiquer, pour nous faire progresser. » Donc, là, oui, je vais regarder des streaming mais c'est pas... on va dire c'est pas ce que je préfère.

[Moi] : Ok. Toi tu as streamé pendant un moment ?

[Eboshie] : Oui, je stream toujours, plus forcément WoW mais oui, je stream.

[Moi] : Ok, et... alors pourquoi ? Comment est-ce que tu as commencé ? Pourquoi ? Enfin, tu vois...

[Eboshie] : Pourquoi je stream ?

[Moi] : Ouais.

[Eboshie] : C'était pour mes collègues du boulot [rire] qui... en fait ils m'ont demandé... pourquoi je venais pas forcément avec eux le soir quand ils faisaient du... team building, quand ils allaient boire des canons, quoi... [rire] J'ai dit « bah parce que moi je joue à WoW » et il y en avait, certains, qui avaient déjà joué à WoW et qui disent : « Ah mais toujours encore à ça ? » et je leur dit « Oui, oui, j'ai toujours joué à WoW et ça me plait, ça m'a toujours plu » et... ils comprenaient pas pourquoi, parce qu'ils voyaient pas les changements qu'il y avait pu avoir dans, dans le gameplay. Et je leur ai dit « Bah écoutez, bougez pas, je vous fais un petit stream, venez voir et vous verrez ». Et ça a commencé comme ça, et puis j'ai streamé et puis j'ai donné mon lien à des personnes avec qui je jouais à WoW et qui me regardent, qui vont... qui me critiquent, ils prennent, ils prennent un peu les tech' de ce qu'on fait et voilà. Ça permet de faire autre chose que... enfin, ça permet de partager encore un peu plus l'expérience WoW.

[Moi] : D'accord, d'accord.

[Eboshie] : Mais à la base c'était pour montrer aux collègues du boulot à quel degré de... [rire] folie j'étais tombé.

[Moi] : D'accord, donc à la base c'était pour déconner quoi ?

[Eboshie] : Ouais, ouais. C'était pour déconner et en fait maintenant on en parle : « Ah bah j'ai vu hier tu jouais à ça, ouais j'ai regardé c'est sympa », et on discute un peu et ça permet de parler d'autre chose que du foot, que voilà.

[Moi] : D'accord. Très bien. Et niveau sites liés à WoW : qu'est-ce que tu consultes ?

[Eboshie] : Enormément de sites... Enormément de sites... Que dire?... Avant j'utilisais Millenium mais, bon, maintenant c'est plus terrible... Mais bon il y a Icy Veins, MMO Champion... Mamytwink, Blizzspirit, Mr Robot, Judge Hype, WoW Europe... Bon après il y a tout ce qui est pour les logs : Warcraft Log ou World of Log... WoW Progress pour suivre un peu les copains. Le site de WoW, le site de Blizzard.

[Moi] : Le forum aussi ?

[Eboshie] : L'armurerie, le forum, la totale. Je suis quand même bien atteint.

[Moi] : Ouais ?

[Eboshie] : Ouais [rire].

[Moi] : Et Raidbot tu l'utilises ?

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Du coup tu fais tes simulations via Raidbot ou tu utilises encore le logiciel SimulationCraft ?

[Eboshie] : Euh... un peu des deux mais c'est vrai que RaidBot est quand même assez pratique. Mais après si tu veux dans mes raccourcis, j'ai... Dans ma barre favori de raccourcis, j'ai... Ask Mr Robot, WoW Progress, Youtube... Blizzspirit, l'Armurerie... Ça c'est quoi ? WarcraftLog pour me donner les talents qu'il faut que je mette sur les différents boss, suivant mes perso' donc j'ai : war tank, euh talents war tank, talents war fury, talents war arme, pareil avec le mage, pareil avec le pal'. Après j'ai RaidBot... J'ai Icy Veins pour... c'est écrit pal' tank ; pareil war tank, pal tank... voilà. Puis après il y a les DPS, tout ce que je peux jouer... Après j'ai quoi?... Encore Warcraft Log mais c'est un autre truc... C'est pour suivre les... certaines personnes en fait. J'ai, pour suivre un peu les, ouais certaines personnes, un tank côté war, un tank côté pal. Donc voilà. Impressive, donc là, la guilde où je suis... J'ai encore, qu'est-ce que j'ai encore ? Le site Legacy, celui-là j'arriverai jamais à l'enlever, même s'il n'y a plus personne qui va dessus, on sait jamais... J'ai UpRise, j'ai Tranquility. Enfin voilà, il y a un peu tout. Beaucoup de raccourcis.

[Moi] : D'accord. Est-ce que la Blizzcon c'est quelque chose que tu as déjà suivie ?

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Ok, via, en achetant un billet virtuel ?

[Eboshie] : Ouais.

[Moi] : Est-ce que t'y as déjà été ?

[Eboshie] : Non, j'aimerais bien.

[Moi] : Ok. C'est quelque chose, c'est un projet comme ça ou...

[Eboshie] : Euh, oui c'est un projet comme ça, enfin c'est, ça fait partie des choses que j'aimerais bien faire... Au même titre qu'aller au ComicCon aux Etats-Unis, tu vois ?

[Moi] : D'accord et... sur tout ce qui est lié au lore de Warcraft... est-ce que tu as... lu quelques-uns des romans qui ont été ;?

[Eboshie] : Alors, les romans, non. Les romans, non. J'ai vu un peu de lore, bah lors de la phase de leveling dans WoW, bah à l'époque quand je jouais à Warcraft, le film, enfin.... C'est, je suis l'univers WoW mais c'est pas l'univers qui me plaît le plus où je vais lire le plus de choses.

[Moi] : D'accord. Ok, l'univers, pour toi, est pas un élément ; ?

[Eboshie] : Si... C'est un élément qui est indispensable, primordial mais... Je préfère mieux l'univers Star Wars. Et si jamais le MMO de Star Wars avait marché je ne serais plus sur WoW je serais sur Star Wars.

[Moi] : D'accord, ok. T'y avais joué un petit peu ?

[Eboshie] : Oui. Avec ma femme.

[Moi] : D'accord, ok. Et... le film t'en as pensé quoi ?

[Eboshie] : Très bien. Très bien... enfin très bien, oui, c'est joli, c'est joli. L'histoire est pas trop mal... Après je, je connais pas assez le lore de WoW, enfin de Warcraft, pour dire, pour savoir s'il y eu des boulettes dedans, s'il manquait des choses. Je... on aurait eu la même chose pour un Star Wars, je pense que j'aurais été plus critique.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Alors, du coup, ça m'amène aux questions sur toi en dehors de WoW.

[Eboshie] : Oui...

[Moi] : Du coup-là c'est aussi des questions assez générales comme je te l'avais dit au début. Du coup sur... bah ton prénom... ton âge, ta situation professionnelle, familiale. Moi je commence cette partie de l'entretien en disant, bah tu le sais par Facebook, que je m'appelle Jacques ma profession tu le sais aussi puisque je fais ma thèse, etc. [rire]

[Eboshie] : Alors moi je m'appelle Alexandre*. Je t'avais envoyé un mail avec des choses dedans... pour... comment ça s'appelle ? Pour, WeakAura.

[Moi] : Oui, oui.

[Eboshie] : Donc Alexandre*, 26 ans depuis 7 ans, déjà... 28 cette année, enfin 8 ans cette année [rire]. Ouais, enfin ouais, j'ai 33, bientôt 34... Marié deux enfants. Les enfants 3 ans et demi et 11 mois. Et la petite de 11 mois, marche depuis aujourd'hui !

[Moi] : C'est vrai ? Bravo !

[Eboshie] : Ouais ! [rire]

[Moi] : C'est vrai qu'on va faire un tir groupé avec Exd.

[Eboshie] : Ouais, ouais. C'est clair, dans l'espace des trois mois je crois.

[Moi] : Ouais, on était la team des papas [rire]

[Eboshie] : Ouais, c'est ça.

[Moi] : D'accord...

[Eboshie] : Voilà... Qu'est-ce que je peux dire de plus sur mon côté personnel ?... J'ai trois frangins qui... voilà... Au niveau perso' aussi je fais un petit peu de sport, du tir à l'arc. Alors ce n'est pas vraiment du sport mais voilà. J'ai longtemps fait du judo et depuis que j'ai vu que, arriver au boulot avec des... traces de combat, c'était pas terrible... j'ai changé d'orientation. Non j'avais arrêté le judo il y a quelques années et là ça fait deux ans que je me suis remis au tir à l'arc. Et au moment où j'ai commencé à ralentir un petit peu dans WoW, je me suis investi un peu plus dans le tir à l'arc. En passant dans le, dans le bureau du club. Donc voilà, ça c'est côté perso. Côté pro moi je travaille en bureau d'étude... Alors actuellement je m'occupe de... alors avant j'étais projeteur mécanicien donc je faisais de la conception de produits mécaniques. Et... maintenant je m'occupe des logiciels, enfin je m'occupe des logiciels... de dessins et de

gestion de données techniques et... je m'occupe de ça et faire en sorte que ça fonctionne bien, je... vais les paramétrer sur les postes de mes collègues, je vais faire les méthodologies de travail, optimiser la méthodologie de travail en phase avec la... avec les moyens de productions qu'on a à l'atelier... Optimiser à chaque fois l'ergonomie... aussi bien logicielle, si on peut mettre des macros, des choses comme ça pour que ça marche mieux... Voilà. Moi je m'occupe de ça donc pour une PME... Une PME, on est 200 mais, mais on fait partie d'une multinationale en fait. C'est une société qui... qui est française, qui a 70 ans mais qui a été rachetée, quelques fois, enfin par le numéro 1 mondial de leur activité et le numéro 1 mondial ils sont 177 000 dans le monde.

[Moi] : Ah, oui d'accord.

[Eboshie] : Et nous on est l'entité française de... de ce qu'on fait.

[Moi] : D'accord, ok, ok. D'où tes déplacements de temps en temps à l'étranger, etc. ?

[Eboshie] : Oui, alors là j'en ai pas encore fait [rire] dans la nouvelle boîte. Parce que ça fait que deux mois que j'y suis... A l'époque où on jouait chez UpRise j'étais dans une autre boîte qui était 100% française, enfin qui était 100%, non on était pas 100% française vu qu'on était chinois. Mais c'était pareil, c'est à ce moment, dans cette boîte-là que j'avais fait le... passage du dev', enfin du monde de la conception vers... logiciel et l'optimisation du flux de travail. Et c'est là que j'étais allé en Chine donc... pour faire la... mise en place d'outils chez eux qui sont les mêmes que chez nous, alors en leur apportant la méthodo', en faisant la formation, enfin... Et là dans la nouvelle boîte je fais à peu près la même chose, sauf que... je suis à un poste moins haut hiérarchiquement... Parce que dans la boîte où j'étais avant, j'avais... mon chef qui était au-dessus de moi et au-dessus de mon chef il y avait le patron.

[Moi] : D'accord, ok.

[Eboshie] : Et là, j'ai une cheffe qui a... encore un chef, qui reporte à un autre chef, qui reporte au patron. Qui reporte après en Finlande [rire]. Donc, j'ai, j'ai... baissé un petit peu mais c'est... c'est temporaire, moi ce que j'espère c'est que... je vais faire ma place petit à petit, je vais leur montrer de quoi je suis capable et je vais prendre de plus en plus de responsabilités. Enfin, c'est ce qui est prévu.

[Moi] : D'accord. Ok. Du coup tu as changé pour des opportunités d'évolution, etc. ?

[Eboshie] : Euh... j'ai changé parce que ma boîte allait très mal. En... petit chiffre, hein, l'année dernière, il y a deux ans, on fait 26 millions de perte, l'année dernière on en fait 18 millions... Et moi quand j'ai signé je pensais pas que... parce que j'ai signé il y a trois ans là-bas, enfin j'avais signé il y a trois ans. Je voyais, enfin, on avait énormément d'affaires, on avait un bureau d'étude de 30, ouais 30 personnes et on prenait 80 prestataires pour nous donner un coup de main pour, parce qu'on avait trop de boulot. Je me suis dit « Bon bah ça doit bien marcher » ... Ils m'avaient fait une belle proposition donc j'avais signé chez eux. Quand j'ai commencé à rentrer dans la boîte et à... avoir la permission de voir ce qui se passait vraiment, j'ai vu qu'en fait... il y a, la boîte en fait elle perdait du pognon à foison et... je me suis « houlà il faudra que je fasse attention quand même » et là ça faisait 6 mois qu'on avait pas de travail, enfin qu'on avait pas d'affaires. Et moi j'avais mis en place plein de choses et côté direction ça suivait pas je leur ai dit : « Moi j'ai... je vais regarder ailleurs » et je voulais pas

regarder ailleurs en fait mais il y a une boîte chez qui j'avais fait une petite période de prestation chez eux, qui m'a rappelé, qui m'a rappelé... et qui m'a dit « Monsieur, on est intéressé par vous, venez faire un entretien ». Je leur ai dit « Bah non j'ai déjà un poste qui me plait bien et j'ai pas envie de changer » et ils m'ont dit « Mais non, on te veut, on a jamais pu t'avoir, viens ». Et j'ai dit « Bon, bah ok ».

[Moi] : Ok [rire], bon bah c'est cool alors

[Eboshie] : Ouais c'est cool, en plus... c'est une boîte on est numéro 1 mondial dans pas mal de domaines... Et... donc on gagne pas mal d'argent et là, ce qui intéressant pour moi c'est qu'il y a une évolution possible dans mon poste. Parce que là je pars en tant que Key User si tu veux, donc c'est... utilisateur clef, je suis pas officiellement responsable du truc, enfin du système mais c'est moi qui vais gérer tous les problèmes mais je peux pas faire développement, je peux pas... il y a des choses où je suis quand même bridé. Mais petit à petit ils m'ont quand même dit « Si tu fais tes preuves on va te donner de plus en plus de responsabilités » donc de key user, tu vas passer à super key user et quand tu seras super key user tu vas vite passer Admin et quand tu seras Admin, là, il n'y a plus de limites. Et, en plus, la boîte qui, donc qui m'a embauché, m'a proposé de... poursuivre mes études. Quelque chose que j'avais mis en pause parce que... plus intéressé, je voulais travailler donc j'avais arrêté les études... Après un BTS.

[Moi] : Ok, c'est ce que j'allais te demander, quel cursus tu avais suivi. Ok, donc un BTS ?

[Eboshie] : Ouais, j'avais fait Bac STI génie méca', après j'ai fait un BTS et après j'ai fait une licence que j'ai ratée pour des raisons... politiques. Et donc là, la boîte dans laquelle j'ai signé... ils m'ont dit « Bon on sait ce que tu sais faire, on sait que tu veux prendre des responsabilités par contre on trouve que t'as pas le diplôme, donc nous on a sélectionné quelques écoles pour te proposer un diplôme d'ingénieur ».

[Moi] : Ah cool.

[Eboshie] : Donc il y a des perspectives. A moyen terme je sais où... que je vais reprendre les cours.

[Moi] : D'accord, c'est super ça.

[Eboshie] : C'est ce qui a fait le petit plus pourquoi j'ai signé là-bas.

[Moi] : Ok, ok. Alors du coup ça m'amène à une question dont j'ai déjà partiellement la réponse. Est-ce que dans ton entourage il y a des personnes qui ont joué ou qui jouent à WoW ?

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Tes frères ;

[Eboshie] : La famille

[Moi] : Voilà, ont joués. Ton cousin. Ton père, alors justement, tu me disais pourquoi, que tu devais me raconter comment ton père a commencé.

[Eboshie] : Ah ça c'est la petite anecdote marrante. A l'époque où j'étais en BTS... j'avais pas trop d'argent parce que je travaillais pas, je faisais vraiment que l'école et je sortais le moins possible parce que sortir c'était dépenser des sous... Généralement c'est ça. Et, du coup, je

mettais tout dans WoW qui me coutait 13€ par mois, c'était correct. Et mon père me voyait tout le temps devant l'écran il me disait « Il faut que tu sortes, tu vois plus tes amis... », alors que je les voyais, hein, mais moins, « Il faut que tu sortes, il faut que tu bouges... ton jeu c'est nul. » Je lui ai dit « Bah non, tu peux pas dire que c'est nul sans avoir essayé », je lui dis donc « Tu prends ma place et tu essaies pendant une heure » et... au bout d'une semaine j'ai dû lui acheter un compte pour qu'il arrête de squatter mon compte et j'ai du me racheter un PC.

[Moi] : [rire] d'accord.

[Eboshie] : [rire] voilà. Et donc il a joué de Vanilla à Legion.

[Moi] : Ah oui ! d'accord.

[Eboshie] : Oui, oui, non mais c'est... et voilà. Et il jouait énormément, énormément dans le genre... quand il travaillait encore, parce que maintenant il est à la retraite... il, donc il travaillait en 2x8 et des fois il fallait qu'il parte au boulot à 13h et il jouait jusqu'à 12h59 et à 12h59 il partait, il disait à ma mère : « Il faut que t'éteignes le PC, je suis à la bourre, j'y vais » et il partait comme un malade et des fois il oubliait et il faisait « Putain c'est 14h ! » et, puis, il était pas au boulot [rire]. Donc il a énormément joué.

[Moi] : D'accord, et pourquoi il a arrêté ?

[Eboshie] : Euh... parce qu'il en avait marre, parce que... il est, il a pas un très, très bon niveau de jeu parce qu'il est pas tout jeune, enfin il a 63, 64 et... il était pas compétitif par rapport à des... Failzor on va dire, enfin voilà et en fait, il voyait qu'il y avait un écart qui se creusait, qu'on le prenait de moins en moins en raid, voilà. Il savait pas faire du theorycraft, il savait pas tout un tas de choses et ça lui demandait, il avait pas les capacités, enfin les capacités, non, ils les auraient eu mais les compétences que... pour aller chercher sur internet, pour aller trouver les info' pour s'améliorer.

[Moi] : D'accord. Et, du coup, tes frères ils ont arrêté ?

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Ok...

[Eboshie] : Oui, oui. Alors mon... celui qui, celui qui était drood heal, qui était au-dessus de moi... il a arrêté le premier... pour partir en école d'infirmier... enfin d'infirmière en fait... Donc, voilà... il faisait ça et il faisait des gardes et le fait de faire des gardes en fait, le... bah il pouvait plus faire de raid et au bout d'un mois il a dit « Non je peux plus, je peux pas me permettre d'arriver fatigué au boulot le matin », donc, il a... c'était un choix logique. Euh, donc voilà... Et puis après il s'est spécialisé en anesthésie et donc il fallait qu'il soit encore plus concentré et il avait re deux ans d'études donc c'est pareil, là il a vraiment signé la fin des raids, la fin du jeu. Au début, il continuait à jouer pour faire un peu de pvp à l'occas' et... des petits raids comme ça. Et du jour au lendemain, c'était après, milieu BC, donc là il a dit « Non, c'est bon, j'arrête il faut que je sois au travail, à 100% ». Voilà. L'autre, le plus grand, qui était war tank, qui a après joué Démo'... Lui il a arrêté parce qu'il s'était mis en couple avec sa copine... Et c'est pareil, étant instit' il pouvait pas arriver complètement fatigué le matin au boulot. Donc voilà, après moi j'ai pu jouer plus longtemps parce que... je peux être fatigué au boulot c'est pas très grave, je suis derrière mon écran, de toute façon ça se voit pas trop.

[Moi] : [rire] Est-ce qu'il y a d'autres personnes de ton entourage alors qui ont joué à WoW ?

[Eboshie] : Bah mon cousin... Mais lui il a joué que WoW, euh, que Vanilla... Puis j'ai des collègues du boulot que j'ai appris qui ont joué à différentes périodes... Donc en discutant, en leur envoyant des stream, bah des fois ils tombent sur du WoW et ils font « Putain mais ça on connaît ! », donc il m'envoie vite un sms en me disant « putain mais moi aussi j'ai joué à WoW j'étais chasseur » et... Donc en fait, oui il y a énormément de gens qui jouent ou qui ont joué à WoW dans mon entourage.

[Moi] : D'accord... Alors... Est-ce que... est-ce que tu as l'impression qu'il y a des moments où le fait de devoir, est-ce qu'il y a des moments où WoW et ta vie IRL, il y a eu des moments où il y a dû y avoir des négociations, des conciliations qui ont dû se faire pour pouvoir mener les deux ?

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Est-ce que ça a mené à des tensions, etc. ?

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : D'accord [rire]

[Eboshie] : [rire] Oui bah ça c'est évident... Après j'ai la chance d'avoir une femme formidable qui me laisse jouer... donc ce que je veux, qui m'amène mon café directement devant mon PC pendant que je suis en train de raider, avec un sucre et une cuillère... Donc... Non, j'ai... [rire] Donc on va dire pour moi c'était facile. J'ai... j'ai... la seule chose que j'ai eu à... mettre en suspension ou décaler c'était tout ce qui était sorties avec les copains, avec les collègues. Moi j'ai des collègues qui sont un peu plus jeunes que moi pour la plupart, 'fin la plupart du temps... Et... ils vont, bah en habitant sur Lyon si tu veux on était à côté du quartier qui bougeait pas mal, bah le soir, ils sortaient quasiment tous le soir aller boire une petite bière ensemble et moi je leur disais « Bah non les gars, moi, je peux pas ». Alors au début c'était parce que j'avais WoW donc au début c'était pas, c'était pas... c'est un jeu quand même, hein. Faut se le rappeler donc c'était pour moi pas forcément très... donc je leur disais pas forcément que j'avais WoW je disais « Non, maintenant je peux pas »... Maintenant j'ai des enfants donc c'est différent. Je rentre, c'est pour les enfants, pour être un peu avec eux. Mais, oui, j'ai dû mettre des fois, des choses de côté. Ne plus, ne plus faire partie de... de certains groupes parce qu'ils sortaient tout le temps et moi non, parce qu'il fallait que je fasse mes petits raids et ça me plaisait. Ça me plaisait plus que sortir en plus. Donc voilà... Et ça peut amener des tensions, même voire mettre complètement des personnes de côté et perdre, perdre le contact, hein.

[Moi] : D'accord...

[Eboshie] : Mais après côté famille... Moi j'ai de la chance d'avoir une femme géniale, vraiment. Ouais elle m'a jamais empêché de, de jouer.

[Moi] : Et pendant tes années d'études, etc. ? Ça...

[Eboshie] : Pendant mes années d'études... On va dire que j'ai [inaudible] très compliqué, je savais ce que je voulais faire comme métier et j'ai axé mes études en fonction de ce que je voulais faire... Et... Ayant des facilités à l'école, j'ai jamais eu besoin de bosser à la maison.

Donc en fait, c'était, c'était pas une contrainte. C'était, je pouvais jouer parce que de toute façon l'école... en BTS j'étais dans les, dans le top 3 de la promo'. En licence j'étais major de promo si jamais j'avais pas été écarté politiquement... Donc si tu veux, c'était pas compliqué. J'avais fait les tests d'entrée pour... L'école des Mines de St Etienne, donc pour être ingé. J'avais réussi le concours... j'y étais allé avec un de mes collègues, un copain, on a fait l'école primaire, euh, l'école maternelle ensemble, l'école primaire, le collège, sauf la 5^{ème}, on a fait la seconde, le BTS ensemble, le BP, le, et on a passé le concours à l'école des Mines ensemble. On a fait vraiment toute, toute notre vie ensemble [rire] Et... En fait j'étais un peu fatigué de l'école, je ne voulais pas forcément être ingénieur, je, je voulais pas avoir un poste à responsabilité, je voulais faire ma petite conception dans mon coin et puis c'est tout. Et... parce que je connaissais le big, euh, le monde du travail, réellement... La conception me plaisait, donc j'ai fait en sorte de pouvoir aller là-dedans. Mais maintenant, en prenant un peu de recul, oui, j'aurai dû faire mon école d'ingé et... pour pouvoir me débloquent les postes à responsabilité. Mais bon, après, ce n'est jamais trop tard mais... vu que j'avais des, on va dire vu que j'avais pas besoin d'avoir un investissement scolaire, énorme. WoW ne m'a pas pénalisé.

[Moi] : Ouais, d'accord. Et avec les enfants ?

[Eboshie] : Avec les enfants ?

[Moi] : Ouais, est-ce que tu trouves que ça demande... Ouais mais en fait ils sont tout petits donc

[Eboshie] : Bah c'est ça, c'est que la grande elle a trois ans, trois ans et demi... Maintenant elle commence à me demander un peu plus de, on va dire, de temps... Mais... jusqu'à, même encore maintenant, à 20h30 maximum elle est couchée, donc pour les raids je suis dispo'. Par contre là où je suis plus dispo' par rapport à l'époque sans enfants, c'est pour tout ce qui est farming, level, phase de leveling et tout, où là, je vais être plus lent que certains. Parce que moi, bah j'ai quand même ma vie de famille à mener, avant tout... Après j'ai le boulot et après j'ai WoW. Il y a les priorités et maintenant... j'ai le sport. Enfin le sport avec, essayer de m'investir un peu dans mon club de Tir à l'arc. Et... qu'est-ce que je voulais dire ? Et du coup, si jamais... je devais mettre un truc en dernier c'est WoW. Malgré le gros temps de jeu, enfin, le gros temps de jeu que j'avais.

[Moi] : D'accord et... est-ce que tu t'es senti un peu contraint ou obligé d'aller en raid parce que tu t'étais engagé et sans avoir envie. Tu rentres d'une journée de boulot, t'as pas envie de raid mais ;

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Ouais ?

[Eboshie] : Oui, souvent.

[Moi] : Et dans ce cas tu vas quand même raid ou t'y vas pas et tu te dis que ;

[Eboshie] : Bah j'y vais, j'y vais parce que... Un... Je me dis qu'il y en a qui s'investissent... Notamment tout ce qui est raid lead et que, voilà, il y en a... qui bloquent des soirées pour ça. Il y en a qui ont moins de temps de jeu que moi, parce qu'ils ont des enfants aussi et que... ils ont un ou deux soirs par semaines où ils doivent jouer, ils peuvent jouer. Donc

si je me suis engagé, je viens. C'est... c'est, enfin c'est pour les autres c'est pas, 'fin moi je sais que je vais me faire chier... Je vais donner mon max quand même mais je ne vais pas forcément prendre plaisir à jouer.

[Moi] : D'accord. Tu me disais avant que tu avais fait des IRL, enfin au moins une avec Legacy...

[Eboshie] : Oui. Pas que avec Legacy d'ailleurs.

[Moi] : D'accord. Alors pendant ces rencontres, est-ce que tu... est-ce que les gens t'ont semblé différents une fois de, les voir en vrai par rapport à la manière dont tu avais pu échanger, interagir avec eux dans le jeu ?

[Eboshie] : Euh... oui. Alors, en fait il y avait deux... Allez, je vais prendre juste deux exemples en IRL. Il y avait l'IRL que j'avais fait que j'étais GM et... donc c'était de la Confrérie de Kano où... avec les frangins en rigolant après un raid, on a dit : « Bah si on tombe le boss, le prochain raid qu'on fait, on loue une XS Arena à Paris, on se rejoint tous là-bas, on passe la soirée, la nuit s'il faut... dans la salle de jeu et on fait notre raid, et on boit des canons puis on se la pète. Donc on a tombé le boss, donc on a fait ça. La semaine d'après on est parti à Paris comme des fous, à louer un Hôtel Ibis et puis on est allé dans une XS toute la nuit et là les gens en fait étaient un peu différents de... de ce qu'on avait l'habitude d'avoir en contact en jeu. Mais bon, c'était, on était jeune. Après j'ai eu l'expérience Legacy. Où Legacy déjà c'était... C'était des gens déjà plus de ma génération, enfin de ma génération, de ma tranche d'âge, on va dire à deux ans de plus, de moins, dans les quatre ans... Ça fait 5 en fait et... Du coup on avait les mêmes délires, on était plutôt tous sur la même longueur d'onde donc en fait quand on s'est vu... plusieurs fois, bah on était pas différent de ce qu'on était en jeu. Et il y en a qu'on voit encore, que... on parle toujours via le groupe Facebook Legacy... On habite pas loin, on se voit pas parce que professionnellement et personnellement c'est pas forcément facile d'arriver à se choper. Mais... mais on est toujours très, très en contact.

[Moi] : D'accord et... est-ce que... alors... pour les personnes que t'as pas forcément rencontré IRL, est-ce que quand tu discutes avec les gens, quand tu joues avec quelqu'un, est-ce que tu, est-ce que tu as tendance à... essayer de t'imaginer cette personne ? A quoi elle ressemble, ce qu'elle peut faire, etc.

[Eboshie] : Non.

[Moi] : Non ? C'est juste la personne, voilà.

[Eboshie] : Non, non. Non, non. Je m'imaginer pas la personne, parce que... Peu importe, enfin peu importe la, la personne. Si jamais on discute de chose autre que de WoW j'ai pas besoin de me l'imaginer. Enfin je sais pas, je... J'arrive à faire une coupure entre le personnage dans WoW et le personnage dans la vraie vie, enfin la personne derrière l'écran. Mais j'ai pas forcément besoin de mettre un visage sur la personne... Enfin je vais pas m'imaginer une personne. Je préfère mieux dire « Bah voilà, on passe dans ta région dans telle date, est-ce que tu, il y a moyen qu'on essaye d'aller boire un coup, on se fait un petit resto' » ça, oui, c'est plus ce que je préférerais faire.

[Moi] : D'accord, ok. Mais pendant tout le temps où tu ne vas pas voir la personne, tu ne cherches pas à, voilà, faire une image de ;

[Eboshie] : A l'imaginer ? ... Non. Non, parce que je suis pas bon là-dedans.

[Moi] : Oui ?

[Eboshie] : Y'en a que je m'étais imaginé dans... on va dire, dans, chez Legacy, notamment notre RL qui était très... très, très posé et tout... Je me suis « putain lui, ça doit être un gars dans les trente ans, trente-cinq ans... po ; enfin, vraiment calme et tout ». Et, en fait, quand je l'ai vu c'est l'inverse. C'est un... c'était un petit jeune, enfin un petit jeune, il avait 2, 3 ans de moins que moi... il était tout fofou dans la vraie vie mais par contre quand il fallait se concentrer il changeait de personnage et il se mettait dans son personnage de WoW et... il avait beau être le même, on va dire en, quand on discutait de face à face mais... mais enfin moi, y a plein de personnes comme ça, je me les étais pas imaginé... Je les avais pas imaginées comme ça et c'est pour ça j'arrête d'imaginer les gens et je me dis ;

[Moi] : D'accord ; vas y

[Eboshie] : Chaque, chacun est comme il est et... et si jamais on a, que je suis dans le jeu en discutant d'autre chose que le jeu, pourquoi l'imaginer ?!

[Moi] : Hum, hum. Mais du coup, c'est parce que tu avais déjà imaginé et que ça s'est avéré être inexact que maintenant ;

[Eboshie] : Oui, enfin, il y a eu des exacts et des inexacts. Mais... en fait moi c'est pas, enfin la personne peut être grande, petite, de n'importe quelle couleur je m'en fous complètement... Du moment que ça passe bien, qu'on... enfin voilà, qu'on papote bien, que, on échange des choses, on ; si ça a rien à voir avec WoW c'est mieux même j'ai envie de dire... [inaudible] que sur le même sujet.

[Moi] : D'accord. Et, est-ce que tu dirais que quelqu'un qui ne te connaît qu'à travers le jeu, te connaît vraiment ?

[Eboshie] : Non.

[Moi] : Non ? D'accord ;

[Eboshie] : Non, parce que moi-même je ne suis pas tout à fait comme dans le jeu, hein, dans la vraie vie [rire]... Déjà il y a le moi avec ma famille, y'a le moi avec... enfin dans le milieu professionnel et y'en a un dans WoW qui essaie de, qui essaie de... de combiner un peu tout. Parce que WoW c'est quand même une famille mais on doit avoir une certaine performance, comme au boulot... Enfin, je ne sais pas si tu vois le, enfin un peu l'image. Mais moi c'est ça ce que je me fais de l'idée de WoW : quand même c'est une famille, une guildes c'est des gens qu'on va voir tous les soirs, on va partager des choses avec mais... Plus loin que ça, on est en raid ensemble, on a un niveau de performance à atteindre, donc ça se rapproche de l'entreprise. Du coup je vais, je vais, ils vont arriver à voir plusieurs facettes de moi... Réunies dans un jeu. C'est, c'est un peu compliqué à...

[Moi] : Non, je comprends. Et dans ce cas, est-ce que, par exemple, un de tes collègues de travail te connaît vraiment ?

[Eboshie] : ... Un collègue ? Non, ça ;

[Moi] : De la même façon ;

[Eboshie] : Ça... Un collègue de travail, non. Un ami du travail, oui. Parce que, oui, c'est pareil, ça revient au même que... que, enfin, les, les, au travail on a les collègues, ceux avec qui on est là pour bosser, on a que le caractère professionnel et on a les amis. Et les amis, on va dire, ça rentre dans la catégorie guild. C'est un cercle qu'on s'est fait, on regroupe ceux qu'on, qu'on a envie de revoir... qui veulent nous revoir, enfin, voilà c'est... Et, oui, je pense que les amis me connaissent comme je suis dans le jeu et comme je suis dans la vraie vie parce qu'ils arrivent à voir plusieurs personnalités de moi-même. Même si c'est la même personnalité, mais... Alors que les collègues, non, ils me voient en train de bosser, en train de... Ils me connaissent pas, ils connaissent mon caractère professionnel.

[Moi] : D'accord. Donc quelqu'un... si j'essaie de résumer : quelqu'un de la guild te connaîtra mieux qu'un collègue de boulot.

[Eboshie] : Oui.

[Moi] : Et te connaîtra autant qu'un ami de travail ? A peu près ?

[Eboshie] : A peu, ouais c'est ça, si parce qu'on passe quand même beaucoup de temps ensemble.

[Moi] : Est-ce que tu dirais qu'au-dessus des gens de la guild, tu as des amis sur WoW qui te connaissent peut être un peu mieux encore ?

[Eboshie] : Les vrais amis ?

[Moi] : Euh...

[Eboshie] : Ils ne sont ni du boulot, ni de... parce qu'en fait ça a coupé quand tu parlais.

[Moi] : Je disais, est-ce que tu dirais qu'au-dessus d'avoir des... des, d'autres membres de la guild, est-ce que tu dirais que tu as des amis sur WoW ?

[Eboshie] : Oui. Ah oui, oui.

[Moi] : Et que eux, ils te connaissent encore un petit peu mieux ?

[Eboshie] : Oui. Bah notamment un Exdeus, hein, par exemple alors qu'on s'est jamais vu. Ça, c'est... ça c'est... enfin, voilà il y a des gens comme ça, ou des Aluk, c'est la personne que je regrette de n'avoir jamais pu voir, alors qu'on a passé des moments formidables dans le jeu. Et... Après il y a des gens avec qui, qui me connaissent mieux dans le jeu parce que je les ais vus, notamment certains Legacy qui... bah quand je mets un petit truc sur Facebook en disant « Ah bah tiens je suis dans cette région pour les vacances » ils vont direct m'envoyer un message privé pour me dire « Bon bah tu passes vers chez nous, tu t'arrêtes, tu fais pas le con ». Et, eux, on va les voir dans un caractère qui n'est pas l'IRL de... où tu vois que des gens de la guild, c'est vraiment, on va voir des amis. C'est pas... c'est plus que ça.

[Moi] : Hum, hum... Et donc si, si tu voyais par exemple Exd en vrai, ou Aluk... Pour toi la... la continuité se ferait naturellement, serait logique ?

[Eboshie] : Ouais.

[Moi] : Ouais ? Je ne sais pas si c'est très clair ce que je veux dire.

[Eboshie] : Non, mais si. Si, si. Mais je vois exactement ce que tu veux dire. C'est... Ça serait plus les... ça serait pas que des membres de la guilde... Ça enchaînerait directement, logiquement, vers... C'est des amis. On se voit de temps en temps, enfin souvent. Voilà.

[Moi] : D'accord, du coup, tu dirais pas que tu as l'impression de jouer un rôle sur WoW et...

[Eboshie] : Non.

[Moi] : Tu es toi-même ? Tu as l'impression d'être toi-même ?

[Eboshie] : Bah je suis, moi-même. Mais... dans, le moi-même pas forcément... C'est pas qu'il, il s'adapte un peu à la situation. Parce qu'il y a le moi-même en raid qui va être professionnel, on va essayer d'être, d'avoir une approche professionnelle pour faire une tâche. On me donne un cahier des charges, j'exécute ma tâche. Il y a le, ce qui est autour du raid, il y a, donc ça c'est... quand on papote, juste des trucs comme ça. Et il y a aussi la partie un peu famille où il y a un truc qui se passe pas bien dans le raid, enfin dans la guilde, bah moi, en étant papa, je vais essayer de voir si je peux pas essayer de calmer les tensions... Essayer de faire passer la pilule à certain, voilà... C'est, ces différentes parties de moi qu'on peut voir dans différentes situations mais c'est, mais c'est... ça reste quand même moi. Mais c'est situationnel, complètement.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Très bien, bah écoute, c'était ma dernière question donc je te remercie infiniment pour le temps qu'on a passé ensemble et que tu m'as consacré. Est-ce que tu aurais, avant que je te laisse définitivement tranquille... Est-ce que tu aurais une chose à rajouter, quelque chose de ;

[Eboshie] : Bah oui, comment va le petit ?

[Moi] : Comment il va ? [rire] C'est gentil

[Eboshie] : [rire]

[Moi] : [Discussion autour des enfants et du fait que les sentiments, sensations, soient identiques avec le second enfant, que le premier].

[Eboshie] : Et en Chine, j'ai vu des gens qui jouaient à WoW !

[Moi] : Sérieux ?

[Eboshie] : Ouais, je t'avais pas dit ça ?

[Moi] : Moi, j'étais dans un cyber en Chine.

[Eboshie] : En Chine, moi ce que j'avais vu, on était allé dans une sorte de salle de jeux où on pouvait louer des PC pour jouer à WoW, entre autres, parce qu'il y avait des concours de... LoL, il y avait des concours de plein de choses en fait, tous les jeux qu'ils jouent chez eux. Et il y avait une petite place, une petite salle au fond de... au fond de l'établissement, où dedans il devait y avoir une quarantaine de PC... c'était ultra serré, il y avait tout plein de chinois qui... qui étaient ultra concentrés, absorbés par l'écran et t'avais... le super chinois qui était là, qui leur criait dessus, qui les encourageait pour... qui farmait des PO.

[Moi] : Excellent [rire]

[Eboshie] : Et... et quand j'ai vu ça, j'ai fait : « Non mais ça existe vraiment ? » Et en fait t'as des, t'as des... T'imagines, 50m², 40 PC dedans avec 40 chinois qui sont en train de farmer comme des fous et leur chef qui est en train de leur gueuler dessus pour qu'ils ramassent plus de PO...

[Moi] : Hum [rire] C'est assez excellent, moi j'avais juste vu un cyber en Chine mais j'avais pas vu de farumeur de PO.

[Eboshie] : Bah les cybers sont top, hein, avec l'écran géant derrière, tu vois les deux teams de cinq, donc sur les côtés, derrière l'écran géant, le petit présentateur qui commente le match et tout en direct. Une ambiance de folie, enfin, ça c'était cool ! Et puis derrière, la petite entreprise [rire] le farming. Et... tu vois le, le choc des cultures, enfin, c'est fou, hein

[Moi] : [rire] Ouais c'est pas mal du tout.

[Eboshie] : Je pense qu'en Finlande ils auront pas ça.

[Moi] : Non, je pense pas [rire]. Quoique, peut-être, hein ?

[Eboshie] : Hum, après ils écoutent aussi du métal, comme en Chine. La musique du coin dans lequel on va c'est... beaucoup de bars où on écoute du métal, ça va être génial. Mais je ne sais pas s'ils jouent à WoW là-bas, j'essaierai de me renseigner auprès de mes collègues finois.

[Moi] : [rire]

[Eboshie] : Ça peut être marrant de faire une étude là-dessus. De voir dans les différents pays, quel type de population joue à ce genre de jeu.

[Moi] : Ouais, ouais.

[Eboshie] : Si c'est comme la France ou si jamais il y a des différences.

[Moi] : Ouais, c'est clair. J'ai pas vu beaucoup de données là-dessus.

[Eboshie] : Et, à ton avis, est-ce que l'expérience de WoW a une influence sur le côté professionnel ? Au niveau relationnel, management...

[Moi] : Et ben c'est une question que j'ai oublié de te poser, tu vois, tu fais bien de la poser [rire].

[Eboshie] : Ouais ?

[Moi] : Ouais...

[Eboshie] : Moi je connais ma réponse.

[Moi] : Tu connais ta réponse ?...

[Eboshie] : Ouais...

[Moi] : Moi ce que j'en pense ? *pfiou* ... Je sais pas, franchement je sais pas, honnêtement, je ne botte pas en touche, honnêtement, je ne sais pas du tout.

[Eboshie] : Moi, je sais pour l'avoir vécu, moi je pense que WoW m'a apporté énormément sur le côté professionnel. Dans l'interaction avec les collègues... Le fait de... avoir un temps

été GM et raid lead, en même temps, pas en même temps, donc d'avoir fait un peu de management, de recrutement, d'avoir mis en place des stratégies. En fait, moi, pour mon boulot, ça s'y prête complètement, pour l'optimisation des... même d'une interface, de techniques de jeu... enfin, voilà, il y a tout un tas de choses qui fait que ça m'a apporté et m'a fait voir mon travail d'une manière différente.

[Moi] : Ouais ?

[Eboshie] : Et en ayant eu différents rôles dans ma période WoW : tank, heal, DPS. En étant raid lead, en étant officier juste, en étant simple joueur, en passant d'un rôle à l'autre, en jouant avec... avec des autres guildes que je connais pas, avec des PU... En fait... Le, moi ça m'a fait progresser au niveau professionnel dans l'adaptabilité face à la situation... Quand j'ai commencé à WoW j'étais dans une seule entreprise, j'étais en CDI dans une boîte et après je suis parti dans une boîte, où j'étais prestataire de service... Donc j'étais prêt à différentes entreprises et... ce que m'a apporté WoW c'est : j'ai des nouveaux collègues... que je connais pas et il faut que je fasse avec eux le boulot pour lequel je suis payé. Et... c'est comme quand tu rentres dans un raid PU, tu... arrives dans un milieu que tu connais pas, enfin que tu connais parce que c'est ton métier mais avec des gens que tu ne connais pas et il faut que tu t'adaptes par rapport à leurs faiblesses, par rapport à leurs avantages et il faut que t'arrives... Et... en fait, ça m'a, je pense que ça m'a énormément apporté.

[Moi] : D'accord ;

[Eboshie] : J'en suis même certain. WoW m'a apporté au niveau management, au niveau relationnel. C'est quand même, enfin, c'est un jeu à la base [rire]. Mais vu qu'il y a un caractère humain derrière qui est non négligeable avec un caractère de... enfin avec une partie de management, hein, quand t'es... quand t'es GM, officier... où tu dois traiter avec les calendriers de chacun, avec... un tas de choses, les impondérables : quelqu'un qu'a pas de connexion, quelqu'un qui plante en plein raid... Où tu vas venir perdre ton MT en plein raid, parce qu'il a plus de courant... tout ça, ça peut arriver et... Comment tu t'adaptes ? En jeu c'est facile mais quand tu es dans un milieu pro, il y a plus d'impact. Et, en fait, de l'avoir déjà fait plusieurs fois dans le jeu, bah, en fait qu'en t'arrives dans la vraie vie, sur un cas concret au boulot. En fait, t'es pas, enfin moi j'abordais les choses de manière beaucoup plus sereines, parce que c'est du déjà vu. C'est du déjà vu, c'est... Bah aujourd'hui je travaille avec un groupe, demain je travaillerai avec un autre groupe. Le boulot c'est le même, c'est juste la finalité qui est différente. Mais... le but c'est tout le temps le même. Et, en fait, WoW m'a beaucoup apporté là-dessus. Ça j'en suis certain. Et... je pense que si jamais j'avais pas eu... tout, tout mon background dans WoW... niveau professionnel, j'aurais pas été la même personne.

[Moi] : D'accord. Et est-ce que tu dirais que la réciproque est vraie aussi ? C'est-à-dire que, ta vie professionnelle, personnelle que t'ont aidé dans WoW ?

[Eboshie] : Ah bah oui, clairement. Le fait d'avoir... quand t'es au boulot, t'es obligé de respecter la hiérarchie, alors que quand t'es dans un jeu tu t'en fous, t'es là pour jouer, pour te faire plaisir, donc la hiérarchie tu t'en fous un petit peu. Mais quand tu commences à jouer en... HL, où il y a des décisions qui sont prises par des personnes qui... qui ont pensé à plein de choses... Et ben en fait tu te retrouves à te dire : « Putain mais c'est comme au boulot en fait,

donc je vais essayer de me rapprocher de mon comportement que j'ai au travail » et c'est pour ça que j'ai, enfin j'ai pas mal fait le lien entre le boulot et WoW et... du coup inversement.

[Moi] : D'accord. Et alors, dans ce cas, j'ai autre chose à te, à te soumettre : là, dans les entretiens que j'ai faits... j'ai pour l'instant, hein, pas croisé une personne qui, d'un point de vue professionnel, travaille soit dans la santé, soit dans l'éducation, donc tu vois dans une certaine... attention envers les autres, qui ne joue pas heal dans WoW... Est-ce que pour toi, tu penses, qu'il y a, peut y avoir un lien entre... peut être la personnalité ou... on va dire, au moins, la pratique professionnelle et le rôle dans WoW ? Ou est-ce que tu penses que... c'est juste du hasard ce que j'ai eu ?

[Eboshie] : Non, je ne pense pas que ce soit du hasard. Parce que... tu prends une personne comme Aluk, qui... dans sa vie professionnelle est psy' et... il est là pour soigner, dans le jeu, et il a toujours fait que soigner depuis que je le connais. Il a essayé de temps en temps de DPS mais il aime pas ça, il aime bien soigner parce que c'est quelque chose qui lui plait et en plus il va discuter beaucoup avec les gens, donc en fait il est jamais déconnecté du boulot.

[Moi] : Et ouais.

[Eboshie] : Moi, enfin lui, je le sens comme ça... Après, tu prends,

[Moi] : Bah y'a Talma, Talma est pharmacien.

[Eboshie] : Oui, et oui, mais ça, ça m'étonne pas. Ça m'étonne pas. Yunit travaille dans le médical, si je dis pas de bêtises. Je crois bien.

[Moi] : Je sais plus, je sais que Elri, il bosse dans l'éducation, Elrinae, il joue heal pareil.

[Eboshie] : De, de Legacy on avait un prêtre... il était dans l'éducation aussi, Daelist, mais après il a changé il a joué un peu d'autres classes mais il est toujours revenu à ses vieux amours : le heal, mais sous d'autres perso'. Et c'est vrai que mes, mon frangin qui est dans le médical... il a joué que heal et il aimait jouer que heal et le DPS ça l'intéressait pas, moins. L'autre qui est insist' il a joué tank et démo'... donc oui... c'est pas... c'est pas.

[Moi] : Oui, ça marche pas à tous les coups.

[Eboshie] : Il a jamais joué heal mais, lui, il a toujours aimé jouer mage, démo', enfin un truc de, à distance quoi. Mais... ça c'est, même quand il jouait aux cartes Magic, il jouait avec des decks qui étaient uniquement... on va dire, à la base de sorts. Donc, quand même, la personnalité du bonhomme fait en sorte que, derrière, on choisit le personnage. Moi, pourquoi j'ai choisi tank ? A la base, j'aimerais bien savoir [rire]. Je me suis jamais posé cette question, tu vois... Et mais c'est vrai, après, quand je regarde le boulot que j'ai maintenant, c'est clair que je vais prendre des baffes toute la journée. Parce que j'ai face à moi 200 utilisateurs qui sont pas contents et qui vont venir essayer de me cogner, en permanence

[Moi] : [rire]

[Eboshie] : [rire] Donc le rôle de tank derrière, oui, c'est logique... Effectivement, peut être que le caractère dominant de la personne se transmet dans le choix du, du personnage principal et dans celui qu'on va jouer le, le plus souvent. Enfin, le plus souvent, qu'on va s'accrocher, plus que les autres.

[Moi] : Hum, hum. Je comprends.

[Eboshie] : Et c'est vrai que de tous les heals que je connais, effectivement... Soit, ils ont donné des cours de sport, soit, ils sont dans le médical ou ils sont dans l'enseignement.

[Moi] : Ouais, il y a, je crois qu'il y a quelque chose hein [rire]

[Eboshie] : Oui, oui, effectivement, c'est vrai que... quand je regarde comme ça un peu de loin, ouais.

[Moi] : Ok, bah écoute, je vais rester sur cette réflexion.

[Eboshie] : Ouais [rire]

[Moi] : [Remerciements et aurevoir]

[Eboshie] : Pour aider il n'y a pas de problèmes, on peut toujours compter sur moi... voilà. Moi, ça m'a fait plaisir de te donner un coup de main.

[Moi] : [Demande si souhait d'une version PDF de la thèse]

[Eboshie] : [Demande avec plaisir parce que s'intéresse « aux interactions entre le MMORPG, le numérique vs la vraie vie. On est plein dedans »]

3.5. *Entretien avec Eclatpif, Le Peuple des Barrens*

DPS Membre

Date : 27 mars 2018 à 19h20

Durée : 2 heures

1 heure 58 minutes d'enregistrement

[Salutations et mise en place de l'entretien, par téléphone finalement car le micro de Yann ne fonctionne pas]

[Moi] : Alors ma première question est vraiment très générale c'est : est-ce que tu pourrais me retracer ton histoire dans World of Warcraft ? Globalement, depuis que tu as commencé. Tu peux me faire ce récit en le structurant à partir des éléments que tu veux.

[Eclatpif] : D'accord. Moi j'ai commencé, au début j'ai joué sur Warcraft II, après j'ai joué sur Warcraft III... C'est une nouvelle révolution. Et puis j'ai des amis qui m'ont dit « Il y a un nouveau jeu qui va sortir et puis on pourra incarner des champions », j'ai dit « Ok » puis à ce moment-là j'étais parti à l'étranger, j'étais parti au Kosovo, ça devait être en... ça devait être en 2003 au début de WoW, ouais. Et puis quand je suis revenu je me suis mis à jouer à World of Warcraft, voilà. Donc catégorie de personne : jeune, célibataire [rire] et... voilà. Et c'était, bah j'ai découvert le jeu puis j'ai commencé à m'y impliquer un peu plus et de plus en plus.

[Moi] : D'accord.

[Eclatpif] : Donc... en m'inscrivant dans une guilde, au départ, on était une énorme guilde parce au départ il fallait être 40 pour les raids. On était 250 dans notre guilde, je me rappelle, voilà une des premières du serveur c'était la plus grosse du serveur, je crois et... bah c'était avec mes amis d'enfance que je jouais exclusivement. Et puis moi j'ai continué parce que le système de jeu me plaisait et je, j'aime pas les jeux de shoot'em up, les jeux de tirs, les jeux de bagnoles, ça me stress beaucoup et, non, je suis pas fan. Le MMORPG me plaît pas mal et puis, bon, comme j'avais... j'étais militaire à l'époque, je finissais souvent très tard le soir ou de garde un week-end sur deux, pris beaucoup par le service, bah ça permet de casser la journée et un peu de t'évader, quoi. Donc... ça peut être très addictif... ça peut être très addictif, j'ai des amis, j'ai un pote il s'est séparé avec sa femme à cause de ça... J'ai connu des gens dans des guildes qui se sont séparés avec leur compagne, ou alors ils étaient au chômage et... tu sais la complaisance du jeu, du monde virtuel et tout ce qui est autour, bah, t'as l'argent qui tombe du Pôle Emploi et t'es déconnecté de la réalité. Alors que... ce jeu-là... ce jeu-là à l'origine c'est juste, comment ça s'appelle ? couper un peu... du monde réel, c'est pour souffler, être avec des gens que tu connais pas forcément, discuter un peu de tout et puis, justement, le principe de guilde c'est de partager et puis entrer en communication.

[Moi] : Hum, hum.

[Eclatpif] : Voilà, après, oui, il y a une catégorie de personne, seul, il y a beaucoup de militaires aussi je sais [rire] et beaucoup de personnes seules... et après... beaucoup d'enfants, enfin de jeunes, ça a toujours été le problème, ça peut être très addictif pour les jeunes, ouais, s'il y a pas un contrôle parental derrière. Et pour moi ça... ça m'a permis aussi de sortir de la bulle de, j'étais très fêtard avant... Voilà, je sortais énormément, ça m'a permis un peu de... quand tout le monde se casse plus ou moins, de sortir un peu de ça et de... de... euh... après, bah mes amis d'enfance ils ont changé de jeu, hein, régulièrement ils changent de jeu, tous les deux mois et puis, moi, j'ai continué. Avec un copain, Christophe Bustio, là, que j'ai pas vu depuis un bout de temps... Et... J'étais même passé du côté alliancieux, je faisais aussi énormément de PvP aussi au début, Joueur contre Joueur... Puis j'aidais beaucoup les plus jeunes, je leur farmais beaucoup de donjons et de... l'entraide, voilà, dans la guilde comme j'étais Général en second j'aidais beaucoup les jeunes. Je faisais un peu de raid lead sur certains raids et puis, voilà...

[Moi] : D'accord.

[Eclatpif] : Je m'intéressais énormément à mon stuff... un peu comme dans la vie active quand t'as l'envie de progresser, à tout prix. Voilà... moi, j'étais un des premiers DPS de, comment ça s'appelle, de ma guilde. Puis, après bon, bah avec le temps, monter des rerolls, d'autres personnages pour voir d'autres classes et puis... Bon, j'ai, je suis moins concentré sur le DPS pur ou le classement ou... à regarder des vidéos, je regarde quelques fois des vidéos sur les stratégies mais pas sur comment jouer une classe ou... voilà. Je suis pas, je suis moins dans l'optimisation complète par rapport à ce que j'étais quand j'étais jeune et à télécharger des addons qui pourraient servir à ça. Et puis... Bon bah cette année, comme tu le sais, j'ai eu plus de temps pour jouer, un peu moins en ce moment parce que je suis en formation depuis quelques mois. Et, bon, bah oui, comme j'avais eu un grave accident j'avais été pendant un an, en accident de travail, donc j'avais plus de temps de jeu et puis... Et puis... j'avais des problèmes aussi familiaux, donc, ça entraîne qu'on se renferme aussi dans la bulle, tu vois c'est le problème de tout ce qui est jeu moderne, internet ou téléphonie c'est que tu partages avec beaucoup de monde mais tu es seul, voilà. Tu peux avoir des centaines d'amis ou des milliers d'amis sur Facebook ou quoique ce soit mais tu restes toujours seul chez toi. Tu parles à un micro ou à des gens virtuels que tu n'as jamais vu ou alors que tu as vu une fois en dix ans, voilà. Mais ça permet de se resocialiser, de discuter, oui c'est un bon moyen pour évacuer le stress, surtout quand t'as des gens qui ont, à peu près, une moyenne d'âge équivalente, qui ont des problèmes de la vie autre, et qui partagent. C'est pas mal, ouais. Mais après, bon bah je suis conscient que dans le travail il faut se donner des objectifs et il faut rester pouvoir rester fixe sur des horaires, quoi, pas tout le temps jouer, il faut faire autre chose à côté parce que, autrement, tu deviens vite un légume. Voilà.

[Moi] : D'accord, et au niveau de tes personnages qu'est-ce que tu as, t'as commencé par jouer tout de suite chasseur ou ?

[Eclatpif] : Bah mon ; oui, chasseur, oui, je l'ai depuis 13 ans et, oui, mais j'étais... J'ai toujours commencé par le chasseur, après mon deuxième c'était le guerrier. J'étais tank pendant trois extensions, trois, quatre extensions, j'ai fait des grosses guildes... Et puis avec le tank je faisais beaucoup de pick up, même des gros, des gros raids mais en pick up parce que j'avais

pas des guildes qui pouvaient le permettre, même quelques extensions après il y avait des bonhommes qui se demandaient si c'était bien moi le tank alors que je tank plus, maintenant, quasiment. Plus en raid parce que le problème de jouer une classe, une classe ambi', si tu veux jouer DPS ils vont t'obliger à devenir tank. Et j'avais un... paladin, je devais heal tout le temps et t'as pas envie forcément de jouer ce type de classe. Et... Puis après, bon bah ces deux dernières extensions, forcément, j'ai eu plus de temps pour monter des rerolls, personnages. Mais toujours sur le même serveur, ouais.

[Moi] : D'accord, depuis le début tu as toujours été sur Sargerass ?

[Eclatpif] : J'ai toujours été sur Sargerass, oui. Même du côté alliencieux j'ai toujours été sur Sargerass.

[Moi] : Ok, et du coup toutes les extensions tu as joué ton chasseur et guerrier ?

[Eclatpif] : Ouais. Oui, le guerrier depuis la deuxième extension mais le chasseur je l'ai joué depuis le début, ouais.

[Moi] : Ok. Et... au niveau des, des guildes que tu as faites...

[Eclatpif] : Oui ?

[Moi] : Tu as changé souvent, t'as... ?

[Eclatpif] : Non, c'était, généralement, bah moi comme j'étais militaire c'était, généralement je revenais de l'étranger, la guilda avait disband et... voilà. C'était pas de ma propre personne, hein. C'était mauvaise entente ou les gens, bon bah changement de vie, changement de, des mutations vers un autre serveur ou alors, il y avait une extension qui sortait, les gens accrochaient moins et... Ouais, je suis toujours resté dans les guildes où, peu importe avec qui je suis, quand ça va pas j'ai tendance à râler, à expliquer mon point de vue, que ça plaise ou que ça plaise mais, il faut partager sinon ça sert à rien de... De se renfermer sur soi-même et de critiquer par derrière, autrement, on avance pas. Mais ça c'est, ça c'est parce que j'ai une expérience du management qui est comme ça aussi, voilà. Je... ça me coupe pas le fait de parler derrière un micro... ça fait un peu psychanalyste [rire]. J'ai côtoyé énormément de monde dans la vie, des milliers de personnes, dans différents emplois et puis tu réalises que la physio-morphologie ou de parler avec des gens, bah... ça en dit long sur, et puis, après, j'ai tendance à me livrer facilement. Quelques fois ça peut être un piège mais... c'est... quand tu te livres à quelqu'un de voir comment elle réagit en face, si c'est une bonne personne ou si c'est quelqu'un d'intéressant avec qui tu vas pouvoir créer des liens ou une émulation... Mais, oui, c'est ce qu'il y a de bien dans une guilda. Bah, tu vois, on a toute sorte de niveau différents, de compétences différents et... c'est pas le diplôme ou le métier qui fait qu'on s'entende bien, quoi.

[Moi] : Ouais, clairement.

[Eclatpif] : Ouais, non, non c'est ça ce qui me plaît. Mes amis me demandaient toujours pourquoi je changeais pas, bah, non je me suis habitué, peut-être, après selon le métier que j'aurai je jouerai beaucoup moins parce que je risque d'avoir certainement des postes de nuit par la suite, là. Parce que j'ai une proposition d'embauche.

[Moi] : Ah, d'accord, c'est super ça.

[Eclatpif] : Sur mon dernier stage, ouais. Bah ça serait être, j'ai, je voulais pas, moi, la logistique, je voulais faire de la logistique dans une entreprise et... type industrie et je me suis retrouvé une entreprise transport, poids lourds, voilà. Et... bon, ça sera de la, ils agrandissent le système, l'entreprise, enfin... ils ont des nouveaux... des nouveaux marchés qui se développent, en Bretagne, hein, parce que c'est le, c'est un pôle logistique la Bretagne sur tout l'ouest et sur l'Europe. Et je vais être responsable de quai, voilà, donc contrôle des marchandises, des flux, contrôle qualité et puis sécurité, voilà. C'est énormément de litige et, il y a aussi mon handicap... et puis par mes compétences en management, il a bien vu que j'étais pas quelqu'un à être dans les bureaux à faire que de la liaison téléphonique toute la journée. Je suis pas fait pour être secrétaire, moi je suis un gars de terrain et puis qui a le contact humain facile et puis quand il y a un truc qui va pas, je peux le dire franchement, sans vexer forcément les personnes mais bon... qui connaît la gestion des conflits, quoi. Voilà, donc pour l'expérience propre de moi-même [rire] et puis de mon personnage. Voilà.

[Moi] : En revenant un peu aux personnages, parmi tous les personnages que tu joues ou que t'as joués, si tu devais en choisir un, un peut-être avec lequel tu as créé plus de liens, ça serait lequel ?

[Eclatpif] : Bah toujours le chasseur.

[Moi] : Ouais ?

[Eclatpif] : Oui, oui.

[Moi] : Pourquoi, qu'est-ce qu'il t'évoque ? Est-ce que c'est les souvenirs, juste le gameplay ?

[Eclatpif] : Non, parce que c'est... pas forcément la classe là, parce que je faisais beaucoup de PvP avant et c'est pas forcément la classe qui va avoir le meilleur burst. J'aime bien surtout le spec bête parce que c'est contrôle, c'est de la micro gestion à distance, tu n'as pas de DoT, il faut faire attention, tu joues beaucoup sur le ralentissement des joueurs, la micro gestion et, t'es pas là pour faire de la... même si en PvE... bon bah c'est dur parfois à gérer de faire du dégât quand tu as les pet qui se déplacent mais, c'est pas une classe où tu bouges pas et... tu attends que ça se fait tout seul en lançant des DoT ou qu'il y ait un énorme burst et que tu joues là-dessus. C'est, ben disons qu'il est assez complet et même s'il est dernier au classement... PvE ou peu importe, je continue à jouer cette classe parce que, bon, une fois ; et les souvenirs et puis... puis, je l'apprécie vraiment justement en PvP sauvage ou en PvP... Bon bah c'est beaucoup de... tu joues comme un chasseur en fait [rire] dans l'embouchure [rires]. Pas se faire prendre ou voilà. Après chaque style de personnage est propre à soi-même, hein, tu sais, t'as le guerrier c'est ton fonce-dans-le-tas, tu réfléchis pas... Les paladins, pareil qui jouent tout sur le heal ou la regen. Les DK frost... J'ai joué plusieurs classes et, non, non, toujours vers la même. Puis c'est le personnage avec lequel je pouvais farmer énormément, parce que tu peux te soloter des world boss, même avant que, qu'ils soient accessibles. Je pouvais deux extensions avant, soloter des world boss pour... ou alors, aller farmer du minerai au niveau 60 alors qu'il y avait des élites avec le FD, pour farmer c'est une bonne classe et puis, pour farmer des donjons, tout ça, pour le farming, comme j'adore le farming, c'est une bonne classe qui est polyvalente, ouais.

[Moi] : Ok, d'accord. Là, actuellement, ton chasseur c'est un orc,

[Eclatpif] : Oui.

[Moi] : Est-ce que tu as déjà changé sa race ou ça a toujours été un orc ?

[Eclatpif] : Ça a toujours été un orc.

[Moi] : D'accord, t'as jamais changé de race ?

[Eclatpif] : Non, parce qu'il a une petite compétence pour les pets et puis, non, j'ai toujours aimé les orcs. Ils vont les faire un peu plus beau après je pense, je crois, ils vont les redresser à la prochaine extension. Peut-être, mon war je le changerai, je le mettrai côté Mak'gar, là, les orcs noirs, j'aime bien le style. Mais, non, j'ai toujours été orc, ouais, la démarche, la brute, voilà [rire]

[Moi] : D'accord. Et tes autres persos ils sont quoi ? Je me souviens pas.

[Eclatpif] : Euh... 'fin c'est des Elfes, j'ai des Elfes des sang, donc il y a un DK, un paladin... J'ai un démo récent qui est troll. Après c'est des, les reroll, c'est surtout pour les métiers, hein.

[Moi] : D'accord.

[Eclatpif] : J'ai un druide aussi pour les, parce que je monte toujours en parallèle, depuis deux, trois extensions, deux persos quasiment au départ pour avoir les métiers principaux. Donc un pour le minage, donc le war qui est forge aussi, un pour les flacons et les enchantements, enfin flacon et ramassage de fleurs pour le druide. Parce que mon hunt est ingénieur et... et... joaillier et j'aime bien faire des gadgets avec le hunt. Voilà, ce qui me pousse aussi c'est farmer les montures, c'est mon truc. Et puis les pets, surtout les montures, ouais.

[Moi] : D'accord.

[Eclatpif] : J'en ai 338 actuellement, je crois, hein. Je suis loin d'avoir tout mais il manque quelques hauts faits que je peux avoir dans, ouais c'est surtout ça qui me pousse à... j'aime bien les jolies montures, tout ça. Plutôt que, quelques fois un peu les hauts faits mais voilà, c'est histoire de... d'avoir un lien dans le jeu quand t'as des parties de vide où il y a moins de gens qui jouent, voilà. Puis j'adore farmer, voilà, c'est mon truc, même jouer tout seul

[Moi] : D'accord, d'accord et t'avais choisi ingénieur pour le PvP ou... ?

[Eclatpif] : Euh... ingénieur au départ parce que c'était... non c'était pas pour le PvP dans la guilde, c'était... pour PvE, je crois, tout au début, avec l'auto marteau pour réparer, comme j'étais général. Euh... il fallait des petits trucs ou pour rez, c'était des petits gadgets, avant... Mais c'étaient des petits gadgets pour la guilde, et je farmais beaucoup de compo' pour la guilde, et ouais, je trouvais ça pratique. Voilà.

[Moi] : D'accord, ok. Dans ton ancienne guilde, c'est ça ?

[Eclatpif] : Voilà, la première, je trouvais que ça collait bien au chasseur. Voilà il y a un historique avec le personnage... Parce que moi je joue toujours, enfin, je collectionne toujours, depuis 25 ans des Warhammer, Warhammer 40 000, sur mes étagères. C'est un peu la même histoire, hein, les orcs, les elfes. Savoir que Warhammer c'est les premiers jeux héro quest... comment ? les jeux de stratégie qui existaient, c'était eux qui les créaient, les Warhammer. Et

puis, bon, tout descend de Tolkien, plus ou moins, les personnages, l'historique, Warhammer ou World of Warcraft, ça en découle tout, hein. C'était un univers héroïque fantasy que j'affectionne beaucoup, tu vois, j'habite en Bretagne, maintenant, pas loin de, je suis dans le pays de Bressillon en plus [rires]. Voilà, donc j'aime bien ce côté... historique fantasy et puis voilà.

[Moi] : D'accord, comment est-ce que tu es rentré dans le Peuple ? Comment est-ce que tu les as connus ?

[Eclatpif] : Alors... Bah c'est par hasard, c'est par... J'étais encore sur la guilde... J'étais, attends, je me rappelle plus... Je crois que j'étais encore dans l'Alliance... C'était à... à la fin de Warlord of Dreanor et puis, oui, il me semble, c'est mon pote Christophe, il m'a dit « Ouais, j'ai parlé avec des gars ils sont super cool et ils sont sur, ils sont du côté de la Horde », moi j'avais muté, pour le suivre, quatre persos, je les ai re mutés et j'ai dit « Il n'y a pas de soucis, moi si c'est dans ma moyenne d'âge et si c'est sympa, ok. » Parce que j'avais eu une mauvaise expérience, par exemple, d'une grosse guilde les SVPP où... voilà c'était toujours les mêmes qui faisaient les raids, on était trois chasseurs toujours sur la touche, même si on faisait un gros DPS... Puis moi je cherchais à évoluer, toujours, je cherche à faire du Mythique. Bon le problème avec le Peuple, c'est comme toutes les guildes, quand il y a de la difficulté, les gens ils arrêtent et ils trouvent pas d'intérêt. Et... Et, non, j'ai trouvé sympa la première approche et puis ça avançait bien et puis ça me permettait, au lieu de chercher tout le temps un groupe, bah d'avoir un roster fixe, j'aimais bien ça, le soir quand je rentrais, avec des horaires. Bon, avec mon ex, je jouais beaucoup moins... Donc... c'était un soir par semaine, puis un peu le weekend. Donc je jouais beaucoup moins en raid, mais, ouais, puis... je suis resté, donc ça me plaît bien. Bon, après, aller sur les forums, faire les notations ou... Je vais jamais sur les forums, j'ai jamais été... ça fait très longtemps que j'y vais plus. Depuis... que je suis plus, au début je le faisais beaucoup dans ma première guilde puis, non, je vois pas l'intérêt. J'ai pas ce côté addict du réseau social, notation, suivre tout ce qui se dit sur les forums, ouais. Voilà, mais, oui, j'aime bien l'ambiance de la guilde, oui, oui.

[Moi] : D'accord, et du coup, quand tu étais passé côté Alliance, tu avais bougé tous tes persos, chasseurs, etc. ?

[Eclatpif] : Ouais, trois, quatre, je crois. Pas le chasseur, attends, pas le chasseur, le chasseur était toujours Horde, je voulais pas le changer. Mais... c'était... bah j'ai encore un chaman je crois, 85, mais autrement j'avais le paladin, j'avais le DK et le guerrier, je crois. J'avais trois persos que j'avais bougé, ouais, trois ou quatre.

[Moi] : Ok, d'accord. Et du coup, ouais, c'est Christophe qui t'a... qui t'a parlé de ?

[Eclatpif] : Ouais, ouais.

[Moi] : Ok, ok.

[Eclatpif] : Ouais, ça faisait 12 ans que je le connaissais. Je jouais en même temps dans la même guilde. Avec lui. Oui, il a 54 ans, je crois ou 53. Il y a un différent, il y a pas longtemps, nous a un peu séparé mais il joue beaucoup moins, il a eu des soucis d'argent et je lui ai proposé de lui prêter 1 000 euros et puis il m'a rendu 300 euros et ça fait presque un an que j'attends mais... et puis, voilà, bon bah c'est dommage parce que je m'entendais très bien avec lui. Je lui

ai dit en plus, « si t'as des problèmes à rembourser, je suis pas pressé mais dis-le-moi franchement ». Le problème c'est que comme c'est virtuel, bon, je suis déjà allé deux fois chez lui, le problème c'est virtuel et puis prêter de l'argent que ce soit un ami ou pas, c'est toujours litigieux.

[Moi] : Oui, oui.

[Eclatpif] : Ça peut créer des conflits, bon, après... comment on dit dans la vie, « Tu peux pardonner, mais tu n'oublies pas, autrement tu n'avances pas, quoi ». Il faut pardonner d'ailleurs mais... Oui, après il faut faire attention, je rebondis là-dessus, il faut faire attention à qui tu rencontres sur les jeux, parce que tu peux te faire pirater ton compte ou quoique ce soit, ou t'as des faux amis ou... surtout pour les plus jeunes, voilà, des arnaques un peu à l'africaine, ça peut être... Des gens qui sont plus ou moins vicieux et qui peuvent t'arnaquer, ouais.

[Moi] : Hum, hum. C'est sûr. Sur le Peuple, il me semble qu'on peut qualifier que c'est une guildes semi-HL, tu vois, avec l'idée de clean le HM et peut-être un peu de mythique. Est-ce que toi, c'est des ambitions qui te vont, est-ce que tu... ?

[Eclatpif] : Bah, là actuellement, j'aimerais faire un peu plus de mythique mais le problème, tu vois le problème des guildes... des refusions ou des guildes anciennes, moi j'ai vécu ça pendant longtemps, c'est que... C'est... t'as des nouveaux qui vont arriver ou des reroll, ils vont changer de main... donc t'es toujours en train de les équiper et, dès qu'arrive qu'on wipe une ou deux fois sur un raid Mythique, les gens ils vont se décourager et puis... ils s'inscrivent plus, du coup t'as... ils vont jouer sur un autre jeu qui va sortir sur console ou quoique ce soit et du coup, bah... t'as plus une volonté d'avancer, du coup, le noyau dur ou ceux qui sont toujours sur leur main, bah ils sont bloqués et ça peut être un peu frustrant, mais bon au-delà de ça c'est pas grave, j'ai reroll pour les modes héroïques et j'estime avoir déjà un bon stuff mais... si je pourrais, c'est surtout pour les stratégies, voir, avancer un peu plus... Puis, voilà, mais...

[Moi] : Mais du coup, alors deux questions en une, est-ce que tu penses continuer à jouer ? Alors, bien sûr, on peut pas prévoir ce qui va se passer mais voilà, mais disons dans l'état actuel des choses. Et si, oui, est-ce que tu te vois continuer... avec le Peuple ou est-ce que, sans plus ?

[Eclatpif] : Euh... si rester avec le Peuple, parce que ça... enfin pas la peur de l'inconnue mais j'ai pas envie d'aller dans une guildes qui fasse que du Mythique ou du roster parce que t'as plus le lien social, tu discutes plus de ; bah, tu vois, je discute bien avec toi, enfin quand tu peux avoir ton micro, j'aime bien lancer quelques vannes sur Fear, sur, comment il s'appelle ? Seung... Avec Doudi je parle bien, je discute bien. Tu vois, il y avait Malek aussi, Maleky qui était architecte, qu'on voit plus depuis qu'il a trouvé un boulot. Et... non, le problème des guildes HL c'est le résultat à tout prix et... t'as plus le côté humain, si t'es défaillant tu jarte ou t'es plus repris pour le roster d'après et... J'avais un ami qui illustrait ça tout à fait. Il a toujours été excellent dans ses jeux, c'est lui qui m'a fait découvrir WoW aussi, mon meilleur pote d'enfance et, à la deuxième extension, à BC, il était dans la plus grosse guildes du serveur et la septième, une des septième guildes européenne... C'était le plus gros DPS du serveur, c'était un rogue. Et on lui avait demandé, pendant trois jours, d'aller chercher un stuff, de se craft un stuff arcane, je sais plus quoi, pour quel boss. Et il avait prévenu qu'il serait pas là, il allait voir sa

mère qui habitait à 300km, qu'il serait pas là du weekend. Et quand il est revenu, il n'avait pas les pièces forcément et ils l'ont viré. Alors qu'il faisait jamais d'erreurs, que c'était le premier DPS et... alors que ce gars-là, tu vois, il joue à un jeu et bien il est, tout de suite il veut être recruté par des grosses guildes européennes, mais il veut plus ça. Parce que le problème c'est : la réussite, la réussite. Il y a des gens qui sont naturellement bons pour les jeux, qui ont des réflexes, lui il a une vue de 12 sur 12 sur les yeux. Donc il voit en profondeur les jeux, il analyse, t'as des gens qui analysent plus vite que d'autres. Et puis, bon, la fatigue, il y a des paramètres : la fatigue, quoi que ce soit, il y a des gens, quelques fois tu vas être bien, tu vas être chaud, tu veux aller plus loin et puis, quelques fois, tu vas te loucher lamentablement, c'est, le facteur humain est à prendre en compte, surtout dans ces gens. Et, du coup, quand tu rentres dans une trop grosse guildes... ça peut être frustrant, ouais c'est... et dans une trop petite guildes bah tu fais rien, c'est juste discuter, rigoler, il y a pas du tout de sérieux. Il faut un peu des deux, quoi.

[Moi] : D'accord, et du coup, le Peuple ça te semble être un bon compris ?

[Eclatpif] : Voilà, si on peut avancer un peu plus en Mythique ça serait génial mais pas forcément tout tomber, mais avancer un peu plus, tu vois... depuis quelques mois maintenant on arrive à faire des Mythique plus. Tout au début de l'extension j'étais le, j'avais... comme j'avais beaucoup plus de temps par rapport aux autres, et bien j'étais sur stuffé par rapport aux autres, bah je végétais, je pouvais pas jouer avec les autres de la guildes, quoi. Parce qu'ils étaient trop en retard par rapport au stuff, ça se comprend en fonction des métiers, bon bah moi j'allais jouer avec d'autres, c'est pas un problème mais... j'aurai préféré, quand je pouvais, partager mes clés avec des gens, pour pouvoir... qu'ils aient la leur aussi, leur coffre du mercredi. Non je la trouve bien cette guildes. Ouais, et puis... comme disaient les nouveaux, il y a des nouveaux qui vont s'inscrire là, quand t'as joué depuis un bout de temps, bah là ça va faire presque 3 ans que je suis dans la guildes, quand t'as joué longtemps avec quelqu'un dans la guildes, déjà au bout d'un an tu as un réseau social qui se crée... Je vais pas te faire un mindmap [rire] mais c'est le même principe. Tu as le réseau social et tu as toutes les interactions... qui s'y attachent, quoi. Tu peux parler de boulot, de jeu, de connaissance de la vie, de culinaire, de tout [rire]. Et ouais, et puis, oui, c'est intéressant.

[Moi] : Donc pour toi, la guildes ça dépasse juste le strict cadre du jeu ?

[Eclatpif] : Ah oui, oui, tout à fait. Autrement, jouer tout seul devant son ordi. Ouais, tu sais moi actuellement, c'est un choix pour l'instant, depuis, bon je suis en attente de récupérer la garde de mon fils et de trouver un boulot pour avoir quelqu'un après mais dans, l'immédiat, là, ça fait un an que je vis tout seul dans 90m² et je vis que dans mon bureau... Quasiment, j'ai deux bureaux, enfin trois même, j'ai l'aquarium d'un côté, j'ai mon bureau de jeu avec mes étagères maquette et mon outil, enfin mon bureau de travail, juste à côté. Et j'ai toujours vécu comme ça, dans l'optimisation de l'espace, comme j'étais militaire, à vivre dans un, de vivre en collectivité ou tout seul mais de vivre dans un espace réduit parce que t'as besoin d'une bulle pour ; tu peux habiter dans une grande maison mais t'as besoin d'un espace pour te retrouver et c'est pareil, moi j'ai toujours été en collectivité, tu peux parler avec beaucoup de monde mais t'as besoin de ton intimité quand même, t'as des limites... t'as un cadre... Et, tu vois, bah là je suis en formation avec des gens de plusieurs... âges différents, le plus vieux ils ont 44 ans, enfin, c'est quasiment dans la même moyenne d'âge que moi, il y a beaucoup de jeunes mais

tu vois, les barrières sociales, culturelles, elles se font quand même, t'as tout de suite les... tu vas plus discuter avec des gens, t'as des noyaux qui se forment naturellement... Et des interactions qui se créent, ouais, naturellement. C'est comme dans tout et l'expérience de la vie fait le reste.

[Moi] : Ouais, je rebondis, sur ça, effectivement, c'est vrai que dans les interactions quotidiennes qu'on peut avoir c'est vrai que l'âge est un facteur... assez important, tu vas plutôt aller discuter avec des gens qui sont dans ta tranche d'âge.

[Eclatpif] : Voilà.

[Moi] : Le fait que sur World of Warcraft on le voit pas, t'as déjà été surpris ? Où tu discutes avec quelqu'un, tu te rends compte qu'il est plus âgé, plus jeune... tu vois ? Ou est-ce que...

[Eclatpif] : Sur la maturité tu veux dire ?

[Moi] : Ouais, ou est-ce que naturellement tu... t'es retrouvé sur des gens qui étaient sur la même tranche d'âge que toi, tu vois ?

[Eclatpif] : Euh... *Pfff* après... tu te rends compte vite la tranche d'âge, sur la culture... cinématographique, sur la culture, sur des questions de société mais après t'as des gens qui sont plus intér ; ou qui sont axés, qui s'intéressent à beaucoup de choses. Après t'as des gens qui d'un ton... je prends le cas de Seung parce que ça me revient souvent, c'est des jeunes qui... ont une très petite expérience de la vie et de ce qu'ils ont vu... croient tout connaître et imposer leur point de vue et d'une façon un peu... narcissique, un peu « moi je » et vous êtes nuls, sur le ton employé. Et c'est des gens qui, moi je le vois, j'ai un collègue il est pareil, il a 36 ans, je l'ai vu dès le début, c'est un petit gars avec des lunettes et aigri parce qu'il a souffert de beaucoup de choses, de manque de reconnaissance et ça, à tous les niveaux et... Il a des réflexions agressives et il accepte pas, il veut toujours être premier et il accepte pas la remarque. Et le problème c'est que... le manque d'expérience, soit t'écouter grande ouïe, soit tu veux... Tu crois tout connaître et t'acceptes pas les remarques, tu restes contenté sur ton jeu et t'es bloqué là-dessus, sur les messages internet, ce que t'as vu en vidéo. Et tu vois pas l'extérieur. Moi, disons, que j'ai une vision qui est différente parce que, de par, l'armée j'ai vu la misère du monde, la géopolitique, j'en ai fait et j'ai travaillé avec plusieurs niveaux sociaux différents. Donc... et... ton discours ou tes blagues tu l'adaptes en fonction de ton public, même ta façon de parler... Et puis, non, c'est vrai que dans Le Peuple des Barrens de ce côté-là il y a une bonne tenue il n'y a pas de gens qui sont des kéké ou des... voilà, c'est toujours, ou c'est des blagounettes, quoi. Voilà, après ça va pas... Moi je le vois tout le temps, quand tu joues ... en PvP, t'as toujours des rageux, voilà, alors souvent moi je les laisse dire ou je réponds pas et puis j'attends qu'il m'insulte et puis je leur dis « Bah je te remercie pour l'ajout je vais pouvoir te signaler pour [rire] pour grossièreté » voilà. Parce que moi je pense que c'est un jeu... et puis c'est un peu comme les gens qui sont dans leur voiture, c'est un défouloir, mais tu peux rager chez toi... Dans ta bulle, ça permet de décompresser, d'ailleurs, question souffle et rager sur, tu vois, c'est comme la musique mais insulter les gens gratuitement ou derrière sa voiture, faire un doigt tout ça. Ça me fait penser à une collègue qui ce matin me dit « il y a deux gars au rond-point ils se sont arrêtés et ils se sont tapés sur la gueule », voilà. Le, les gens se croient tout puissants derrière leur volant, derrière leur ordinateur, ils s'imaginent tout puissants et, du coup,

bah finalement si ça se trouve le gars il fait 1m20, il est gros, il a un gros manque de confiance en lui et derrière ce jeu il se sent tout-puissant parce qu'il s'identifie au personnage et... Oui, parce qu'il y a des gens qui sont totalement déconnectés de la réalité et si t'as pas une culture de la vie différente, tu vois pas ça...

[Moi] : D'accord, d'accord.

[Eclatpif] : Mais, après, oui ça peut être une drogue. Moi-même j'aurais pu faire plus de choses avec les enfants quand ils étaient là, plus d'activités... Bon, après, ça dépend de chacun mais le weekend j'avais tendance à m'enfermer sur le jeu, oui. C'est pas très beau, ouais... C'est... c'est le problème, ça peut couper, quand t'es adulte, quand t'as des enfants, quand ils sont grands c'est moins gênant mais quand ils sont en bas âge, ils ont besoin d'affection. Et tu peux être... tu peux être amené à les délaisser un peu, c'est vrai que c'est bien et pas bien les jeux, c'est une addiction, hein, comme le tabac ou comme tout, les soirées. Bon, après, c'est vrai que niveau budgétaire ça revient beaucoup moins cher, à moins que tu veuilles être à la mode, acheter les trucs 25€ derniers cris. Bon, voilà.

[Moi] : Tu joues à d'autres jeux à part WoW ?

[Eclatpif] : oh, j'ai joué un peu à Aion que m'avaient offert des copains il y a longtemps, le problème c'est que jouer à deux MMO en même temps et Aion qui demandait beaucoup de farming... c'est trop long et, j'avais un réseau social sur WoW, même encore, j'avais des copains qui me demandaient d'aller jouer sur Warhammer, non bah non, je suis bien sur ce jeu, j'aime bien comme ça. Non, je fais un peu de maquette de temps en temps. Quand il y a... J'étais paysagiste et j'adore l'aquariophilie, les plantes, faire mon jardin, tout ça. Et puis... plus le potager parce que ça prend du temps, il faut avoir de l'espace et j'aime bien... les plantes, ouais. Et puis, ouais, j'ai beaucoup de... hobbit, la nourriture, le bio, maintenant, de plus en plus. La gestion des déchets, je m'intéresse aussi à comment ça s'appelle ? L'humain, la planète, ce que tu vas laisser et l'impact biologique mais ça c'est l'éducation que j'ai eu parce, voilà, mes grands-pères qui étaient d'origines bucherons, avant d'être militaires... voilà, et du coup j'ai un contact avec la nature que j'essaie de transmettre aux enfants mais... faut pas oublier d'où on vient mais... oui, ça, ça peut être une tare aussi les jeux vidéo, la téléphonie... te couper du monde extérieur et pas voir ce qui t'entoure, rester que sur un écran. Et ça reste, pour moi, très addictif, ouais.

[Moi] : D'accord, ok.

[Eclatpif] : Ça crée beaucoup de tensions [rire] je râle beaucoup en plus. Quand je joue, ouais, PvP, surtout, hum.

[Moi] : D'accord je vais revenir sur ça dans un instant, j'ai juste deux, trois questions avant sur les raids et donjons, les raids, tu les fais principalement en guildes ou aussi en PU, principalement en PU ?

[Eclatpif] : Euh... Je faisais en PU quand on avait pas une assez grande avancée au début, ça devait être... comment ça s'appelle ? Quand on faisait Suramar, je sais plus quoi

[Moi] : Le palais ?

[Eclatpif] : Le palais Sacrenuit, ouais, j'avais fait tout en PU parce que la guilde avançait pas... Même celui-ci, le nouveau raid, je crois que je l'ai fini une semaine ou quinze jours avant la guilde et quand la guilde commençait à le tomber, je l'avais fini avec le war... Mais... C'est, même si... je le faisais en PU, j'essayais de le faire à côté, suivant, comment c'était, quand ça wipait trop et que les gens étaient pas sérieux et puis... moi, j'aime bien apprendre de mes erreurs, pas forcément, tu regardes que la strat'. Tu regardes la strat' mais... et puis, oui, c'est vrai que à un moment donné c'était... faut pas faire d'erreur, lire la strat, intéro, c'était un peu pénible ce mode de questionnement. Je pense qu'on a tous un peu passé l'âge et puis j'aime bien apprendre de mes erreurs et puis, voir les placements, bon j'en fais toujours... et puis après ça dépend où t'es placé et tout ça. C'est ce que je fais mais c'est vrai qu'il y a que le war qui fait en PU et le hunt, il fait en guilde. Sauf, quelques fois, quand j'ai pas le temps ou alors je sais qu'on va pas avancer, alors je m'inscris pas et puis... voilà.

[Moi] : D'accord. Ouais, quand tu dis que tu le fais à côté, c'est-à-dire, sur les autres soirs qui ne sont pas les soirs de raid en guilde ?

[Eclatpif] : Ouais, voilà. De raid, ouais, voilà.

[Moi] : D'accord, ok. Et niveau des donjons ? Donc Mythique plus et... ouais c'est principalement Mythique Plus.

[Eclatpif] : Bah, peu importe, quand il y a une clef, que j'ai le temps ou que je fais pas autre chose, bah j'ai une clef ou je vais en faire une avec la guilde. Autrement, je fais en PU, c'est pas un truc qui me dérange, voilà.

[Moi] : D'accord, et comment est-ce que tu choisis les groupes en PU ? Alors aussi bien pour les raids que pour les Mythique plus, est-ce que c'est toi qui crées le groupe ou ; ?

[Eclatpif] : Nan. Je l'ai fait pendant longtemps, enfin jusqu'à Frozen Throne, c'était, Lich King, je veux dire... Je créais des groupes mais avant c'était pas inter-serveur, tu allais à la... Non... Je crée pas le groupe, j'attends qu'il y ait quelqu'un qui crée le groupe mais généralement c'est des clefs ciblées par rapport à un stuff que je veux ou... C'est par rapport à un iLvl, le hunt je fais pas en-dessous de plus +15, quoi. Donc j'en fais une ou deux par semaine, ça m'intéresse pas forcément, sauf si c'est pour aider la guilde et qu'il y a personne d'autre. Mais... autrement, non, c'est... je cible par rapport à ça : l'ilvl, après il y a beaucoup de choses, les gens se fient par rapport au classement... je sais plus comment ça s'appelle, maintenant, zut. Tu sais t'as le site-là qui te dit le classement que tu as PvE là...

[Moi] : Ouais, ouais... tu l'as sur Raider.io et ;

[Eclatpif] : Ouais, voilà. Et... ça, je me fie pas à ça parce que tu peux faire qu'un +15 par semaine, avoir l'ilvl, faire tes raids à côté ou bien jouer ta classe. Je l'ai bien vu avec des gars qu'étaient... ils faisaient une fois une +18, ils avaient pas un super classement et la clef elle est passée super vite. Ça dépend, c'est pas, c'est pas forcément un gage de confiance mais ça peut, ça peut aussi. L'ilvl c'est pas un gage de confiance, parce qu'il y a des gens ils trichent sur leur ilvl ou... par exemple, ils ont un stuff tank qui est plus haut que le stuff DPS, ils changent de classe. Moi j'ai vu avec des trucs, ils tankent, ils étaient en stuff DPS donc forcément ça allait pas... Ouais, ça peut, les gens s'attachent trop à... ou alors, à peine un raid sorti... en pick up pour que tu puisses le faire il faut les hauts faits, mais tu peux pas les avoir puisqu'il vient de

sortir. Il faudrait avoir joué toute la nuit avec un reroll et... non, tu peux pas faire, les gens sont trop attachés à des trucs... c'est ça l'interserveur aussi, tu trouves de tout. Tu peux être en liste sur... patienter une heure pour faire des wipe sur wipe, les mecs ils mentent sur leurs compétences et puis... Moi, je vois, plus avec le war, parce que le hunt j'ai plus de facilité à trouver des gros groupes, de par les compétences de piégeage et puis, ça DPS plus que le war arme. Et... ouais, j'ai plus, je tombe plus facile avec des groupes bidons avec le war qui savent pas se positionner ou... voilà, piéger Aggramar, par exemple, une fois que t'as compris la strat. Alors les mecs ils demandent le haut fait mais ils l'ont pas et... tu peux retrouver cinq mois après, les mecs ils connaissent toujours pas la strat, quoi. Et... c'est ça que je trouve bizarre parce que, ouais, c'est que, je veux bien quand ça sort que, il y ait un délai d'un mois d'adaptation mais quand c'est cinq mois après, que les gens ils connaissent toujours pas, même si c'est plusieurs reroll ou... les mêmes erreurs, c'est... ça peut être pénible.

[Moi] : Ouais et, du coup, tu trouves que c'est un peu le loto de trouver des groupes en PU ?

[Eclatpif] : Ouais, ça dépend après de l'ilvl, ouais, quand t'es en raid et qu'ils demandent 965, au-dessus de 960 t'as déjà plus de facilités à trouver. C'est, des meilleurs groupes, ouais, ça va plus vite mais après c'est quand même un peu le loto, ouais. 3 sur 5 ça va aller très bien, puis tu vas en avoir deux, à haut level, ça va être bidon, quoi. Après pour les donjons ça va être des mecs qui vont se faire PL la clef, donc tu vois leur stuff, t'as tout compris quelquefois donc... Ouais, ça aussi ça peut être bidon, donc c'est à double tranchant. Tu peux passer beaucoup plus de temps à faire en pick up... qu'en raid, quoi.

[Moi] : Sur les raids, alors en guildes, je dirais principalement, mais ça peut aussi être autre chose et sur ton expérience passée. Euh... est-ce que tu trouves qu'il y a des manières de raid lead différentes, est-ce que tu trouves qu'on pourrait faire des catégories de RL ou est-ce que c'est chacun qui le fait un peu à sa manière ?

[Eclatpif] : ... Oui... alors, c'est comme tous les managements en fait, le raid lead faut déjà avoir du temps et puis il faut aimer ça. Et puis, tu vois, tu as des managements directifs comme... comment, comment il s'appelle ? Bah Chlamidyose et... qui va, limite prendre les gens pour des enfants, des erreurs d'enfants, des erreurs répétitives... et ça c'est un management directif, c'est pas faire confiance et c'est traiter le subordonné comme... un peu un abruti, quoi, et ça tu vois des... dans les entreprises tu vois des gens comme ça et... après t'as des managements participatifs : « tiens bah si on peut faire cette technique », où tu vas écouter les conseils des autres... Et... après bon, t'as le, bon tu connais tout ce genre de truc, t'as le paternalisme, qui va toujours être « non tu devrais plus te poser là ». Ça tu le fais, moi je le fais quelquefois avec les nouveaux, tu vois je le faisais avec Trank : « Tu devrais te mettre là » ou « Fais attention », ou « Tu devrais plutôt prendre ça » quand il demande des conseils sur le stuff. Tu le fais avec des nouveaux ou... Oui, il a des managements, des raid lead qui passent mieux que d'autres. L'intonation de la voix... et puis... les positionnements, moins directifs. Parce que plus tu vas être direct avec les gens, plus ils vont se brusquer et moins ils vont être réceptifs. Voilà, tu peux augmenter la voix, quelquefois, dire quand t'es pas content mais... de manière générale rigoler et être plus cool, ouais. Ça aide à avancer un peu plus, ouais. Après, ça s'apprend pas... ça s'apprend pas ça non plus.

[Moi] : Du coup, est-ce que tu trouves que le raid lead de Chlamidyose laisse un peu à désirer ou, tu trouves que c'est un bon raid lead ?

[Eclatpif] : C'est un bon raid lead mais, oui, il lui manque un peu ce côté un peu humain et... il a tendance à se laisser aller par ses émotions, même s'il est très sur la réserve, tu vois, il va pas insulter. Quand il est pas content il va pas dire plus, il va juste dire des phrases répétitives ou alors... mais... oui il est un peu directif sur certains choix mais, après, ça fait longtemps qu'il fait ça, il est tout seul et il est pas aidé par d'autres. Je sais que d'autres, là il y a un nouveau raid lead qui va arriver, qui a l'habitude du mythique... de l'autre guilda là. Après je sais pas, dans la guilda il y a pas énormément de gens qui lead. Fear il aime pas ça, c'est pas son truc... Après... Anta, bah c'est Antaris, je crois, qui lead un peu, lui ça passe très bien avec Anta, apparemment il n'y a pas de soucis. Mais je ne sais plus ce qu'il fait comme boulot Antaris. Il est manager lui aussi. Je crois qu'il est dans la... dans... ouais, je sais plus. Et puis il y a l'âge, la façon d'être posé, ça se ressent. Et puis il y a dans l'agressivité, mais c'est pas évident, hein, surtout dans, les raids sont de plus en plus compliqués, les stratégies, par rapport à avant. Les équipes sont plus petites, c'est plus d'autogestion disons, qu'avant. De plus en plus de mouvements, c'est moins des mouvements comme à Vanilla, il fallait être 40, dix d'un côté, dix de l'autre, piéger en même temps... C'était moins l'effet de groupe, là c'est plus individuel. Ça met plus en valeur les individus, ouais, certaines classes d'individus. C'est souvent les... ceux qui ont les contrôles qui sont... qui vont être amenés à... à être... appelés, hein, tout ce qui est caster avec les mages, les démo, les hunt. Ça a toujours été, hein, les classes CaC ont beaucoup moins de choses à faire, hein, ça a toujours été. Et il y a beaucoup plus de mouvements à faire... Il y a plus de déplacements, donc... après Raid lead quand les gens font des erreurs perso c'est pas évident non plus... Il y a des gens qui font... Tu vois, moi je fais souvent des erreurs, après quelques fois ça peut être très bien et... genre souvent, je dis à Fear, enfin à Douidi je lui dis : « Tu vois, là », par exemple, on a un souci sur Coven, des trucs tout bêtes, c'est que les heal tu vas avoir les cercles qui pop un peu au hasard, c'est un peu la roulette russe ce boss aussi et... Tu vas avoir les heals qui vont toujours se regrouper, du coup t'es de l'autre côté, t'as trois DoT en même temps, bah tu meurs systématiquement et... moi qui essaie d'occuper l'espace, de pas être groupé aux autres pour éviter de... Et ben, ça peut être pénalisant [rire]. Parce que j'ai toujours l'habitude d'être dans la mobilité et pas dans l'effet groupé et... bon, bah ça... c'est à contresens, ouais. Voilà.

[Moi] : D'accord, d'accord. T'as déjà RL, toi ?

[Eclatpif] : Oui, oui. Mais c'était à l'époque de Vanilla je faisais, mais c'était des raids 10, c'était... Zul'Gurub et... je faisais, comment ça s'appelle ? AQ, AQ 20. Voilà. C'était des groupes de 20, AQ 40 c'était très rare, j'étais, général en second des chasseurs. J'étais surtout pour conseiller les nouveaux et... Après je m'occupais pas des gros raids et j'avais la... j'étais souvent appelé pour piéger, j'avais un rôle spécifique, pour poser piège de glace parce que c'était plus utilisé comme classe. Voilà, RL, ouais, et puis comme je faisais aussi beaucoup de PvP haut level, au niveau 60, j'étais dans une team qu'avec des rand 13, 14 mais, moi, comme je partais à l'étranger tous les six mois je perdais tous mes grades à chaque fois, j'ai jamais pu dépasser plus de Champion [rire] et... Ouais, j'avais l'habitude, enfin, définir la zone ou alerter. C'est... quand tu fais du PvP t'as plus de réflexes et quand t'en fais pas pendant longtemps, bah

tu vois côté PvE, tu perds tes réflexes. Mais, ouais, j'ai raid lead, jusqu'à Vanilla, un peu à BC et puis, après, bon bah j'ai changé de guildes, non ça m'intéressait pas.

[Moi] : D'accord, ok.

[Eclatpif] : Parce que ça demande beaucoup d'investissement, quand même, bon voilà et puis... Et puis... aller sur les forums, quand tu es raid lead, généralement tu vas aussi regarder les nouveaux qui vont arriver... tu vas poster des messages sur le forum. Tu vas devoir t'impliquer un peu plus, quoi et ça m'intéresse plus forcément, quoi.

[Moi] : Alors juste sur l'organisation de la guildes... de manière générale, hein, toute l'organisation : le forum, les raids, toute l'organisation. Tu trouves ça comment ?

[Eclatpif] : Euh... je trouve que c'est très bien le jeudi. Enfin, les jours de la semaine c'est très bien... Le... En plus maintenant il y a des raids en parallèle pour les reroll, donc c'est bien, ça existait pas au début. Après il faudra peut-être passer au mode héroïque plutôt que normal pour les raids reroll, je pense que... Après, je, moi j'estime que quand tu viens avec un reroll t'es pas là pour te faire PL, tu dois te monter un peu toi-même, j'ai... moi j'ai commencé, par exemple, Vanilla j'ai commencé j'étais full stuff bleu, ça m'avait pris du temps... Les éléments, pour apporter un DPS minimum et... connaissance du jeu, pas arriver les mains dans les poches, arriver dernier au classement et être mauvais ou faire ça à chaque fois que je prends un nouveau reroll, ça j'aime pas trop... tu changes de main, chaque patch [rire] et puis, t'as des main qui attendent pour avoir un loot au random et puis tu te le fais fourrer sous le nez à chaque fois et... non, c'est... attends j'ai perdu le fil, merde [rire].

[Moi] : Sur l'organisation de la guildes

[Eclatpif] : L'organisation de la guildes... Autrement... non, je trouve que c'est bien organisé et dans l'ensemble c'est bien organisé, après bon c'est vrai que le mode mythique ;

[Moi] : Les rôles des officiers et tout ça, tu trouves ça bien défini ? Ça te paraît cohérent ?

[Eclatpif] : Oui, oui. Bah, oui, oui, c'est... Il y a un peu la RH, c'est Oupah, ils ont leurs rôles définis... Fear, conseille beaucoup, un peu tout le monde sur toutes les classes parce que c'est son, il adore jouer toutes les classes et puis c'est son, il a toujours une classe qui dépanne lui. Il a toujours une classe qui dépanne, voilà, tank, heal... Donc... c'est vrai... Moi j'essaie, je farmais beaucoup au début, peut-être un peu moins, mais il faut toujours contribuer dans une guildes, moi je fais des gemmes, des trucs comme ça, ça me dérange pas parce que, bon, j'ai peut-être un petit peu plus de temps de jeu que certains mais... Non, je trouve qu'il y a quand même une bonne organisation officier, après ce qu'il manque c'est des raid lead et, peut-être, d'avoir... au lieu que ce soit toujours les mêmes qui... qui farm les compo, moi je farm moins, mais peut-être imposer un quota pour mettre des trucs à la banque... sur des choses ou à organiser des choses... Faire des BG c'est pas évident parce qu'on est pas une très très grosse guildes, c'est difficile de gérer beaucoup de personnes parce qu'on est jamais beaucoup de co hors raid. Donc c'est pas évident de faire des activités hors mode mythique. Mais ce qui me plairait ça serait de faire, par exemple, des anciens... hauts faits, moi il m'en manque quelques-uns pour avoir des montures, des trucs comme ça, ça serait sympa. Tu fais... trucs simples et puis... C'est ce que j'avais dans la première guildes, on faisait beaucoup d'activités ensemble, bon tiens, on farmait les premiers donjons, on s'entraidait pour ça. Ça existe plus ou moins mais

bon maintenant il y a la facilité de farming... Niveau officier, non, j'ai rien à redire, oui, oui. Ils sont pas recentrés sur eux-mêmes, comme certaines guildes où il y a que eux qui participent aux choses, aux activités et puis toi t'es laissé de côté, tu peux pas raid, tu peux pas faire de donjon, t'es le rebut [rire]. Des guildes, ouais, c'est ça.

[Moi] : D'accord, d'accord. J'ai quelques questions, avant de passer à la suite, sur ton interface. J'imagine que t'utilises des addons ? Si oui, lesquels ?

[Eclatpif] : Euh... très peu, maintenant.

[Moi] : D'accord.

[Eclatpif] : Euh... alors... j'ai... c'est comment ? C'est DBM. Mais maintenant je peux m'en passer parce que maintenant, souvent quand je suis en guilde, en raid, je regarde une série. L'autre jour je te disais, bah je regardais des vidéos sur la psychologie dans le management [rire]. Je peux regarder, en plus, je suis en écran coupé donc je vois pas tout, même en PvP, parfois je joue en PvP en écran réduit et ça m'arrivait de taper sur quelqu'un d'autre, je peux faire une autre activité à côté... Mais...

[Moi] : Parce que t'as qu'un seul écran et du coup tu mets WoW en petit ?

[Eclatpif] : Ben, disons que mon ancien PC, je pouvais mettre deux écrans et ma nouvelle carte graphique... j'ai un écran un peu plus grand maintenant, je l'ai acheté il y a pas longtemps mais je me suis rendu compte que j'ai pas d'autre prise. Donc, à la prochaine carte graphique, c'est dommage parce que vu le prix des cartes graphiques, je l'achèterai avec un double port pour mettre un deuxième écran. Voilà, juste... j'ai l'emplacement pile poil prévu sur mon bureau, que j'ai optimisé [rire] et... Non, autrement... ouais je fais souvent une activité à côté ou écouter de la musique. Ça m'arrive quelquefois de pas écouter en raid, de couper le micro, quand ça me saoule et puis que les gens ils racontent les mêmes choses ou, alors, « Oui, moi, je » il faut faire ci, il faut faire ça, alors que je le fais depuis le début avec les reroll, je sais comment ça se passe. Et puis, ouais, c'est saoulant d'entendre toujours les mêmes trucs. Quelquefois, quelquefois t'as des soirs où tu viens pour jouer, pour te décontracter et pas pour entendre ressasser des trucs comme si t'étais un gosse. Donc, ouais, voilà, ça m'arrive des fois, quand je fais une activité à côté de... de pas forcément écouter.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Et, du coup, avant tu utilisais plus d'addons ?

[Eclatpif] : Oui, tout au début, j'avais même, les premières extensions j'avais même des addons d'interface. Avec... les cercles de barre, là quand tu tirais, tes raccourcis, j'avais beaucoup de macros, maintenant il y en a beaucoup moins, j'avais la mini carte affichée... J'avais plus d'addons PvP et puis, oui, les deux dernières extensions comme il y a eu des patches tous les deux, trois mois. Fallait tout remettre à jour, fallait chercher un nouvel addon, ça me saoulait un petit peu et puis... Et puis maintenant comme il y a moins besoin de macros, c'est plus sur le style de jeu, bah après il y a certains trucs Pvp, il faudrait le remettre peut-être mais... puis j'utilisais surtout des addons, j'ai toujours, pour la pêche... Puis, des addons, pour chercher les trésors, mais maintenant, WoW ils ont évolué un peu, il y a des trucs qui sont, maintenant, dans le jeu, quoi, qui sont plus simples d'accès et puis, t'as pas forcément besoin d'addons maintenant, après oui sur la présentation de l'écran, pour réduire certains caractères, il faudrait peut-être que je refasse ma barre mais, non, j'y prête pas forcément attention, ce qui m'emmerde

c'est de refaire tous les deux mois un truc, y repasser deux heures à refaire... Et puis... Ouais et puis chercher le petit équipement pile poil pour avoir le DPS opti... Tu vois, là récemment, je viens de voir qu'en raid je fais plus de dégâts avec mon stuff PvP [rires] qu'avec mon stuff PvE, quoi. Parce que j'avais plus de critique, avant, j'avais des légendaire avec des burst plus importants et je me suis rendu compte qu'avec 20% de polyvalence et avec des... des leg regen, j'avais les mêmes stats quasiment en critique, maîtrise... hâte qu'avant, mais j'avais plus de polyvalence, donc j'infligeais plus de dégâts. Tu vois, comme quoi, et puis en plus le problème, le gros problème de heal dans la guilde c'est que.... C'est que, c'est trois caster, je crois que c'est trois prêtres, hein ? Ou il y a au moins deux prêtres et ils sont très statiques et dès que, c'est un raid où il y a beaucoup de mouvements... dès que ils font bouger et bien t'es un bon bout de temps sans avoir de heal, donc quand on fait des nouveaux raids, ou certains boss j'aime bien avoir un stuff regen, que je suis un peu excentré souvent...

[Moi] : D'accord et... Tu, tu utilises un clavier/ souris classique ou est-ce que t'as une souris gaming ?

[Eclatpif] : Euh... Bah j'ai une souris classique, avec quelques boutons dessus pour revenir en arrière, pour faire grossissement... Je pourrais mettre deux, trois trucs dessus, j'ai un clavier où je pourrais même mettre des macros mais je m'en suis jamais servi en fait. Depuis mes trente ans j'ai toujours le même et il me convient très bien, il y a un repose main... Et puis... Et puis, comme j'ai deux bureaux et un qui est plus haut que l'autre... J'ai pas besoin d'avoir, pour taper à l'ordinateur j'ai une souris avec un repose poignet... Et sur celui-là, comme je suis en hauteur j'ai pas besoin, bah c'est une souris quand même... C'est corsair, ouais. Elle est pas mal mais c'est pas celle avec tous les... Les comment ça s'appelle ? Les raccourcis dessus, hein. Je joue beaucoup au clavier quand même, ouais.

[Moi] : D'accord, ça me fait passer au deuxième volet de questions sur tout ce qui est autour de WoW. Est-ce que tu peux, alors on commence par la question du streaming, est-ce que tu regardes du streaming ?

[Eclatpif] : Bah, comme je te disais, ça m'arrive pour regarder des... des nouvelles strat' ou vraiment quand je débute une nouvelle classe, que je sais pas du tout où mettre les points de talents et jouer. Mais, après tu tombes pas forcément sur la bonne chose, après je regarde beaucoup Icy Veins. Et puis... après c'est entrainement sur poteau et puis, le problème quand tu passes d'un CaC à un DPS distance, ça change totalement, tu vas mettre plusieurs mois à t'adapter et quelques fois tu changes de patch entre temps, t'as pas la pièce qu'il te faut et bien tu vas faire un DPS de caca [rire]. Mais, non, je regarde pas que les vidéos, quoi, genre les combats en arène, tout ça... Ou que des vidéos sur les raids, non, ça m'intéresse pas.

[Moi] : Ok, ok.

[Eclatpif] : C'est en général, regarder ce que font les autres, c'est comme regarder les sports à la télé, j'ai pratiqué plusieurs sports et ça m'a jamais intéressé, forcément, de regarder les sports à la télé.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Je comprends... Est-ce que tu, t'utilises des sites genre RaidBot, etc. ?

[Eclatpif] : Euh... RaidBot...

[Moi] : Tu sais, pour avoir les... des sim, des simulations sur...

[Eclatpif] : Ah ! Ouais je l'ai fait avant. Simulation d'équipement, je l'ai fait avant mais je l'ai pas refait depuis très longtemps, il y avait Fear qui nous avait montré au début de l'extension comment faire mais... Non, parce que je sais qu'à peu près... je commence à connaître, par exemple le hunt il faut un certain palier, puis ensuite t'as des bijoux qui sont mieux que d'autres, puis suivant la leg que t'as. C'est suivant la chance que tu vas avoir sur le loot aussi. Voilà, ça se joue, des fois t'as pas le bon légendaire, le bon bijou et puis tu vas perdre en DPS. Voilà... Sur le hunt, j'ai plus trop de soucis là-dessus, après je voulais pas trop changer de spec, j'ai changé, me remettre spec précision, parce que c'est beaucoup plus simple à jouer mais je trouve, justement, trop facile de changer de spec pour gagner en DPS. Je préfère rester la même et essayer de la parfaire et puis, oui, je suis pas forcément dernier au DPS non plus. Après sur le... War j'ai plus de difficultés à trouver les bons équipements, ouais, full maîtrise ou full hâte, des trucs comme ça, je trouve que c'est plus aléatoire que certaines classes, comme c'est de la classe à burst... Bah, par exemple, war arme c'est très... t'as que exécution à la fin, donc tu fais de très mauvaises ouvertures donc en pick up tu peux te faire virer très vite parce que t'as pas un gros DPS. Je suis 13^{ème} et je vais remonter dans les 5 premiers [rire]. Alors que le fury, lui, il va tout dans l'ouverture et puis après il descend, il va se maintenir, comme le DK givre avant, je jouais DK givre c'était pareil, très fort en ouverture et après c'était caca... C'est ça la, les, il faut pas forcément se fier à ce que dit Icy veins sur les DPS du moment parce que ça va être sur un... sur un... poteau ou un boss fixe, ça va pas forcément prendre en compte le déplacement... si t'as pas l'équipement spécifique qui est donné ou les points de compétence, bah tu peux avoir un décalage, quoi. Comme je te dis, tu peux avoir plus de polyvalence alors qu'il en faut pas du tout, bah tu vas te rendre compte que passer un certain seuil, bah tu vas faire plus de dégâts. J'ai, je suis à 20% je fais plus de dégâts, si j'avais 19% ça me servirait à rien et voilà. C'est, donc c'est vraiment aléatoire. D'abord ajouter de la polyvalence, oui, ça fait une... avant ça se posait moins, le problème, t'avais pas le problème tout au début, je me souviens c'était... critique, hâte, endurance et maîtrise, ouais. Puis bon, après il y a eu la résilience, qui était totalement inutile, qui a tué le PvP d'ailleurs. C'était plus sur les réflexes avant et puis si t'avais pas de stuff résilience... tu faisais rien. Et... non il faut pas se fier qu'au PvP parce que t'as des classes qui avec 10 ilvl de moins vont faire plus de dégâts que toi. Tu vois un DH j'arriverai jamais à... le rattraper quoi, sauf s'il a un stuff de merde. Mais à stuff équivalent, je pourrai pas le rattraper. T'as des classes tu peux pas, sur toutes les extensions ils vont être plus forts. Quelquefois ça peut être rare, et puis il le fait aussi, il y a des classes de personnage qui vont être plus jouées que d'autres, quand ils ont lancé le paladin, il y a énormément de gens qui se sont mis à jouer le paladin et t'as une plus grande concentration de paladins que d'autres. Parce que c'est une classe qui est très facile à jouer, j'en ai un, tu peux te regen, tu heal autant en PvP qu'un heal quasiment et t'as beaucoup de possibilités, ça tape très fort, c'est l'anti war... Et... c'est facile à jouer du coup, comme la démo, ça a toujours été : tu bouges pas et... tu crèves pas. Tu tues n'importe qui en PvP ou..., où tu vois, t'es statique sur des boss, t'envoies tes DoT partout et puis tu fais du drain de vie, voilà c'est tout, tu bouges pas. C'est pour fidéliser les gens et que tout le monde puisse trouver une méthode de jeu plus ou moins compliqué, ouais. Voilà, il faut s'adapter.

[Moi] : D'accord. Et, du coup, tu regardes Icy veins tout ça, etc. ?

[Eclatpif] : Ouais, généralement.

[Moi] : Il y a d'autres sites que tu regardes ?

[Eclatpif] : Euh... *Pfff* je sais pas si j'en ai en raccourcis ... Attends, voir. Euh... Je regarde mais je crois pas. Non, non. Je regarde généralement Icy veins ou... Ah, bah si, il y a WoWHead ou... Cursegaming, voilà, ouais. Pour regarder où mettre les points de talents et ce qu'ils font en équipement. C'est concis, quoi Icy veins, voilà.

[Moi] : Ok, très bien... Du coup, ça m'amène à, aux dernières questions, ah non, avant, la Blizzcon, est-ce que tu as déjà regardé, éventuellement acheté des billets virtuels ou y être aller peut-être ?

[Eclatpif] : Euh... non, parce que... Comme tout, même quand j'écoutais de la musique, je suis pas un groupie [rires]. Ça m'intéresse pas d'aller aux salons des jeux vidéo, comme dans tout ; j'aime bien participer, des trucs comme ça mais aller directement sur un stade... J'aurais eu des amis qui sont dans le même truc, pourquoi pas mais... C'est pas... Je suis pas dans le côté excès de la chose, disons, ou acheter un billet rien que pour avoir une mascotte, une monture, non. Je vais, si j'achète une monture par exemple, ça va être à Noël quand il y a une réduction mais... juste parce que je collectionne les montures, mais la Blizzcon j'ai... puis c'est loin [rire]. Voilà il y a l'éloignement, hein. Comme quand tu fais un, les comment ça s'appelle, les sorties en raid, comment ça s'appelle, les rencontres IRL, quoi... Bah, moi c'est à l'autre bout de la France, suivant avec qui tu tombes et moi, mon premier métier, j'étais militaire donc j'étais pas souvent sur le territoire, donc pas évident. Et même maintenant, bon je suis en Bretagne et ils sont tous du côté de la Suisse, de la Belgique ou de l'Est [rire].

[Moi] : T'as déjà fait une IRL avec une guildes ?

[Eclatpif] : Euh... Quelques-uns c'est tout, mais d'IRL, non, non, pas d'IRL.

[Moi] : Ok, pas que ce soit toute la guildes qui se réunisse ?

[Eclatpif] : Non, non.

[Moi] : Ok.

[Eclatpif] : Bah j'avais énormément de bandes de copains avant, quand j'étais jeune, même quand j'étais à l'armée, j'avais trois ou quatre bandes de copains différentes, des copains à ma sœur qui a trois ans de différence. Des copains du lycée, des copains du métal [rire]. J'allais voir des concerts... Des potes, mes meilleurs amis ils écoutaient de la artech, mais, j'écoutais un peu de tout. Mais non, des IRL, non j'avais pas le temps et c'était un peu loin.

[Moi] : D'accord, ok. Du coup, ça m'amène sur le dernier volet de questions sur toi en dehors de WoW. C'est, pareil des questions assez générales sur... ton âge, ta profession, etc. Bon j'en connais quelques éléments mais bon si tu pouvais me retracer plus en détails... Voilà, etc. est-ce qu'il y a des gens de ta famille qui ont joué ou qui jouent à WoW ou des gens de ton entourage, etc. Voilà... Moi je commence souvent cette partie de l'entretien en disant ; bah, que je m'appelle Jacques.

[Eclatpif] : Comment ?

[Moi] : Que je m'appelle Jacques. Et que, bah, voilà, niveau de mon métier tu le connais puisque je suis en train de ;

[Eclatpif] : C'est vrai que ça me fait penser, comme à l'armée, on s'appelle par nos noms patronymiques, là on s'appelle, on s'appelle par les surnoms en fait, surtout. A part, Christophe, c'était Tomoe et c'est tout, voilà... D'accord, bah, moi c'est Luc', Lucas. Bah à la base j'ai un BEP et un Bac pro paysagiste. J'ai travaillé peu en paysage et, dans l'Est, j'étais, je suis de Chalon sur Saône à l'origine... Centre, Centre-Est puis après, j'ai travaillé quasiment deux ans en intérim dans le BTP donc les, travaillé neuf mois, huit mois et demi en ravalement de façades et ils voulaient m'embaucher en chef d'équipe. Et... moi j'avais déjà, bah comme tu le sais, j'étais petit fils de militaire. J'avais deux, deux grands pères qu'avaient, qu'ont fait leur service pendant la seconde guerre mondiale, qu'étaient médaillés, croix de guerre, tout ça. Qu'étaient dans les commandos et un dans les... il y en a un qui était commando et l'autre qui a fait la campagne d'Italie. Et puis... moi, j'ai, je retrace tout, parce que c'est un tout, hein. Une personne, son tracé, c'est le social-affectif. J'ai été élevé par ma mère, l'éducation je l'ai eu par mes grands-parents, parce que mon père, justement son père, enfin mon grand-père paternel, je l'ai pas connu, il est mort en 68, il était adjudant en chef dans les CRS, un reclassement parce qu'il avait été blessé de guerre et... C'était un tueur, hein, commando, prisonnier allemand, il avait tué des gens au couteau et... très perturbé de la vie, il frappait sa femme, son fils et mon père du coup, il en a beaucoup souffert et j'ai eu très peu de contact avec mon père, c'était un copain, quoi. Même plus vieux je le croisais dans les bars, ses potes c'étaient des anciens mercenaires, des anciens de la Légion... J'ai eu un contact plus copain que paternel, quoi. Mais un homme a pas besoin de dire « Je t'aime » à son fils mais... c'était un manque quand même, mais j'étais élevé par mes grands-parents et... c'est pour ça que je me suis engagé dans l'armée. J'ai fait dix ans et... ça m'a permis de prendre confiance en moi, j'avais un gros manque de confiance en moi, malgré mon gabarit, on me disait toujours à l'armée : « Tu pourrais mettre une branlée à tout le monde, mais t'es trop gentil » et...

[Moi] : T'étais dans quel régiment ?

[Eclatpif] : Euh... j'ai toujours travaillé avec des gens plus vieux que moi et dans le milieu humain avec beaucoup de gens qui... moi ce qu'on me reprochait à l'armée c'était justement d'être trop proche de mes hommes et de trop les écouter. Alors que c'était pas ça, c'était... tu vas voir... c'est véridique, maintenant l'autre jour on a fait une notation sur un barème, j'avais la meilleure note sur la communication et le management. C'est, si tu veux que les gens ils soient près de toi, tu peux être directif mais il faut être à l'écoute... Faut être proche des gens, les écouter et... bon, bah après quand ils font mal leur boulot il arrive un moment t'es obligé de leur dire mais... il y a la façon de le dire, il faut faire confiance aux gens et... Enfin, il faut quand même contrôler mais... puis bon,, l'armée... j'ai eu cinq décès dans ma vie dont le décès de mon père... les deux dernières années de l'armée. J'ai eu ma sœur qui s'est suicidée, une de mes sœurs... mes grands-parents tout ça et puis j'étais en période d'examen et... on m'a confié la base arrière du régiment, sachant que la base arrière, j'avais une autre base arrière à gérer en même temps donc j'avais au total, j'avais 24 chars, un char Leclerc c'est plusieurs millions d'euros, hein. J'avais, une quarantaine de véhicules et trente bonhommes qui étaient détachés, je devais faire les notations, j'étais le, comment, suivi du matériel parce on changeait de livre blanc, donc il y avait toutes les notations, j'étais responsable de tous les magasins, réagencer

les magasins, faire le suivi du matériel, parce que, comme j'avais personne, mes gars étaient tous détachés, bah... j'avais trois mecs pour faire l'entretien donc tu changes une chenille de 3 tonnes 5 à trois et que t'as les vidanges ou... essayer d'avoir, d'aider les ateliers pour aider une autre compagnie pour qu'ils puissent tourner, dans le même temps la préparation d'examen et mes potes qui étaient le même grade que moi mais qui étaient détachés à l'instruction, que je voyais jamais... et qui à la fin ont la même notation que toi... ça m'a un peu dégoûté. La deuxième année, j'ai essayé, on m'a foutu sur le terrain en formation de jeunes recrues... J'étais... trois jours par semaine sur le terrain, qu'est-ce que tu veux bosser dans une toile de tente en plein hiver [rire]... Donc c'était pas la peine et puis... j'ai perdu ces valeurs, j'ai trouvé que l'armée avait perdu ses valeurs de... tu laissais tout faire aux crevures il y avait plus cet... et puis cette possibilité, par exemple comme l'armée anglaise, c'est tu valorises les hommes, tu valorises leur expérience professionnelle, plutôt que de vouloir évoluer, toujours, par un système de diplôme parce que... il y a des gens qui vont évoluer, ils sont très bons dans les études ils vont évoluer mais tu les suivras dans le, au combat. Moi j'ai eu le cas, j'ai eu, j'étais emmerdé par les gendarmes parce que les officiers ne prenaient pas leurs responsabilités ou quelques fois tu te retrouvais à patrouiller dans un champ de mine, tu retrouves une vache dans un arbre, hein, « C'est pas notre responsabilité, c'était à vous de », jeter la faute sur le sous-officier... et le, le problème c'est que t'es le cadre de contact, t'as le management d'une équipe, moi j'ai eu des conflits, des gars justement où j'ai évité des, des interactions avec des rebelles justement par la peur, les peurs, instaurer un dispositif de sécurité, parce que la parole... fait plus de mal qu'une balle, souvent dans un conflit ou avant et ça peut régler beaucoup de conflits. Et... j'ai perdu quelques valeurs et puis, mon premier Lieutenant, enfin mon deuxième Lieutenant qu'avait mon âge... il était capitaine et quand il m'a dit, bon bah après j'ai dit que je, que je quittais l'institution, que je voulais me rapprocher un peu de ma mère, même si c'était faux parce qu'elle avait des problèmes de santé et... il m'a dit « Oui mais votre mère ne sera pas éternelle », tu vois, c'est le genre de discussion d'officier... à sens unique, quoi, qui sont carriéristes, ce côté-là. On m'a quand même proposé un poste... un contrat exceptionnel parce que j'avais dix ans, sur toute la garnison je connaissais tout le monde. Moi j'étais technicien armurier de munition, je gérais tous les magasins... je faisais le boulot de l'adjudant-chef, je gérais un parc de véhicules tout seul... Je pouvais faire de l'instruction, j'étais très polyvalent et j'ai même remplacé des ADU à Vigipirate pour gérer les besoins, les notations des personnels... J'étais très polyvalent sur beaucoup de missions mais justement c'était... le manque de reconnaissance et puis voir des copains évoluer en se faufilant... Et puis, c'est comme tout hein, t'as des centaines de potes et la vie elle continue hein. Et après j'ai rencontré ma compagne et j'ai voulu aller en Bretagne, retourner à mon métier d'origine, parce que moi j'aimais bien l'action, enfin, être dehors, un travail dehors. Je voulais pas rentrer tout de suite dans le management et être derrière un bureau... Bah la vie a fait que, bon bah, heureusement que j'ai eu cette expérience-là finalement parce qu'elle me sert actuellement. Et puis... tu vois elle me sert dans le prochain métier que je vais effectuer, il l'a vu tout de suite le gars, même âge que moi, le responsable de site et... bah il a vu tout ce que je voulais mettre en place, sur la sécurité, sur des procédures, là je suis en train de faire, justement une proposition de réaménagement de quai, donc tout ce qui serait possible et après, bon, il faut que prenne des cotations, que je fasse des procédures de litiges, parce que les chauffeurs n'en ont pas pour, lorsqu'il y a un litige sur transport, bah, ils marquent ça sur une feuille blanche, donc niveau

juridique c'est moyen... Sur plein de choses où j'apporte un avis nouveau et puis j'ai toujours été dans le boulot, à fond, je suis quelqu'un, je m'attelle beaucoup, mais tu me déçois, j'ai tendance à dire franco en plus quand il y a un truc qui va pas, dans mon entreprise ça allait pas, je lui disais bah non, je refusais de conduire mon poids lourd quand j'avais mon troisième homme, l'apprenti, qui est sur la banquette arrière qu'a pas de ceinture. Et... de soulever des poids, je partais livrer des armes de 250 kilos, j'étais tout seul donc... toute la journée je soulevais des charges, quand les gens ils se blessent par exemple, donc sur des charges répétitive à 20 kilos « ouais c'était trop dur comme métier », moi, il faut savoir qu'en moyenne sur une journée, je pouvais faire 5 km le matin avec une brouette de 80kg, en moyenne je soulevais plus de, il y a des jours je soulevais en montant des marches, trois tonnes de cailloux en faisant 100m à chaque fois, on montait par des marches de maisons. Ou je soulevais des dalles tout seul de 80kg, des trucs, des dalles de schistes, tout dans la force. Parce que je comptais sur mon physique tout ça et j'aimais bien aller de l'avant... Je rentre dans la psychanalyse mais [rire] aller de l'avant pour... forcer mais, et, quand j'ai voulu évoluer, aller plus vite bah non, le problème c'est que le patron voulait pas évoluer de statut juridique, voulait pas prendre une autre équipe. J'étais très polyvalent et ayant travaillé dans le bâtiment, bah j'étais utilisé pour rénover sa maison, pour refaire toutes les allées en béton... J'ai fait à la disquette des mètres et des mètres alors qu'on avait pas le matériel adapté... Tasser des dalles de béton avec une échelle alors que c'est dix fois plus lourd quoi, en plein cagnard... Sous des serres, quelques fois il faisait 50 degrés, j'étais l'homme de main qui était... Bon bah après, tu vois que [?], il t'arrive un accident, tes collègues... mon ami qui m'est tombé dessus, bon bah le remord et puis il passe à autre chose et tout le monde t'oublie, personne t'appelle. Ta compagne, tu t'engueules avec elle et puis tu te rends compte que vraiment elle était là depuis le début elle cherchait juste la sécurité et tu te retrouves tout seul parce que je suis d'une nature gentille et... tu te rends compte que la vie si, bon, bah si tu rebondis pas, si t'as pas les tripes... tu t'effondres, tu tombes dans l'alcool, tu tombes dans la dépression mais... j'étais alcoolique à l'armée, je sais ce que c'est, d'être trop fêtard, d'avoir trop de responsabilités, tu vois les gens mariés, par exemple, ils étaient jamais de garde quasiment. Moi j'étais tout le temps de garde, j'étais responsable, à un moment, quand t'as 75 762 à préparer... enfin 25 762, disons 200 armes à préparer... et les manœuvres à l'étranger, tout ça, préparer les véhicules et t'es tout seul. Tu frottes à l'armurerie jusqu'à minuit et demi, si t'as pas beaucoup de boulot aussi, il te demande de travailler 48h d'affilée, quoi, non-stop et avoir très peu de repos et... s'adapter, se dominer, l'armée ça m'a beaucoup servi, justement pour rebondir et faire planifier, te donner un objectif à la fois et pas s'enterrer. Parce que je suis passé par l'alcoolisme, on peut vite s'entraîner, j'ai eu des potes... plus ou moins drogués, j'ai vu des jeunes, ce que ça faisait... Ou alors, se laisser aller, manque de sport et c'est un complet la vie, c'est... t'ouvrir aux autres, avoir un peu de culture, faire du sport, s'intégrer dans un boulot et pas toujours être gnangnan derrière un boulot et... et juste faire carriériste parce que tu réfléchis pas ou... C'est un tout, mais le milieu humain est très difficile et, tu vois, toute cette expérience elle me sert actuellement parce que je suis limité sur mes actions via mon handicap... Elle va me servir sur le management, après si je trouve quelque chose avec les mêmes qualités de... de proche, niveau fonction ou salaire. Je verrai, pour l'instant il faut que je me fasse une nouvelle expérience.

[Moi] : Tu as quel âge ? Excuse-moi.

[Eclatpif] : Moi, oui, donc je vais avoir 39 ans, donc...

[Moi] : Et t'as quitté l'armée il y a longtemps ?

[Eclatpif] : Il y a 7 ans maintenant. J'étais sergent-chef, voilà et puis j'avais une particularité, c'est comme j'étais dans un régiment de cavalerie lourde je suis jamais parti à l'étranger en blindé char Leclerc... justement parce que j'avais des compétences management et puis j'avais certaines compétences physiques. Je suis toujours parti en renseignement ou en troupe infanterie. D'ailleurs, les trois dernières années, j'étais responsable, j'étais adjoint de section infanterie, parce qu'on a toujours une section infanterie débarquée dans les... dans les groupes blindés pour protéger les arrières donc j'avais des tireurs de précisions, enfin c'est des vagues canon de 20 et moi j'avais des spécialités de... je partais quelquefois à l'étranger tout seul parce que j'avais des spécialités de recherche blindé, de renseignements, faire des dossiers d'objectifs... faire du renseignement quoi, topographie, sur les gens, tout ça. Et donc... j'ai eu deux records nationaux en char Leclerc, j'étais maître de tir aussi, moniteur de tir, sur les pas de tir, je formais les gens, j'étais moniteur aussi combat urbain... Donc j'avais, j'étais très polyvalent. Voilà... Oui et puis d'avoir travaillé dans le bâtiment, d'avoir côtoyé beaucoup de métiers différents, des cadres, des gens qui ont un rien, la misère du monde. Ça t'ouvre les yeux sur... sur beaucoup de choses. Je suis né dans une cité aussi dans, ça aide [rire] à comprendre la vie...

[Moi] : Est-ce que tu... est-ce que tu dirais que... alors c'est une double question qui va dans les deux sens

[Eclatpif] : Oui

[Moi] : Est-ce que tu dirais que... ta pratique, ton expérience dans World of Warcraft a pu t'apporter des choses dans la vie quotidienne ou inversement, est-ce que tu dirais que tes expériences de la vie quotidienne t'ont apporté des choses dans World of Warcraft que tu aurais pu mettre à profit, développer, tu vois ?

[Eclatpif] : Euh... Non, parce que... C'est comme tous les jeux vidéo, par exemple, si tu veux te poster, en combat... J'aime pas les jeux vidéo justement pour cette reconstitution du tir, parce que t'as pas la vision à 360, t'as pas l'odorat, t'as pas le son, t'as pas la sensibilité, l'adrénaline qui monte pareil... C'est virtuel, tu peux te faire toucher, tu peux, même sur les postes, ripostes *pfff* c'est aléatoire parce que t'as un bonhomme qui va te tomber du ciel, par exemple, tu sais pas d'où il va sortir, il va te tuer. Il y a un boss, tu vas avoir un affixe qui va faire que tu vas avoir des trucs qui vont exploser de partout, tu sais pas pourquoi, il y a des paramètres que tu peux pas contrôler. Je pense juste que le jeu c'est un palliatif, une échappatoire à la réalité. Voilà et... histoire de souffler et de... de s'échapper, plutôt que de voir la réalité.

[Moi] : Et par rapport à tes interactions avec les autres ? Bah voilà tu as pas mal de connaissances en management, par tes formations et par ton passé, etc. Est-ce que c'est des choses que tu as quelquefois l'impression de mettre en place dans World of Warcraft, dans ta relation avec les autres, etc. ?

[Eclatpif] : Euh... c'est juste dans l'échange et de comprendre les gens quand tu parles avec eux mais tu rentres jamais vraiment dans les détails... Puis... bah c'est vrai que le soir on est

là pour décompresser, on est pas là pour raconter toute sa vie et puis, bon, tu peux discuter de certaines choses qui sont, comme on a un peu la même moyenne d'âge qui sont, quand tu parles de choses qui sont difficiles, que t'as sur le cœur, tu peux en parler... ça permet de... ah ça permet quand même de vider ton sac et d'être moins seul finalement parce que quand t'es tout seul et que t'as personne à qui parler, si t'as quelqu'un derrière et qui t'écoute ça t'évite de payer un psychanalyste [rire] t'as toujours une vision des choses différentes, donc c'est ce côté-là que j'apprécie. Après le jeu en lui-même c'est... tu vois le PvP, je rage beaucoup, mais c'est ma nature, mais ça permet, il faut quelquefois vider, hein. C'est un peu comme la sophrologie, moi j'écoute du métal, toute sorte de métal, ça peut être du trash métal quand j'ai besoin, quand je fais du sport ou monter l'adrénaline quand j'ai besoin de gueuler et... après ça va être de la musique plus mélodique, symphonique... Métal symphonique, ça va me relaxer quoi. De la musique celte, de la musique d'ambiance... Non, c'est comme tout, c'est... je pense pas que le jeu en lui-même puisse m'apporter beaucoup de chose. Non, non. Sur la vie, parce que tu peux pas te prendre pour un orc dans la vie [rire] même si j'étais une brute avant [rire], choisir son personnage en fonction de ses affinités peut-être je sais pas [rire]. Mais en tout cas je me suis jamais caché dans un... en plein centre-ville en pensant que j'étais un Elfe, non [rire]. Et j'ai jamais essayé de faire le yamakasi, non [rire]

[Moi] : T'as jamais essayé de faire un feign death ?

[Eclatpif] : Non, mais...

[Moi] : Alors, justement, est-ce que tu, que ce soit à travers toi ou les gens que tu connais sur le jeu ou les gens que tu connais IRL, quotidiennement, etc. Est-ce que tu dirais que sur le jeu, est-ce que c'est un autre aspect de ta personnalité ou est-ce que tu as l'impression d'être toi-même, tu vois ? Est-ce que, t'as l'impression que ça fait plus ressortir un aspect de ta personnalité ?

[Eclatpif] : Euh... oui, oui, parce que... j'ai toujours vécu en collectivité, enfin très longtemps, j'avais besoin de cette solitude et justement je suis quelqu'un d'assez solitaire, très rustique et... ça permet aussi de se centrer sur des choses. Moi, quand j'avais les enfants ou ma femme à la maison quand ça n'allait pas, enfin mon ex, je me mettais sur l'ordinateur pour... plutôt que de regarder des films ou faire autre chose, je me mettais là-dessus ça me permet de s'enfermer, en fait c'est une bulle, c'est comme une protection en fait, tu te crois... C'est... c'est un peu comme t'enfermer dans un truc et pas parler aux gens, enfin c'est... ça peut être bon et mauvais quoi, actuellement là j'ai le temps, bon bah j'ai, une bonne nouvelle quand même, mon ex ne le sait pas mais j'ai... je vais avoir la garde de mon fils, ça va être, ça va passer en jugement le 5 juin donc je pourrai l'avoir pour les vacances d'été et puis un weekend sur deux donc c'est bien... Puis après je reconstruirai ma vie mais, dans l'immédiat, ça m'a permis de... tu vois là, les études c'est bien mais la journée je fatigue très vite sur le... une chaise qui est pas adaptée, toute la journée sur un ordinateur portable à faire des croisées dynamiques ou des trucs de logistique, ça me fatigue énormément les cervicales, d'être dans un fauteuil le soir, posé, je suis cool et puis ça permet de décompresser, comme avant, je travaille tout le temps dehors et le fait d'être posé, au chaud... Et puis d'être face à un ordi c'est, je trouvais ça cool... Puis j'aime pas regarder la télé, à part certaines émissions intéressantes mais que des trucs de télé réalité, ça me branche pas, le foot non plus.

[Moi] : D'accord mais est-ce que tu dirais que, par exemple, les gens qui te connaissent via le jeu, est-ce que tu dirais qu'ils te connaissent vraiment ou... ?

[Eclatpif] : Euh... peut être Doudi parce que ça fait un bout de temps qu'on discute ensemble et puis... bon il voit un peu comment je suis et puis moi j'aime bien envoyer de petits piques aussi de temps en temps.... Oui... et puis quand tu parles à quelqu'un c'est comme si tu le voyais un peu en vrai et que tu discutais avec lui en vrai, t'arrives à cerner les gens assez rapidement et... et puis même Sahalee, tu vois, il avait des soucis, on discute un peu, il me demande comment ça va et puis ça fait toujours plaisir... Puis moi, et puis, bon je lui demande, même si tu reconnais pas toujours les voix derrière un micro... C'est toujours plaisant, voilà. Même si tu vois pas les gens... Tu sais... moi j'ai, c'est de par mon expérience propre, hein, j'ai... j'avais beaucoup d'amis, enfin de copains, mais des amis dans la vie t'en as très peu... mais après parler avec des gens qui ont un peu les mêmes centres d'intérêts... C'est comme participer à être dans un club, c'est pas forcément des potes mais, au moins, tu partages des choses en commun et puis... c'est plaisant, quoi. Quand, j'étais au rugby avec les collègues on allait manger et boire un coup vite fait, et puis on discutait, on rigolait mais ça s'arrêtait là, c'est plaisant mais... faut pas s'arrêter là, quoi. La vie elle continue et c'est juste un jeu. C'est pas la réalité, quoi. C'est parce que tu meurs dans le jeu ou que tu fais mal un truc que... Tu as pas la guillotine derrière le cou, c'est pas ta vie qui est en jeu, c'est pas ta carrière, c'est pas, c'est juste un jeu... S'il y a un truc qui va pas tu changes de jeu ou tu changes de guild, je sais pas, peu importe mais... [éternue] non c'est... c'est vrai que pour certaines personnes c'est dur de faire la part des choses et puis même quand tu connais les risques c'est vrai que tu peux tomber dans... et puis après tu peux te retrouver à faire une thèse sur World of Warcraft donc ça peut être compliqué.

[Moi] : C'est sûr !

[Eclatpif] : [rires]

[Moi] : [rire] ça, c'est sûr... Est-ce que tu as des, tu disais au début que tu avais des amis qui jouaient à WoW, est-ce que tu en as encore aujourd'hui des amis IRL qui jouent à WoW ?

[Eclatpif] : Euh... ils avaient joué, on avait joué à Lich King ensemble... Euh... après il y avait des vieux joueurs, quoi que... me dit plus bonjour mais ça c'est autre chose, ça existe. C'est le général des, comment ça s'appelle, La Meute, c'est La Meute ? Et... non autrement tous ceux que j'ai connus, mes amis d'enfance je les vois de temps en temps quand je redescends, ils habitent dans l'Est, à Lyon, pour la plupart et donc... c'est différent et j'en ai un qui est informaticien, lui il change souvent de jeu... Son père tenait un magasin de jouets donc... on avait aussi l'habitude de jouer souvent à des jeux de consoles différents parce qu'il nous ramenait à chaque fois des jeux de consoles, il les avait gratos. Tu sais des jeux d'essais, tant de commandes ils avaient un jeu gratos... et puis... et... ouais j'ai un pote architecte, donc c'est des milieux différents et puis ils ont pas les mêmes centres d'intérêts et puis... ils jouent beaucoup à LoL mes potes ou des trucs comme ça, tu sais le... le player versus player en petite équipe et ça, ça me stresse [rire]. J'aime bien découvrir la carte et faire des quêtes, j'adorais Final Fantasy, tout ça et... Bon là j'aime bien ce côté quête et puis jouer en guild, des trucs comme ça et... j'aime bien les mini jeux aussi quelques fois [éternue] pardon.

[Moi] : A tes souhaits.

[Eclatpif] : Non, autrement, non, ils jouent plus... ils ont essayé de me dissuader, de changer de jeu, d'aller voir un peu autre chose mais, non, moi je me suis attaché et puis c'est un jeu sans fin, tant que ça marche, tant que c'est premier en vente ils vont continuer à faire des extensions de toute façon. Si ça trouve j'aurai encore 80 ans qu'il [rire] y aura encore des extensions ou un autre nom mais...

[Moi] : C'est sûr et... Est-ce que... Bah, World of Warcraft c'est quand même quelque chose qui prend du temps, est-ce que quelques fois tu te connectes avec un sentiment, peut-être, d'obligation ou de compromis parce qu'il y a un raid, que tu t'es inscrit ou des choses comme ça ou est-ce que tu ne connectes que quand tu veux ?

[Eclatpif] : Euh... ça peut arriver mais... généralement, c'est plus parce que j'ai peur de manquer de temps parce que c'est très... timevore, comme jeu [rire] rien que le déplacement ou le farming ça va te prendre énormément de temps et, du coup, quand tu veux faire quelque chose ou changer... Puis en plus, cette extension, il faut farmer énormément pour ses points de talents... ça te force à si tu veux essayer de jouer d'autres classes ou si tu veux pas l'abandonner, à te prendre énormément de temps. Et puis, maintenant, avec les systèmes de pet, de PvP sauvage, de PvP d'arène, les hauts faits, les montures, ça force les gens à jouer de plus en plus en fait... Et c'est plus... et puis, ouais, c'est vrai que j'ai tendance quelquefois, tu veux finir, tu veux finir et puis bon bah il est tard et puis moi j'ai du mal à me coucher de bonne heure... Mais... je m'endors plus vite qu'avant mais avant je me couchais vers une heure et demie facilement, ouais. Même quand je travaillais, ouais, mais moins maintenant, ouais.

[Moi] : D'accord, d'accord et... dans tes relations familiales, etc. est-ce que tu trouves que ça demandait quelques fois des... des compromis ou des négociations ou est-ce que c'était... est-ce que ça a pu ;

[Eclatpif] : Ah ! le jeu ?

[Moi] : Ouais.

[Eclatpif] : Ah quand j'étais en couple, oui... Pendant trois ans... je jouais un peu quand on s'était rencontré, je jouais chez moi ou les weekend... Un peu les soirs quand elle regardait ses séries, Koh Lanta ou des trucs comme ça mais, autrement, on regardait généralement une série les soirs ensemble et puis on aimait bien... Elle aimait pas que je sois sur mon jeu, bon après bon... bah chacun est différent mais le problème c'est que moi je voulais faire plein de choses autres, parce que j'adore me promener, enfin pas tout seul mais visiter... Emmener les enfants sur des activités et elle aimait rien faire donc, c'est difficile quelques fois d'avoir les mêmes centres d'intérêt donc... Moi, regarder des séries télé, ouais, les trucs de zombie j'aime pas spécialement... Walking Dead, j'ai regardé trois saisons ça m'a saoulé [rire]. Ouais, je suis plus... héroïque fantasy, les mangas, beaucoup de séries Marvel, ça... quelques polars mais c'est rare. Ouais, beaucoup de films, beaucoup de séries.

[Moi] : D'accord.

[Eclatpif] : Chacun est différent là-dessus mais c'est vrai que ça demande quand même des compromis si tu veux pas rentrer dans le clash familial. Quand t'as des obligations, ouais, ça

peut... Si... quand j'aurai mon fils à la maison, je sais que je ferai beaucoup plus d'activités avec lui, je le laisserai pas tout seul.

[Moi] : T'as un fils, c'est ça ?

[Eclatpif] : Ouais, ouais j'ai un fils il a eu six ans là, samedi, enfin Vendredi. Mais... bon je commence à être vieux pour essayer d'avoir d'autres enfants mais bon... on sait jamais, si tu rencontres quelqu'un mais bon... Ouais le problème de WoW c'est que c'est comme les Facebook, tout ça, tu sors moins, comme les téléphones... tu crois avoir des centaines de potes en fait tu t'enfermes, t'es dans ta bulle, t'es dans ta complaisance. Et puis... bah c'est le monde capitaliste qui veut ça, tu sors plus, tu fais tout par distance... et maintenant c'est, tu rencontres les gens avec des... des réseaux sociaux ou alors des trucs comme Meetic ou des trucs comme ça. Même pour rencontrer des gens, ma sœur elle a rencontré son meilleur, enfin son mari actuellement sur, sur un, elle directrice du fan club de Korn, le groupe de Métal. Ils se sont rendus compte, ils allaient à des concerts, ils s'étaient déjà vus et ils se sont rendus compte qu'ils avaient le même groupe d'amis. Tu vois, finalement, ça débute sur un forum et puis... quelques fois... C'est comme quand tu vas dans un bar c'est pas quand tu vas en boîte de nuit que tu vas rencontrer forcément ton âme sœur ou te faire des amis, tu sais des amis de boissons t'en as des milliers, quand tu paies un coup, j'ai connu ça. Je parle très bien l'alcoolique [rires]. Et... les vrais amis tu les comptes sur les doigts de la main mais pour faire des vraies rencontres je pense qu'il faut avoir des points d'intérêts et... faut sortir, s'inscrire à des clubs ou, faut avoir... ou un truc de proximité, à une salle de sport par exemple, là tu vas rencontrer des gens qui ont un peu les mêmes centres d'intérêts, tu discutes un peu et puis... plutôt qu'un jeu. Les gens tu peux les voir mais à mon avis ça va être difficile parce qu'ils sont à des centaines de kilomètres les uns des autres, il faut avoir beaucoup de chance pour qu'ils soient proche et l'ère du numérique ne rapproche pas les gens, voilà. On va finir comme au Japon, finir tous... hyper dans l'informatique avec une population vieillissante et... les jeunes auront peur de communiquer et du coup [rire] ils dessineront des mangas de femmes pour... pour leurs envies. C'est stéréotypé mais sur, sur une petite île tu vois ce que ça peut engendrer. Alors à grande échelle... Mais il y a moins ce contact de quand j'étais jeune où tu étais dans les bals, dans les soirées... A faire la fiesta, tu rencontrais énormément de monde. Voilà, je trouve que c'est, finalement, un jeu pour les adolescents quand tu leur fixes des limites mais plus un jeu pour adulte qui, après le boulot, veut décompresser quoi et puis parler avec des gens comme ça mais... en dehors d'un cercle d'amis, faut pas que ça devienne non plus une prison, quoi.

[Moi] : Hum, hum d'accord. Bah écoute, moi, là c'était à peu près toutes mes questions. Est-ce que tu aurais quelque chose à préciser, à ajouter, peut être que je t'aurais pas demandé et qui te semble important ?

[Eclatpif] : Euh... Je me... et toi tes centres d'intérêts ? [rire] Non, j'ai pas de, j'ai rien de, j'ai fait un peu le tour. Enfin le problème des MMO, le pour et le contre, après c'est vrai que question qualité/prix, contrairement à un jeu que tu vas acheter 60€ et utiliser 15 jours, là c'est 13€ par mois, tu achètes le jeu de départ et t'es tranquille. Et, moi, ça m'a fait quand même un peu sortir des addictions des sorties, boîtes de nuits, tout ça, parce que je sortais beaucoup trop... J'avais eu des accidents de voiture plus jeune, tu tombes limite dans la dépression et puis le jeu te permet, en fait, bah je fumais beaucoup devant l'ordi et puis t'es centré sur l'ordi, c'est

un monde qui t'appelle et ça permet aussi de... de lutter contre certaines, certains autres vices, tu peux boire un verre ou deux mais tu vas pas te bourrer la gueule tout seul devant ton ordi', quoi, t'y vois pas le même intérêt... Voilà, c'est... Ouais, non, voilà j'ai fait le tour. Il y a du pour et du contre [rire]

[Moi] : Ok, ok. Et bien je te remercie.

[Eclatpif] : Il n'y a pas de soucis, j'ai rien à cacher [rire]

[Fin de l'entretien]

3.6. Entretien avec Elrinae, UpRise

Healer, *Membre*

Date : 28 mars 2018

Durée : 1 heure 10 minutes

1 heure 08 minutes d'enregistrement

[Rappel du cadre des entretiens, explication du déroulement de l'entretien et demande de l'accord pour l'enregistrement].

[Moi] : Alors, du coup, on va commencer et la première question vraiment très générale et où tu peux y répondre en tissant le fil que tu souhaites, en y rattachant les éléments que tu veux c'est : est-ce que tu pourrais un peu me retracer ton histoire dans World of Warcraft ? Donc, quand est-ce que tu as commencé, pourquoi, etc.

[Elrinae] : Alors, World of Warcraft, j'ai commencé à sa sortie donc c'était le 11 février 2005. Dès le premier jour, avec mon meilleur pote. D'ailleurs, je ne sais pas si tu l'as connu, c'était un ancien de la guilde qui s'appelait Newbie.

[Moi] : Euh non, je ne crois pas non.

[Elrinae] : Non ? D'accord... En fait on a commencé ensemble, on a joué beaucoup, beaucoup à Warcraft III ensemble, on était fan de l'univers donc dès qu'on a appris qu'il y avait un MMO qui sortait on a tout de suite acheté, on a tout de suite adhéré au truc. Donc on a acheté, on a commencé vraiment le jour de la sortie. Enfin, plus ou moins, avec les problèmes serveur qu'il y avait à l'époque, au lancement... Ouais, bah écoute, j'ai commencé sur Cho'gall et j'y suis resté jusqu'à l'année dernière, toujours sur le même serveur... Toujours côté Alliance, mon premier personnage et mon principal personnage ça a été bah, le prêtre que tu connais : Elrinae. Je... J'y suis resté attaché un petit bout de temps. J'ai un peu rerollé bien sûr à côté mais j'ai jamais, j'ai gardé en main le prêtre, quoi. Voilà. J'ai globalement joué toutes les extensions, sauf Mist of Pandaria où j'avais des choses ; c'était l'époque où je passais mon Master, tout ça donc j'étais un peu en dessous de ça, enfin en dehors de ça. Sinon, voilà, j'étais globalement tout le temps sur World of Warcraft.

[Moi] : D'accord. Et au niveau des guildes ? Comment est-ce que, t'en as fait plusieurs ?

[Elrinae] : Bah oui, j'en ai fait plusieurs... Pas non plus énormément, je ne suis pas du genre à, du genre à quitter une guilde comme ça... C'était plutôt quand il y avait des disband ou des fins de raids, je ne suis jamais parti sur un coup de tête, on va dire. J'ai dû en faire... cinq, six, maximum. Je pourrais ;

[Moi] : D'accord. T'étais chez Legacy aussi ?

[Elrinae] : Ouais, ouais. Mais je pourrais plus te dire le nom des toutes premières parce que ça fait un petit moment mais, ouais, j'étais chez Legacy et voilà, après, il y a eu tout ça. Il y a eu UpRise, il y a eu tout ça. Maintenant je suis sur un autre serveur et je suis dans une petite

guilde qui fonctionne bien, qui fait du mythique. Qui me convient bien, c'est assez... assez sympa, voilà.

[Moi] : D'accord, d'accord. Est-ce que tu pourrais un peu me parler de Legacy et ensuite, et la suite. T'es passé de Legacy à UpRise ou t'es passé ;?

[Elrinae] : Euh, je t'avoue que j'ai un gros trou maintenant sur mon histoire. Est-ce que j'avais un truc entre temps ? Non. Je ne sais plus pourquoi j'avais quitté Legacy, on avait plus ou moins arrêté les raids. Il y avait des gens qui, qui avaient la volonté de partir parce qu'on avançait pas... Voilà, c'est à peu près ça. On m'a proposé de les rejoindre après à UpRise pour essayer de remonter un truc avec quelques joueurs avec lesquels je m'entendais bien. Donc j'ai plus ou moins suivi le mouvement. Voilà, c'est... rien de compliqué. Et puis UpRise ça a fini quand... un peu le même cycle, on va dire, que Legacy. Il y en a qui en ont eu un peu marre, parce qu'on avait du mal à trouver des gens pour jouer. Problème du serveur Cho'gall aussi, c'est qu'il y a une population assez faible pour le haut level. Donc, voilà, il y en a qui sont allés dans une guilde qui était déjà à haut level, qui cherchait du monde. Et je suis un peu resté sur le carreau. C'est à ce moment là que j'ai décidé de changer de serveur, je suis passé sur Hyjal, donc serveur PvE avec grande population. Et donc là j'ai eu vraiment aucun mal à trouver une guilde et à pouvoir faire quand même du haut level, donc voilà. Je suis un peu retombé sur mes pattes, quoi.

[Moi] : Ok, ok. Et tu raid combien de soirs par semaine maintenant du coup ? Trois, toujours ?

[Elrinae] : Euh, ouais c'est trois par semaine.

[Moi] : D'accord, ok. Si on retourne un peu sur ce qui s'est passé avec UpRise, moi, je trouve ça assez intéressant l'aventure qu'on a eue... Dans le sens où on était parti un peu de rien, quelques personnes à avoir quitté Tranquility, à avoir monté un truc un peu sous, avec Aluk quoi en tête de file. Et puis on a réussi à faire venir, à faire venir Elhina qui eux-mêmes ont ramené des gens petit à petit. Je me souviens le premier raid, tu sais je les avais enregistrés, premier raid je crois qu'on était genre 20 et puis j'ai regardé le dernier je crois qu'on était genre 9 [rire]... Voilà, qu'est ce que tu pourrais me dire, toi, sur cette aventure ? Comment tu l'as ressentie ? Qu'est ce qui ? Moi, comme je m'en souviens, il y a eu le départ de Exd, Kabe, Worwyck dans un premier temps, avant ça, il y a eu l'arrêt d'Aluk. Voilà, comment est-ce que toi tu retraces ce fil ? D'après toi qu'est-ce qui s'est passé ? Qu'est ce qui n'a pas marché ? comment est-ce qu'on a pu partir de 20 et se retrouver à 9, etc. ? Enfin, voilà si tu pouvais...

[Elrinae] : Bah pour moi il n'y a pas une seule explication, il y a plusieurs facteurs qui sont entrés en compte. Déjà, on arrivait à un nouveau palier de raid, c'était découverte d'un nouveau raid. Ce qui suscite toujours l'intérêt et la découverte. Plus tu avances dans le temps, on va dire quand tu farm un raid deux, voire trois mois, à la fin tu as une certaine lassitude. Tu n'as plus forcément envie d'y aller, hein. C'est toujours le même boss, un peu la même répétition. Tout le monde n'a pas forcément envie de faire... du haut level. Hum, hum. Tu as aussi le facteur vie personnelle, si j'ai bien compris c'était aussi un peu l'explication pourquoi Aluk nous a quitté. Tu as aussi le fait que tu as des gens... Bah tu parlais de Kabe, Exd... c'était pas forcément des gens avec qui, moi, je m'entendais. Ça s'est su pendant le raid, ça s'est entendu

[rire]. Pour diverses raisons... Notamment de compétence et de caractère. Après, eux ils sont partis parce qu'ils ont une opportunité, je pense aussi qu'ils ont eu le sentiment que, au-delà de moi, ils étaient pas si appréciés que ça dans le raid. Je pense qu'à un moment, je ne sais pas si on leur a dit clairement entre quatre yeux ou autre chose, mais c'est le sentiment un peu que je suis resté. Après ils ont eu une opportunité, ils sont retombés sur leurs pattes. Ils étaient aussi dans une perspective où on était en train de perdre des gens pour raider, on galérait effectivement... Voilà, on en revient encore sur le problème de population du serveur... Ils ont eu une opportunité, ils l'ont prise, voilà, c'est tout. C'est un peu... Ça c'est un cycle, surtout sur Cho'gall, encore une fois je remets ça sur le problème de la population, c'est que... au bout d'un moment les gens se lassent un peu, décrochent et donc pour les petites guildes, entre guillemets, ça devient compliqué de monter de raid et d'avoir... accès à du haut level, quoi.

[Moi] : Alors c'est sûr que dans la guilda il y avait, comme toujours, enfin peut être comme toujours, tu me donneras ton avis. C'est un groupe qui se réunit, il y a des amitiés... des gens avec lesquels on est indifférents, des gens avec lesquels on s'entend mieux... Toi, chez UpRise c'était qui, qui est-ce qui ; au niveau des personnes, qui te poussaient à... rester et à vouloir continuer ? Tu vois ?

[Elrinae] : Bah, surtout les gens avec qui j'ai un peu suivi, c'est-à-dire, ceux qui étaient chez Tranqui', genre Hundow, Zozo, tu sais le prêtre ? Là, voilà, c'était des gens avec qui on discutait souvent, avec qui on faisait un peu de, un peu de donjon mythique. Enfin, voilà, quoi avec qui... on jouait, on jouait régulièrement. On s'entendait bien, il y avait un peu de, il y avait de l'humour, tu vois. On se prenait pas la tête, on était plus ou moins sur la même longueur d'onde sur les sujets de WoW et même à l'extérieur, donc ça aidait aussi... et voilà. Et c'est surtout ces personnes là et c'est vrai que quand j'ai vu qu'il y en a qui arrêtaient, qui partaient et voilà moi j'en avais un peu marre de me retrouver un peu sur la touche, c'est pour ça que j'ai migré.

[Moi] : D'accord. Alors tu me disais, globalement, depuis le début tu as toujours joué ton prêtre, tu l'as toujours joué en spec' heal ?

[Elrinae] : Euh non, je l'ai joué par période en spec' ombre. C'était même avant Tranquility, voire même peut-être, avant Legacy. C'était aussi en fonction des besoins du raid, je suis assez ; et même aujourd'hui, encore, je joue les deux spec' en fait, en fonction des besoins je m'adapte, tu sais, je suis assez polyvalent. C'est... voilà.

[Moi] : Ok. T'as une préférence ou c'est en... où... Enfin ta préférence se situe sur la classe, le personnage ou plutôt sur la spec'... ?

[Elrinae] : Ah bah ma préférence c'est aussi, je suis plutôt, je suis plus compétent en heal quand même, donc je préfère être healer. Tu vois ? DPS c'est ; bon après le souci c'est que quand tu montes une spec'... Même au niveau de l'équipement tu n'es pas forcément tout de suite optimisé pour la seconde spec' et donc tu es toujours un peu en recul par rapport aux autres donc, voilà. Mais bon il y a des moments où il faut un peu pouvoir combler le vide, et bon, tu te débrouilles, quoi.

[Moi] : Ton prêtre, de tête, je crois qu'il était humain, non ?

[Elrinae] : Euh Elf de la Nuit.

[Moi] : Elf de la Nuit ? Ah oui, c'est vrai, c'est vrai. Elf de la Nuit, tu as, il a toujours été Elf de la Nuit ou tu as déjà changé sa race ?

[Elrinae] : Euh... Je sais pas ; j'ai changé son sexe. Parce que j'ai commencé avec une meuf bien roulée [rire] et je ne sais pas, récemment je me suis dit, quand je dis récemment c'était il y a un an ou deux, je me suis dit : « Je vais changer, allez. Je suis un mec ». Je trouvais, en plus, au niveau des armures et tout c'était plus représentatif, je trouvais visuellement, c'était plus intéressant, donc voilà je l'ai juste rerace enfin res; non, j'ai fait du transgenre, quoi.

[Moi] : [rire] D'accord. Et pourquoi Elf de la Nuit quand tu l'as créé ? Est-ce que tu te souviens pourquoi Elf de la Nuit quand tu l'as créé et pourquoi tu l'as nommé comme ça, etc. ?

[Elrinae] : Alors, Elf de la Nuit c'est aussi, c'est un peu un héritage de Warcraft III, comme je t'avais dit, j'y jouais beaucoup. Et c'est vrai que je jouais beaucoup, bah la classe Elf, tu sais les... Elf de la Nuit justement, je trouvais l'histoire, le passif intéressant. C'est vrai qu'en plus quand j'ai vu les talents, les talents de classe c'était sympa aussi. Tu sais, genre, la furtivité pour sortir de combat, ça m'a bien aidé, ça m'a pas donné envie de changer. Ça m'évitait beaucoup de wipe... Voilà, c'était surtout ça, c'est l'historique et le fait que j'aimais bien... voilà. Ça date de Warcraft III surtout. Au niveau du pseudo... Elrinae bah... c'était un peu une consonance elfique que je voyais, bah, tu sais, dans les films ou dans mes lectures. Et j'ai... j'ai un peu avancé, quoi, enfin j'ai fait au hasard et c'est resté, quoi. Mais disons ça a une consonance héroïque fantasy, Seigneur des Anneaux, tu sais, ce genre de choses... vraiment elfique, quoi.

[Moi] : Ouais, ouais. Je comprends. Bon alors j'ai une question, j'imagine la réponse, du coup je vais un peu la détourner. Ma question c'était : si tu devais choisir un, un de tes personnages lequel est-ce que tu choisirais ? J'imagine que ça serait ton prêtre, si je te disais que tu devais en choisir qu'un seul ?

[Elrinae] : Euh... Oui, oui. Parce que bon, ça fait quand même quelques années que je le joue. Après, maintenant... j'ai testé toutes les classes à haut level, il y a des choses intéressantes chez d'autres mais c'est vrai que je suis attaché au prêtre, quoi, pour l'instant. Donc voilà c'est mon personnage préféré, quoi.

[Moi] : D'accord alors justement, c'était un peu ça du coup la suite de ma question, à propos de l'attachement, est-ce que tu dirais que tu as une sorte de lien avec ce personnage ? Tu vois ça peut être au niveau du lore, au niveau de... peut être des souvenirs que tu as joués avec. Enfin tu vois, moi par exemple, si je devais choisir un personnage alors que je ne le joue plus ça serait mon paladin, parce que voilà au niveau du lore, au niveau de ce que j'ai fait avec lui, pour moi ça reste mon personnage de cœur mais voilà, aujourd'hui je ne le joue plus tu vois ? Mais il y a quelque chose, je dirai, qui s'est un peu tissé. Est-ce que, toi, tu penses que tu pourrais dire un peu la même chose ?

[Elrinae] : Alors j'irais pas jusqu'à ce point là en disant que, qu'il y a une représentation ou autre, je dirais que bon, quand je vois mes hauts faits, c'est quand même mon personnage principal. C'est celui avec lequel j'ai vécu le plus de choses, donc il y a un petit attachement, effectivement à ce niveau-là, mais... Voilà, pas plus que ça non plus, je sais que si vraiment il y en avait besoin je pourrais passer sur autre, je pense, voilà. C'est pas très, voilà, c'est un peu compliqué comme réponse.

[Moi] : Ouais, non, non mais je comprends, je vois très bien. D'accord, du coup, quelques petites questions sur l'expérience... au sein des guildes et notamment le raid lead. Est-ce que tu... de ton expérience, que ce soit au sein des guildes ou des raids PU, est-ce que tu trouves qu'il y a des façons de raid lead un peu différentes ? On pourrait dire des grands groupes de type de raid lead, de RL ou est-ce que tu trouves que c'est un peu tout le monde qui fait à sa manière et on peut pas vraiment faire des sortes de catégories ?

[Elrinae] : Le RL... ça reste un manager, hein, en gros. C'est quand même lui qui gère tout, qui gère la stratégie, qui doit un peu gérer les aspects ; souvent il y a des officiers un peu à côté à qui il va déléguer des choses mais pour moi ça reste toujours... Le Raid Leader c'est le manager, c'est le coach, quoi, c'est lui qui doit impulser la niaque, on va dire, qui donne envie aux joueurs. Moi de mes expériences ça a toujours été un peu la même chose dans les guildes avec qui j'étais... J'ai vu des guildes chez qui ça fonctionnait pas... Notamment Tranqui' où il y avait trop de délégation et les délégués, enfin voilà, le GM était un peu pas raid leader et gérait l'activité, voilà... Un peu un personnage un peu fantoche on va dire... Moi de mon expérience, parce que j'ai aussi été raid leader et j'ai essayé d'être au maximum... de l'expérience que j'ai c'est que je vois souvent les gens qui se dispersent et donc il faut vraiment être, il faut mettre le cadre. C'est surtout ça le boulot [?] du raid leader, rappeler les choses, mettre aussi en avant les choses qui ne vont pas, parce que ça fait pas toujours plaisir mais malheureusement, c'est comme ça qu'on avance. C'est un peu l'aspect que j'ai toujours retrouvé dans différents RL... avec qui j'étais. Avec plus ou moins de sympathie et de fermeté en fonction des caractères individuels.

[Moi] : D'accord, et alors est-ce que tu trouves, alors deux questions en une : est-ce que tu trouves que... on va dire que c'est un peu sur les épaules du RL que repose la stabilité de la guilde ? Ou peut être sa capacité à survivre, malgré des gens qui partent d'autres qui arrivent, etc. d'une part. Et, d'autre part, du coup, est-ce que tu trouves que le RL doit être GM forcément ou est-ce que ça peut être deux rôles différents selon toi ?

[Elrinae] : ... Pour ma part moi je trouve que c'est toujours, c'est un peu lié. C'est quand même beaucoup lié. Après, pour tout ce qui est aspect du raid leader même, il y a une question de leader c'est-à-dire, de mettre le cadre mais après en raid, c'est vrai que tu peux déléguer certains points. Par exemple, tu as des officiers pour gérer les questions de heal tu sais, les cooldown, ce genre de choses pendant le, la durée du fight. Ça, effectivement, tu peux déléguer. Le rôle de GM, c'est plus... effectivement faire vivre la guilde donc, effectivement, remplacer les partants, trouver de nouvelles personnes et... généralement, quand tu cherches quelqu'un c'est en fonction de ce que tu as besoin pour le raid donc... Pour moi c'est pas du tout incohérent que les deux soient très liés, Raid Leader et GM.

[Moi] : D'accord. Mais par exemple, si on reprend l'exemple de l'expérience UpRise : dans un premier temps, enfin tant qu'Aluk était là c'était plutôt lui le GM mais il n'a jamais RL et il a clairement dit qu'il ne voulait pas, même s'il ne voulait pas être GM non plus... Est-ce que pour toi c'était quelque chose qui pouvait fonctionner ou... est-ce que c'était quelque part voué à l'échec vu que, justement, ces rôles étaient pas, étaient différents ?

[Elrinae] : Alors, Aluk quand il a créé la guilde, il l'a créé, il a été, il a été un peu le phare qui a permis de se ra..., de se retrouver ensemble, après... pour le raid lead il était quand même

officier donc il avait quand même une part assez conséquente des discussions. Parce que le RL n'est pas tout seul non plus, hein, il discute aussi beaucoup avec ses, avec les, gens, avec certains gens, voilà. Donc il donnait son opinion sur beaucoup de choses, il restait souvent en retrait, pour... voilà. Parce que... je ne sais pas après de son expérience personnelle, s'il avait RL de sa vie ou autre chose... C'est quand même quelque chose qui prenait beaucoup de temps, lui, il faisait aussi, j'ai cru comprendre des efforts sur sa vie personnelle pour être là le plus possible... Je peux comprendre qu'il ait pas voulu le poste. Après, on a eu la chance d'avoir un RL qui gérait bien, enfin, voilà [rire]. Disons qu'on a quand même eu quelqu'un avec un caractère qui savait... qui savait structurer les choses et qui a réussi à impulser, pendant un moment, une certaine dynamique au niveau du raid. Après c'est vrai que le recul d'Aluk... ça a un peu, comme il était GM c'est lui aussi qui à un moment gérait un peu le recrutement et tout... C'est aussi à ce moment là que la guilde a un peu dé péri, ça c'est sûr. Donc effectivement, à ce moment-là on aurait peut-être dû faire... des aménagements, essayez de réfléchir à tout ça. Mais, encore une fois, je vais pas tout lui mettre sur le dos puisque c'est une période où, encore une fois je reviens sur les serveurs, où on trouvait de moins en moins de monde, ça jouait aussi.

[Moi] : C'était compliqué, c'est sûr, c'est sûr. Et, là, actuellement, dans ta guilde RL et GM c'est la même personne ?

[Elrinae] : Actuellement ? Oui, oui.

[Moi] : Ok, très bien. Du coup, tu me disais ta guilde fait du Mythique, vous en êtes où au niveau de la progression ?

[Elrinae] : Euh... tu connais... ?

[Moi] : Ouais, ouais.

[Elrinae] : Ok. Ecoute on est à 4 sur 11 mythique pour l'instant.

[Moi] : D'accord, ok. En 4^{ème}, qui ?

[Elrinae] : Eonar, Eonar. On vient de finir Eonar, on l'a down. Là on va attaquer Hasabel cette semaine. Donc c'est une progression, disons, assez...

[Moi] : C'est correct

[Elrinae] : Ouais c'est correct mais c'est moins que ce que pouvait faire UpRise, par contre l'avantage c'est que moi je raid sans problème tous les soirs quand on commence à 20h50 sur Hyjal, on a du monde, on a trouvé et tout, on a un roster. Voilà, c'est ça.

[Moi] : D'accord. Tu penses que UpRise aurait pu aller plus loin ?

[Elrinae] : Euh... moi ça me paraît évident. Mais il faut des gens pour ça.

[Moi] : Tu penses que, sans le problème de, enfin en prenant les personnes qui étaient là et en prenant quelques personnes du même niveau, d'après toi, on aurait pu aller plus loin ?

[Elrinae] : Euh, j'en suis persuadé. Aussi parce que à un moment, c'est vrai, on avait eu certains, des frictions c'était avec des personnes qui étaient dans le raid et qui n'avaient pas le niveau, au niveau du jeu. Et si on avait la capacité de remplacer ces personnes, si on avait eu,

effectivement, possibilité parce que... on trouvait des gens. Ça aurait pu avancer, moi je pense, on aurait pu vraiment avancer... Mais là, bon, encore une fois on revient sur le problème de population.

[Moi] : Bien sûr, bien sûr. Justement, moi sur ce problème de population j'avais suggéré à un moment qu'on... on l'avait pas fait pour des problèmes de coût et ça n'avait pas remporté l'unanimité, je ne me souviens plus de ce que tu en pensais, qu'on passe côté Horde. Où le rapport Horde/Alliance sur Cho'gall est quand même largement en faveur de la Horde. Qu'est ce que tu en aurais pensé toi de cette option ?

[Elrinae] : Alors... J'essaie de me rappeler, c'est vrai qu'à l'époque j'avais pas trop d'opinion là-dessus, j'étais ni pour, ni contre. C'est vrai que... j'avais pris un peu de recul par rapport à ça. Moi j'étais plus partant pour une migration vers un serveur de population haute. On reste côté Alliance ou... Horde, pour moi ça n'avait pas d'incidence. Je veux dire, après dix ans de WoW... changer de faction en plus ça aurait pu être un peu rafraichissant, donc ouais, ça aurait pu être une solution. Après, même Cho'gall, côté Horde c'est un peu plus facile de trouver mais ça devient aussi compliqué, quoi.

[Moi] : D'accord, ok. Du coup sur les objectifs de ta guilde actuelle, parce que je me souviens à UpRise tu étais clairement l'un, enfin l'un des meilleurs heal, enfin globalement on avait, vous étiez une bonne team heal qui... qui avait la force, je dirai, d'être complète. Il y avait quelque chose de cohérent, ça je pense que c'était clairement une de nos forces, le côté healer... Et du coup, est-ce que les objectifs de ta guilde actuelle sont quelque chose qui te convient ? Est-ce que tu aimerais plus ? Tu vois, au niveau du rythme, de...

[Elrinae] : Alors, moi, au niveau du rythme... ça me convient parfaitement, sachant que... pendant une période j'ai pu raid que deux fois par semaine pour des raisons professionnelles. Là actuellement, je suis en congé longue maladie donc je peux me permettre de raid trois fois par semaine. Ça me convient, parfaitement, ça, disons que... j'ai une vie en dehors de WoW, tu vois, donc effectivement je ne fais pas que ça. Trois soirs par semaine, c'est très bien. Au niveau de la progression, écoute, l'objectif ce n'était pas de se fixer un clean du mythique forcément, c'est jusqu'à la prochaine extension, essayer d'avancer un maximum, sans se prendre la tête. Voilà. C'est un peu l'objectif. C'est pas casual mais on se focalise sur le mythique, mais disons on se prend pas la tête et ça j'aime bien l'esprit de la guilde, de ma guilde actuelle. UpRise et même après la suite, c'était beaucoup plus, compétitif et c'est vrai que ça a peut-être aussi posé problème quand on a eu des rigidités, enfin des difficultés au niveau du raid. Ça a aussi posé du stress et c'est peut être aussi ça qui a un peu cassé le truc.

[Moi] : Hum, hum. C'est vrai. C'est vrai que le début du Palais on a eu, on a eu une progression assez fulgurante au début, quoi. On avait quasiment clean le normal en un soir... Ouais. Et... Et justement, cette idée de raid globalement trois fois par semaine, ou deux, est-ce que c'est quelque chose qui a toujours été pour toi une sorte de limite ou est-ce que pendant une période tu aurais voulu ou tu as raidé plus souvent, etc. ?

[Elrinae] : Euh... bah écoute, je me suis toujours retrouvé dans des guildes où j'ai raidé que trois fois par semaine, maximum... Deux ou trois fois, ça a un peu varié, ça dépendait. J'ai jamais été dans des guildes où on obligeait plus. Après ça ne m'empêche pas d'être dans le jeu,

de faire des donjons mythiques, ce genre de chose. Moi ça m'a pas gêné, vu que, comme je te disais, hein, j'ai aussi mes activités à l'extérieur, donc... moi je trouve que c'est complémentaire et ça se passe bien comme ça. Ça me satisfait.

[Moi] : Ok. C'est un bon compromis ... enfin ça te paraît être un bon compromis entre une avancée et en même temps pas faire du 5 soirs de raid par semaine, quoi.

[Elrinae] : Voilà, c'est ça. Cinq fois par semaine c'est hard core gamer pour moi, tu vois, et je veux quand même, je joue à d'autres jeux, je... des trucs comme ça quoi. Voilà.

[Moi] : Alors justement, tu parlais des donjons mythiques, je vais rebondir là-dessus. Est-ce que... alors... c'est un peu du deux, trois questions en une. Pour ce qui est donjon mythique et raid, est-ce que tu fais ça actuellement, ou à l'époque d'UpRise comme tu veux, ou si la réponse est différente, est-ce que tu fais ça principalement en guilde ou est-ce que tu fais ça aussi en PU ? Si tu fais ça aussi en PU, est-ce que c'est toi qui crées les groupes ou est-ce que tu as plutôt tendance à rejoindre des groupes et comment est-ce que tu choisis les groupes... dans lesquels tu vas aller ou les personnes que tu vas prendre dans ton groupe ?

[Elrinae] : Alors pour le pick-up, je vais te faire une réponse très simple : en donjon mythique j'ai abandonné l'idée. Je n'en fais plus tout. Parce qu'il y a trop de difficultés, trop de... Disons, après ça repose beaucoup sur la confiance avec les gens, c'est des gens que tu ne connais pas forcément, tu ne connais pas leur niveau, c'est un peu compliqué. C'est vrai que je sais qu'il y a des outils pour ça mais même ça, ils ne sont pas toujours fiables. Moi j'ai souvent, j'ai régulièrement des, je veux dire à l'époque où je faisais encore des, on va dire il y a cinq, six mois je suis monté, j'essayais de monter des groupes et il y a des gens qui quittaient en plein donjon mythique, c'est frustrant. Donc c'est vrai, qu'à l'époque d'UpRise et tout, j'en faisais beaucoup, beaucoup moins. Là j'ai repris il y a quelques temps comme j'ai un peu plus de disponibilités, j'ai le temps d'en faire... Depuis deux mois j'en fait, en guilde, j'en fait... Allez on va dire, un soir, deux soirs par semaine maximum. Et... voilà, je le fais vraiment uniquement en guilde... Comme on a un peu, il n'y a pas énormément de monde en guilde qui font des donjons mythiques, on est six, sept. Donc le groupe se fait très facilement, et on arrive à tourner un peu pour que chacun puisse faire son Mythique haut level, quoi. Donc ça tourne bien.

[Moi] : Ok, ok, donc le PU tu as laissé tomber ? Justement à cause de ;

[Elrinae] : Ouais, alors je te dirai que moi, en tant que, même pour les raids en général, les raids PU, par exemple, si j'ai envie de faire un Antorus normal je monterais pas le groupe et je sais que quand j'essaie de rejoindre, parce que on va dire que certains boss de Antorus on ne le fait plus parce qu'on passe directement sur Argus pour attaquer le Mythique... J'essaie, mais j'ai encore un ou deux loots, on va dire sur des boss, je cherche du PQ, euh du PU, putain [rire], du pick up. Mais neuf fois sur dix c'est du wipe et c'est n'importe quoi, donc le pick up... j'évite au maximum.

[Moi] : Ok, ok. Alors du coup ça m'amène à quelques questions sur ton interface, est-ce que tu utilises des addons ?

[Elrinae] : Oui.

[Moi] : Ok, je pose la question parce que plusieurs fois j'ai eu la réponse, non.

[Elrinae] : Surprenant ça.

[Moi] : Ouais. Il y en a pas mal qui font du, ou avec très peu tu vois, genre DBM mais c'est tout, quoi. Qu'est ce que, lesquels tu utilises principalement ? Tu vois, pas forcément tous me les lister, mais ceux qui te semblent principaux dans ta pratique, quoi.

[Elrinae] : Euh bah tu l'as dit, DBM, en premier lieu, indispensable... Qu'est-ce que j'utilise ? ExorsusRaidTools pour... tout ce qui est gestion du raid justement, des cooldown, des CD, ce genre de chose. C'est vachement utile, pour voir un peu qui fait quoi pendant le raid. J'utilise SkadaDamageMeter, tu sais pour voir un peu, notamment, quand il y a des focus à faire, si tout le monde le fait bien, tu vois, ce genre de chose... Au niveau de changement d'interface en lui-même, je regarde l'interface de base. J'ai juste un petit truc pour enlever les griffons, tu sais de la, de la barre d'action. Longtemps j'utilisais des outils d'interface pour modifier, que ce soit plus joli, après... Maintenant je les ai enlevés parce que je trouve que l'interface de Blizzard a quand même pas mal évolué, elle est vachement plus flexible aujourd'hui et ça me suffit amplement et ça permet d'éviter d'ajouter trois surcouches on va dire... Qu'est ce que j'utilise sinon comme addon ? Pour le chat un peu, j'utilise Pratz pour améliorer un peu le chat... Et tout ce qui est Altonic pour gérer les... les reroll tout ça, vu que j'en ai pas mal. Qu'est ce que j'utilise bien aussi ? Ah ! pour les sacs. Pour la gestion des sacs, j'utilise quand même la suite d'addon Baggon et Auctionator pour les enchères. C'est les principaux addons que j'utilise.

[Moi] : D'accord. Tu utilises WeakAura ?

[Elrinae] : Je... l'ai installé, il faut que je trouve un tuto' parce que ça fait un moment où je... on m'en parle, ça a l'air très très efficace, de quelques vidéos que j'ai vues mais pour l'instant je n'ai pas encore réussi à le configurer correctement. Mais ça va venir. C'est en, c'est en cours on va dire.

[Moi] : Du coup, t'utilises pas d'addon de heal, type healbot, etc. ?

[Elrinae] : Euh, j'ai tenté HealBot mais j'ai pas trop accroché... Non, j'utilise l'interface de base pour l'instant. C'est vraiment l'interface Blizzard.

[Moi] : Ok. Avec des macros en mouseover ou même pas ?

[Elrinae] : Même pas. Faudrait que j'en fasse mais j'ai la flemme.

[Moi] : Ouais, c'est chiant. D'accord. Petite question au niveau de ton matériel pour jouer, est-ce que tu as souris, clavier classique ou est-ce que t'as une souris gaming ou clavier gaming, etc. ?

[Elrinae] : Euh... *pfff* alors la souris c'est pas spécifique aux MMORPG, c'est vrai que c'est une souris, c'est quelle marque ça de nouveau ? C'est une MadKatz, c'est un truc avec cinq, six boutons sur le côté pour pouvoir binder un peu mais c'est pas spécifique à World of Warcraft. Et clavier... j'avais un clavier gaming avant, Razer tout ça, mais maintenant j'utilise un clavier plus ou moins normal.

[Moi] : D'accord, ok. Pendant tes raids, ou on va dire de manière générale, pendant tes raids et en dehors des raids, est-ce que tu as tendance à ne faire que World of Warcraft ou est-ce que tu vas te mettre la télé, une série, un film, de la musique en même temps ?

[Elrinae] : J'arrive pas à me concentrer quand il y a un bruit de fond donc moi, généralement, je, comme je suis tout seul chez moi, je ne suis que sur l'ordinateur. Donc je ne suis que sur World of Warcraft.

[Moi] : Ok.

[Elrinae] : Après, ça peut m'arriver de faire un retour Windows, aller consulter mes mails pendant une explication de boss que je connais par cœur, quoi. Mais sinon je reste focalisé sur le jeu quand même.

[Moi] : D'accord. Alors ça m'amène du coup à quelques questions sur... sur tout ce qui est autour de World of Warcraft... Est-ce que tu regardes du streaming... de WoW ?

[Elrinae] : Euh... je regarde pas de streaming de... de diffusion de jeux tu veux dire ?

[Moi] : Ouais.

[Elrinae] : Euh, non. Non, non. Je sais que dans ma guilde il y en a qui stream mais moi... J'avoue que j'en vois pas trop l'intérêt. Disons, que je joue déjà au jeu, je connais pas mal, donc regarder des vidéos ça m'intéresse pas forcément. Après je peux regarder des vidéos dans le cadre d'apprentissage de stratégies ou autre chose. Mais du live streaming, quand je ne joue pas, pour regarder ça, ça m'intéresse pas trop. Ça me frustre même un peu de regarder des gens jouer et de ne pas pouvoir jouer. Donc... non, je en regarde pas trop, pas du tout même.

[Moi] : D'accord... et, est-ce que tu consulte des sites autour de WoW ?

[Elrinae] : Euh, oui pas mal. Bon ça, ça remonte déjà à la date où j'étais raid leader mais... ouais j'en consulte trois, quatre principalement, ouais.

[Moi] : D'accord. Lesquels ?

[Elrinae] : Alors... l'historique français c'est... JudgeHype, bien sûr pour tout ce qui news, voilà. Pour tout ce qui est mon prêtre, pour l'optimisation, j'utilisais un site anglais, IcyVeins, je ne sais pas si tu connais ?

[Moi] : Ouais.

[Elrinae] : Icy, turet, Veins, point, com. T'as pas mal de tuto' ou d'optimisation pour les classes... Pour tout ce qui est stratégie des boss... Technique, Youtube, c'est celle que disait Aluk. Comment il s'appelle ? De Kirling et je me basais sur un site... BlizzSpirit.com où il y a pas mal de... stratégies dessus. Et pour tout ce qui est aussi... tout ce qui est Warcraft en général, je regardais Mamytwink. Voilà et c'est les seuls sites, enfin les principaux que je consulte.

[Moi] : Ok. Le forum officiel de WoW tu le consultes de temps en temps ou ça t'est arrivé ?

[Elrinae] : Non. Du tout, du tout... J'ai dû y poster deux messages en 12 ans, tu vois. Pour te dire. Parce qu'il y avait un problème spécifique ou autre chose, voilà.

[Moi] : Ok et...

[Elrinae] : Trop de ;

[Moi] : Ouais ?

[Elrinae] : Trop de pollution, trop de troll ou autre.

[Moi] : D'accord, ok. Mais, du coup, tu le lis de temps en temps ? au moins ?

[Elrinae] : Pardon ? J'ai pas entendu.

[Moi] : Je dis, du coup, tu vas quand même lire de temps en temps ce qui s'y dit ou même pas du coup ?

[Elrinae] : Non. Au début peut être, parce que je connaissais pas tous les sites non plus. On va dire, les deux premières années, ouais, je lisais les choses. Mais là non, plus du tout. De toute façon les informations principales de Blizzard sont relayées par les sites que je consulte donc, non, pas trop besoin.

[Moi] : Bien sûr, ok. Et tout ce qui est en rapport avec la BlizzCon, est-ce que c'est quelque chose que tu suis un petit peu ?...

[Elrinae] : Alors... ouais, ça m'est déjà arrivé d'acheter une fois le billet virtuel pour voir un peu. Après ça c'est quelque chose que je suis parce que je suis toujours intéressé par, j'aime bien tout ce qui est de type convention. Donc, effectivement, en plus comme c'est dans mon univers que j'apprécie beaucoup... Oui, je suis, je suis régulièrement les BlizzCon et c'est vrai que j'ai le projet d'y assister un jour, de partir là-bas pour en vivre une en live, quoi [rire].

[Moi] : D'accord, ok. Est-ce que tu as déjà essayé d'acheter les billets une fois ?

[Elrinae] : Euh... pour l'instant non, parce que ça ne correspondait pas à des dates où j'étais disponible. Donc je regardais un peu les dates mais voilà, c'est en fonction de... de ma vie, en général on va dire et comme c'était pas disponible pour l'instant, non j'ai pas vraiment cherché à acheter les billets.

[Moi] : D'accord, parce que moi j'ai essayé là, les deux dernières années et en cinq secondes tous les billets sont vendus, c'est assez hallucinant.

[Elrinae] : Paraît que c'est ultra galère, oui.

[Moi] : Mais bon, après tu les as sur eBay, trois fois plus chers [rire]. Ok, très bien, alors du coup ça m'amène aux questions sur toi en dehors de WoW, du coup c'est là, pareil des questions assez générales, tu peux, si t'as pas envie de répondre il n'y a pas de soucis. C'est globalement des questions sur ton âge, situation familiale, profession, etc... Moi je commence cette partie en disant que je m'appelle Jacques, mais ça tu le savais, je pense, déjà par Facebook et bon, ma profession tu la connais puisque je suis en train de terminer ma thèse [rire].

[Elrinae] : Ouais, ben écoute... moi c'est Marc*... 33 ans, mercredi prochain. Qu'est-ce que je peux te dire ? Dans la vie je suis Conseil Principal d'Education, donc CPE, en collège. Voilà. Je ne sais pas trop quoi dire de plus, je suis célibataire, je vis seul pour l'instant, dans mon appartement, voilà.

[Moi] : D'accord, est-ce qu'il y a des gens de... ton entourage qui jouent ou qui ont joué à WoW ?

[Elrinae] : Alors... certains de mes amis, oui effectivement, ont joué, deux trois amis. Ils n'y jouent plus aujourd'hui... Et c'est souvent des situations de changements, personnels, tu vois ? C'est surtout pour ça qu'ils ont arrêtés, ils ont plus le temps en fait.

[Moi] : D'accord, d'accord. Et, du coup, dans ta famille, des gens qui ont joué ?

[Elrinae] : ... Un cousin, oui, mais sinon, non, effectivement, dans la famille, pas trop. Non, non.

[Moi] : Ok, d'accord. Alors, du coup, je fais le rapide calcul, si tu as 33 ans, tu as commencé à jouer, ouais, t'étais, tu commençais, tu commençais tes études, c'est ça ?

[Elrinae] : ... Sortie en 2005, donc ouais, j'étais en... Première, en fait j'ai commencé en faisant du droit, j'ai refait ma première année, donc, ouais, c'était en première année de droit. Ouais, c'était au début.

[Moi] : D'accord. Et ensuite tu as fait quoi comme étude ?

[Elrinae] : Après j'ai le droit, je me suis réorienté vers les Sciences Sociales. J'ai fait un Master en Sociologie. Enfin en Sciences Sociales.

[Moi] : D'accord. Où ça ?

[Elrinae] : A Strasbourg. A l'Université de Strasbourg.

[Moi] : Ah, d'accord. Ok... Moi j'ai fait ma première année de socio' à Stras' [rire]. Dans ce magnifique amphi gigantesque.

[Elrinae] : Marc Bloch, hein ? C'était... Ouais, c'est un peu glauque. Bon la première année c'est encore la période où tu peux voir 300 personnes dans une amphi, après c'est fini, surtout en socio' [rire].

[Moi] : Ouais, ça c'est clair en Master on était même pas 15. Mais bon j'étais plus à Stras' non plus [rire] et... Du coup, tu me disais que tu... tu avais commencé en jouant à Warcraft III avant. Du coup, tu joues encore à d'autres jeux parallèlement ?

[Elrinae] : Je te coupe en te disant que c'était même Warcraft II qui m'a fait découvrir l'univers. J'y ai joué des nuits et des jours et ensuite Warcraft III dans la continuité. Pour être vraiment exact au niveau de Warcraft.

[Moi] : D'accord. Et du coup, aujourd'hui, tu joues encore parallèlement à d'autres jeux ?

[Elrinae] : Euh, ouais. Encore une fois, moi, j'ai un peu le temps comme je suis en arrêt maladie. Oui je joue à pas mal de jeux, j'aime bien découvrir. Beaucoup, enfin principalement, les jeux Blizzard. J'accroche beaucoup à leurs jeux, j'ai joué à tout ce qu'ils ont fait : de Overwatch, à Hearthstone, à Heroes of the Storm. Mais... vraiment de façon, de façon beaucoup plus casual, ça c'est sûr... Et à quoi d'autre je joue ? Je joue pas à d'autres MMORPG, parce que Warcraft me prend quand même pas mal de temps mais des petits FPS des fois. Tu sais, Wolfenstein, des trucs un peu ... disons je ne vais pas y jouer non plus six mois, un an mais... A une sortie de jeu, d'un jeu qui m'intéresse, j'hésite pas à l'acheter et y jouer le temps de le finir et voilà.

[Moi] : D'accord. Et du coup, en appréciant la, on va dire, les franchises de Blizzard de manière générale. Est-ce que ça t'est déjà arrivé de, éventuellement, de lire... ce qui va être les livres autour de WoW ou est-ce que tu as vu le film, etc. ?

[Elrinae] : Alors oui aux deux questions parce que je suis... Je t'avoue je suis fan de l'Univers Warcraft donc j'ai pratiquement tous les bouquins ; attends juste une seconde.

[Moi] : Ouais.

[Elrinae] : Donc, oui, oui, j'ai les bouquins. Enfin au moins les romans principaux, principalement. Parce que je lis beaucoup. Et... oui le film, bien sûr, je l'ai vu, j'ai pas mal apprécié. Il était pas mal.

[Moi] : D'accord, et, au niveau des livres, tu sais, t'as les sorties des Chronicals, là t'as le troisième, je crois, qui va sortir. C'est quelque chose que tu as regardé aussi ou tu préfères les romans ?

[Elrinae] : Euh... j'ai pas encore testé ; j'ai pas vu encore les Chronicals, je t'avoue que je les ai pas vus à la Fnac ou autre donc... j'ai pas pu voir le contenu, vraiment. C'est vrai que moi je suis plutôt roman. Donc tout ce qui est lié à l'histoire, comme tout ce qui est le prélude à Cataclysm, ça c'est des histoires qui me plaisaient bien, l'histoire d'Arthas, tu vois des trucs comme ça.

[Moi] : D'accord, du coup, est-ce que c'est quelque chose dans le jeu que tu suis aussi ? C'est-à-dire, est-ce que c'est, est-ce que tu prêtes un peu une attention au lore en général de ce qui se passe au fil des extensions, etc. ou est-ce que tu cliques juste sur accepter les quêtes et...

[Elrinae] : Euh, non je suis beaucoup le lore, justement, les quêtes. Surtout quand t'as une nouvelle extension, j'aime bien prendre le temps de tout lire, découvrir un peu les choses, ce n'est pas la course à être... niveau maximum tout de suite. Tu vois, je préfère prendre mon temps. Moi je trouve que c'est un univers, Warcraft a vraiment créé un univers, les personnages évoluent et ça c'est... très bien. Enfin, moi, j'adhère beaucoup.

[Moi] : Ok, ok. Et... du coup est-ce que tu as un attrait aussi pour les inspirations de l'univers de Warcraft ? Tout ce qui va être Tolkien, mythologie nordique, celtique, etc. ? Ou c'est vraiment l'univers de Warcraft qui, en soi qui te plaît et... ?

[Elrinae] : Alors, je te dirai que tout ce qui est, effectivement, tu parles de Tolkien c'est, j'ai plus ou moins découvert à la même période, là c'était ma mère qui adorait Tolkien et qui m'a fait lire les livres et ; enfin qui me les a proposés et c'est vrai que j'ai tout de suite lu. Oui, j'aime bien tout ce qui est héroïque fantasy en général. Après l'univers proche de Warcraft, enfin avec des races : des nains, les elfes, ce genre de choses, oui ça, ça je... pas de soucis, j'aime bien.

[Moi] : Ok. Du coup, tu avais commencé à jouer à WoW avec des amis, avec les personnes de Legacy... etc. ça fait un groupe de personnes avec lesquelles tu as échangé pendant un certain temps, est-ce que ça t'est arrivé de, rencontrer IRL, des personnes que tu avais connues dans le jeu ?

[Elrinae] : Euh, oui plusieurs fois. Notamment dans le cadre d'IRL, d'IRL qui ont été faites... Même dans mes guildes avant Souhedus [?] ou autre... Ouais, j'en ai fait plusieurs,

j'ai rencontré des personnes. J'ai même rencontré des personnes avec qui j'ai eu des histoires... plus personnelles avec certaines personnes, voilà... Voilà, si, si. Ça m'est arrivé régulièrement.

[Moi] : Ok, alors, est-ce que... est-ce que tu dirais que en les connaissant, en interagissant avec eux dans le jeu... est-ce que tu t'étais forgé une image de ces personnes qui correspondait... à la personne que tu as rencontrée ensuite ? J'entends sur le plan de la personnalité et peut être sur le plan physique, aussi.

[Elrinae] : Alors sur le plan physique, pas forcément... vu que c'est pas, quand je faisais des IRL, c'était encore l'époque où Facebook était pas si populaire. Donc c'étaient des personnes avec qui j'entendais la voix, je tchattais mais j'avais pas de présentation physique d'eux donc... Bon au niveau du caractère et tout, c'est quand même des caractères assez affirmés, qui s'affirment... au micro, enfin quand je parlais avec eux, du coup au niveau du caractère j'ai pas été surpris. Au niveau du physique, oui, ça a pu m'arriver mais pas plus que ça vu que c'est la découverte, on va dire.

[Moi] : Hum, hum. Tu n'as pas l'impression de, tu t'imagines pas la personne en lien avec son... son avatar. Je sais que bon, moi côté Horde, il y avait un mec avec une voix un peu bourrue tout ça, et il se trouve qu'il jouait Tauren Druide, tank. Donc, tu vois, tu le voyais tout le temps comme un Ours et c'est vrai que pour moi il y avait un certain lien entre l'ours sur l'écran et sa voix un peu bourrue, etc. Est-ce que ça c'est quelque chose qui t'es déjà arrivé ou, de manière générale, pour toi ce sont deux choses qui sont vraiment distinctes ?

[Elrinae] : Je pense pas que tu, que les gens jouent forcément leur classe en fonction de leur personnalité, c'est vraiment... en fonction de leur goût c'est pas forcément ; des fois c'est justement le contraire de ce qu'ils sont eux-mêmes donc, non. Ça m'est pas arrivé personnellement, non, non.

[Moi] : D'accord. Alors justement tu parles de jouer les classes en fonction de leur goût, etc. J'ai là, avec les entretiens, je me retrouve face à quelque chose... Que tu confirmes, d'une certaine façon. C'est que tous les gens que... j'ai interrogés qui travaillent dans le médical... jouent soigneur, heal. Et, de manière générale, toutes les personnes qui jouent heal... ont des métiers où il s'agit de s'occuper des autres, un petit peu, on pourrait, globalement, dire les choses comme ça. Alors, même si CPE, tu t'occupes de faire beaucoup de discipline, d'organisation, etc. Est-ce que pour toi il y a un lien ou est-ce que c'est un hasard, deux choses totalement différentes, etc. ?

[Elrinae] : Alors je te dirai déjà que tu as une vision très réductrice du boulot de CPE [rire].

[Moi] : C'est vrai que j'ai été pion, donc j'ai juste vu l'autre côté [rire]

[Elrinae] : Ouais, c'est vrai que... CPE en lui-même c'est aussi un job où tu as beaucoup d'écoute et d'aide, enfin, disons, voilà c'est pas que ; il y a de la discipline, ça on est d'accord. C'est vrai que je me suis posé la question une fois aussi, par rapport au boulot mais...

[Moi] : Est-ce que tu trouves que c'est trop rapide, peut-être, ou est-ce que c'est quelque chose qui te semble pas aberrant ?

[Elrinae] : Je sais pas trop. Je t'avoue que je me suis posé la question mais... je te dirai que je connais aussi des gens qui sont... professeur, CPE ou autre et qui sont pas forcément heal,

tu vois. Le lien de cause à effet n'est pas évident, évident... Moi, après je t'avoue que quand j'ai créé Elrinae je ne m'orientais pas du tout vers le métier de CPE à ce moment-là. Donc le lien il n'est pas forcément, pour mon cas en tout cas, il n'est pas forcément le plus, le plus représentatif.

[Moi] : Ouais, d'accord.

[Elrinae] : C'est pas impossible mais... voilà. Moi, non, je ne suis pas sûr pour l'instant.

[Moi] : Ouais, d'accord, ok. Tu dis pas un « non » clair et définitif mais, voilà, c'est pas « oui » non plus quoi ?

[Elrinae] : Peut être que la personne, la personnalité peut avoir un impact sur son choix mais... Disons que moi, en me basant sur mon expérience personnelle, je dirais que non.

[Moi] : D'accord.

[Elrinae] : Parce que voilà, comme je te disais à l'époque j'étais en Droit, je ne m'orientais pas du tout vers ce genre de métier, donc tu vois le lien... Moi, c'était plus, je t'avoue que quand j'ai créé Elrinae le lien, c'était : en tant que soigneur, ce sera plutôt capacité à, à trouver facilement des groupes, tu vois ? Parce que les soigneurs c'est souvent les personnes un peu, un peu, souhaitant, tu vois, ce genre de chose. Donc à l'époque je m'orientais vers ça personnellement.

[Moi] : Ok, d'accord. Très bien... Alors, est-ce que tu dirais... que les gens qui te connaissent à travers le jeu, te connaissent vraiment ?

[Elrinae] : ... Alors en fonction des affinités, il y a quelques personnes avec qui j'ai tissé des liens. Donc ces personnes me connaissent vraiment, de part le fait de les avoir vu IRL, d'avoir pu leur livrer un peu, enfin raconté ma vie, quoi. Des choses personnelles. Après globalement je... pense pas, non, non.

[Moi] : Non ? C'est-à-dire ?

[Elrinae] : Pour le reste, j'essaie quand même de faire... on va dire, par exemple au sein de ma guilde actuelle, on va dire il y a une personne qui connaît un peu vraiment ma vie, sinon les 20 autres personnes ne le savent pas. Enfin, ne le savent pas. Bon, c'est vrai que j'ai déjà des références comme quoi j'étais CPE ou je fais des blagues un peu... orientées. Mais disons que, sur ma vie personnelle, non, ils ne savent rien. Si, ils savent, on va dire, le maximum qu'ils savent c'est que je vis en Alsace, tu vois, c'est ça, c'est tout.

[Moi] : Ouais, d'accord. Du coup pour toi, il y a une... mais dans ce cas est-ce que, pour toi, c'est plutôt... c'est plutôt une sorte de... peut être, de barrière ou de protection des données, comme on pourrait le faire sur Facebook de peut-être pas afficher toute sa vie, etc. Ou est-ce que c'est l'impression que, quand tu te connectes, tu joues un rôle qui est différent de ta personnalité ? C'est-à-dire, est-ce que tu as l'impression, en te connectant, de changer de personnalité, enfin, voilà ou est-ce que tu réserves une partie de ta personne ? Je ne sais pas si ma question est très claire.

[Elrinae] : Euh si mais alors je te dirai qu'au niveau de... bon, moi, qui bosse beaucoup avec les jeunes sur les dangers des réseaux sociaux, je te dirai que l'histoire de barrière oui et

non. Je trouve juste que personnellement ma vie privée, perso' n'a pas forcément sa place, c'est pas forcément une manière de me protéger mais ça n'a pas forcément sa place dans le jeu, de commenter ma vie, de ce qui se passe... Je suis pas là pour ça et pas, pas particulièrement pour ça. Après, comme je te disais, en fonction des affinités avec les gens il y a certaines personnes avec qui j'ai pu créer des, du lien. Effectivement avec ces personnes-là, ça peut m'arriver de commenter des choses qui m'arrivent, mais voilà. Donc il y a ça... C'est quoi la, il faudrait que tu me répètes ta question parce qu'il y avait autre chose, j'ai zappé [rire].

[Moi] : [rire] Ouais, c'était, est-ce que tu as l'impression quand tu te connectes de jouer un rôle ou est-ce que c'est juste, voilà, que tu n'étales pas certains, certaines choses quoi.

[Elrinae] : Euh non, je suis moi-même, personnellement je suis moi-même, c'est juste que je n'étales pas certaines choses, voilà. On va faire simple [rire].

[Moi] : Ok [rire]

[Elrinae] : C'est exactement ça.

[Moi] : Et dans ce cas est-ce que tu dirais que c'est un peu la même attitude qu'on peut avoir dans son milieu professionnel ? Dans le sens où bon des collègues, on va partager certaines choses mais il y en a d'autres où ça reste du domaine du privé et...

[Elrinae] : Exactement, non, c'est exactement comme ça que je suis aussi dans la vraie vie. Effectivement il y a des personnes... professionnellement avec qui je suis proche, avec qui j'ai des affinités, avec qui je peux... parler de certains sujets, certaines choses. Et il y a d'autres, c'est juste des collègues et... je ne le connais pas assez pour m'ouvrir à eux, on va dire. C'est ça.

[Moi] : Ouais, d'accord. Dans ce cas est-ce que tu penses qu'on pourrait dire qu'il y a, globalement, un cercle privé, un cercle professionnel et, peut être un cercle du jeu avec lequel, voilà, il y a des gens avec lesquels on a des affinités sans plus, enfin, avec lesquels on a des affinités justement et d'autre avec lesquels bon bah voilà, c'est juste des collègues de raid et point ?

[Elrinae] : Alors, oui, je pense que c'est ça. Après, ça ne veut pas dire que, dans certains cas, les cercles ne peuvent pas se rejoindre. Tu vois ce que je veux dire ?... Des personnes en jeu avec qui, comme je disais, j'ai des affinités, peuvent... être aussi dans mon cercle amical, tu vois ? C'est, les cercles, tu sais un peu comme, si je veux faire une image, on va dire les anneaux des jeux olympiques tu vois avec, qui sont un peu inter croisés.

[Moi] : D'accord, ok. Ouais, je vois... Alors j'avais une autre question je l'ai oubliée, ce qui n'est pas pratique.

[Elrinae] : Euh, excuse-moi, je vais devoir... attend je crois que c'est mon infirmière qui arrive, je vais devoir t'interrompre juste cinq minutes, petite pause et je reviens très vite.

[Moi] : Ok, pas grave, à tout de suite.

[Elrinae] : A tout'.

[Moi] : [Environ 4 minutes de pause]

[Elrinae] : Ouais, re, je suis là.

[Moi] : Re [rire]. Ça va ? C'est bon ?

[Elrinae] : Yes, c'est bon.

[Moi] : Ça va il t'arrive rien de trop grave ?

[Elrinae] : Euh... bah en fait, oui et non *pfff* oui un peu quand même. Je suis en arrêt depuis janvier, on m'a diagnostiqué un lymphome ;

[Moi] : Oh merde.

[Elrinae] : Tu sais un cancer du système immunitaire. Donc ouais... Pour l'instant je suis en chimio et à la maison, donc des injections quotidiennes. Mais ça va, ça se passe bien pour l'instant.

[Moi] : Bon ok. T'es suivi à Haute-pierre du coup ?

[Elrinae] : Euh non. Moi je suis à la clinique Sainte Anne, à la Robertsau.

[Moi] : Ok, ouais bon ils sont cool là-bas, ok ça marche. Bon

[Elrinae] : Et bon les premiers résultats sont bons, voilà.

[Moi] : Ok, bon bah tant mieux, tant mieux [rire]. Du coup, bon j'ai deux dernières questions et puis je te laisse tranquille. C'était, est-ce que tu... la première c'est : est-ce que tu as déjà eu le..., au cours de toutes tes années sur WoW, le sentiment qu'à des moments tu as peut-être dû composer entre ta vie quotidienne IRL et le jeu ? Tu vois que ça aurait demandé, peut-être, des aménagements, je sais pas en étant étudiant peut-être que t'as été en colloque ou... tu vois ?

[Elrinae] : Alors au niveau... *pfff* je te dirai qu'effectivement il y a des périodes de ma vie où j'ai pu moins jouer, je t'en avais parlé. C'était à Mist of Pandaria. J'avais arrêté justement parce que... il y avait incompatibilité entre, enfin c'était l'époque où j'étais en Master, Master 2 notamment où t'as effectivement une grosse charge de travail et où en même temps je travaillais à mi-temps comme... surveillant, assistant d'éducation [rire]. Donc, effectivement, ces moments-là, j'ai pas pu composer avec le jeu, je l'ai, j'ai fait un petit hiatus là-dessus. Sinon il s'est avéré que... heureusement pour moi, j'ai jamais eu vraiment de soucis pour, on va dire, pour pouvoir travailler, avoir ma vie personnelle et pouvoir jouer. J'ai jamais de contraintes, donc c'était bon, j'ai pas eu de soucis à ce niveau-là.

[Moi] : D'accord, ok.

[Elrinae] : Sauf la période du master, quoi.

[Moi] : Ok, et justement tu parles de contraintes, est-ce qu'il y a des fois où tu as eu le sentiment de devoir venir en raid ? Tu vois des fois où... où tu rentres et où t'as juste pas envie de raid mais tu te dis bon je... d'autres personnes comptent sur moi j'y vais ou est-ce que des fois où t'as pas envie de te raid tu te dis « Bah, non j'y vais pas » ou est-ce que tu as tout le temps envie d'y aller ? [rire]

[Elrinae] : Alors ça m'est arrivé de ne pas avoir envie d'y aller pourtant j'y suis allé. Surtout, notamment, en période de fin de cycle de raid, fin de cycle, fin de palier. Quand t'as

farmé pendant trente, trente fois t'as fait le palais Sacrenuit, à la fin t'as un peu l'overdose mais tu te dis « je vais pas lâcher mes potes » ... Je vais pas lâcher les gens avec qui je joue, ça se fait pas, donc tu joues. Après c'est pas... j'ai jamais, par exemple, annulé un projet personnel pour pouvoir faire du raid, quoi. Ça j'ai toujours.... Ça m'est arrivé de pas aller en raid parce que j'avais un truc perso' à faire mais, disons que, j'ai jamais mis le jeu avant ou... avant le truc mais après j'ai une certaine fidélité là-dessus aussi, à ce niveau-là. C'est une question de respect je trouve aussi, par rapport à ceux qui d'un autre côté sont peut-être dans la même situation, ressentent la même chose et font l'effort.

[Moi] : Hum, hum. Et du coup, tu vas... organiser tout ce que tu as à faire d'un point de vue personnel en fonction de tes soirs de raid ? Tu as plutôt tendance à te bloquer ces soirs-là, à te dire que ce soir-là t'es pris et... ?

[Elrinae] : Euh, non. Parce qu'il s'avère que les soirs où je raid c'est des soirs où d'habitude je ne faisais rien et où on ne me proposait rien à faire, donc... Tu vois, par exemple, le mercredi soir je ne sortais jamais, le dimanche soir non plus, vu que je bosse le lundi matin et le lundi soir, euh, lundi soir, tu vois c'est mes trois soirs de raid, généralement dans toutes les guildes où j'étais c'est des trucs où généralement je ne fais rien. Donc ça n'avait pas d'incidence sur ma vie personnelle.

[Moi] : D'accord, ok.

[Elrinae] : Tu vois, par exemple, raider un vendredi soir ou un samedi soir ça aurait été plus contraignant pour moi.

[Moi] : Ouais, je vois, d'accord. Ok bah écoute c'était à peu près toutes mes questions. Est-ce que tu aurais quelque chose à ajouter ? A préciser ? Qu'il te semble que j'aurais peut-être oublié.

[Elrinae] : Par rapport aux interactions, non... ça me paraît être bien. Ah ! [rire] Tu m'as posé des questions sur les bouquins mais tu m'as pas demandé, maintenant, est-ce que j'achète les goodies World of Warcraft, tu vois ou ce genre de choses.

[Moi] : Ah, c'est vrai.

[Elrinae] : Tu sais tu as les figurines, t'as les Pops, des trucs comme ça, je ne sais pas ce qu'ils ont fait pour Warcraft. Alors je ne suis pas Délène, je n'achète pas non plus 50000 trucs Warcraft, donc à part les romans, non.

[Moi] : Ok, d'accord.

[Elrinae] : Donc ça c'est un truc qui peut être intéressant aussi, c'est les produits dérivés, je pense.

[Moi] : Oui c'est vrai que c'est un truc qui se développe. Du coup, cosplay non plus c'est pas ton truc ?

[Elrinae] : Non, effectivement, ce n'est pas mon truc.

[Moi] : [Fin, remerciements et demande d'avoir une version PDF de la soutenance après soutenance.]

3.7. *Entretien avec Fear, Peuple des Barrens*

Officier PvE

Date : 08 février 2018 et 09 février 2018

Durée : 1 heure 30 minutes + 2 heures 30 minutes

1 heure 28 minutes d'enregistrement, 1 fichier + 2 heures 21 minutes, 2 fichiers

[Nous avons convenu d'un début de rendez-vous à 14h et d'une fin vers 15h30 pour que Gregory* puisse aller chercher sa fille à l'école. Cependant, il ne m'a contacté que vers 14h30 car il a été bloqué par un autre rendez-vous mais il m'explique qu'il a donc demandé à sa « copine » d'aller chercher leur fille, nous permettant ainsi de terminer l'entretien plus tard [vers 16h02 finalement]].

[Moi] : [Accueil général et rappel du contexte de l'entretien, de l'anonymat et de l'enregistrement]

[Fear] : [Accord général]

[Moi] : Du coup tu es le deuxième à accepter un entretien, j'en ai déjà fait un avec Psy. Je ne sais pas s'il t'en a parlé ?

[Fear] : Oui, enfin il m'a juste dit pour la vidéo qui était un peu obsolète quoi.

[Moi] : D'accord. Oui alors l'idée de la vidéo que je vous demandais, l'idée c'était de la commenter, de me dire ce que vous faites, ce que vous voyez, etc. Mais après c'est vrai que comme c'était le premier soir de raid d'Antorus qu'on l'a faite, c'était donc il y a déjà quelques semaines et donc c'est difficile de s'en souvenir. Et comme aujourd'hui on n'a pas beaucoup de temps, comme tu as un impératif à 15h30 il me semble.

[Fear] : Non c'est bon, c'était chercher ma fille à l'école mais je m'en suis occupé.

[Moi] : D'accord. Bah ce que j'aimerais, ça serait de refaire un enregistrement avec un entretien qui soit vraiment autour du commentaire de cette vidéo. Mais genre le lendemain ou deux jours après, histoire de ne pas laisser passer trop de temps et que tu aies encore les choses bien en tête.

[Fear] : Ah ouais ? Ok, d'accord.

[Moi] : C'est plus facile, quoi. Même moi, tu sais, je filme les raids, et même moi quand je les revois des semaines après je ne me souviens plus de tout, donc...

[Fear] : Tu sais, moi je vois le lendemain, je m'en souviens plus déjà donc... Je ne sais pas si ça joue vraiment, c'est toi qui dis [rire].

[Moi] : [rire]. Donc voilà, au niveau du temps, celui qu'on avait avec Psy avait duré quasiment deux heures, donc au niveau du temps tu me dis, si tu as un impératif ou que tu en

as marre, on arrête. Si on doit le faire en plusieurs fois, moi ça me va aussi. Tu me diras à la fin de la première fois si tu es d'accord qu'on recommence une fois ultérieure ou pas.

[Fear] : D'accord, ça marche !

[Moi] : Alors on va commencer. Ma première grande question c'est : de manière très générale, est-ce que tu pourrais me retracer ton histoire dans *World of Warcraft* ? Donc, quand est-ce que tu as commencé ? Avec quelle classe, sur quel serveur, etc. ?

[Fear] : J'ai dû commencer peut-être deux mois après la création du truc. C'est par ; je connaissais des gens qui y jouaient. Et ils étaient : « Ah c'est super, c'est génial », moi je ne jouais pas du tout aux jeux vidéo. Du coup, j'ai découvert, ça devait être en 2005, un truc comme ça, je ne sais plus la date exactement la date mais c'était en 2005. Et puis j'avais commencé donc avec des potes, c'était sur Kirin Tor, sur Kirin Tor, oui, il me semble. Serveur RP, français. Et puis ça devait être un démoniste et puis voilà. Et puis, tu veux que je te fasse l'historique du coup ?

[Moi] : Oui, si tu peux.

[Fear] : Et puis ensuite, bon voilà on a joué quelques temps. Je sais que moi après, j'aimais bien le côté PvP, le fait de pouvoir tuer les gens c'était assez satisfaisant. Du côté j'ai changé de serveur... Sur Sinstralis, serveur PvP. Là-dessus, on a eu ; c'était ma première guilde PvE HL. D'ailleurs, avec Antaris, je l'avais rencontré lui, je l'avais rencontré IRL, en fait on bossait au même endroit. Et puis on a vu qu'on bossait ; qu'on bossait au même endroit. Sachant qu'on bossait au même endroit et qu'on jouait aussi on s'est retrouvé sur le serveur Sinstralis. On a fait un peu de PvE HL à l'époque, pour Molten Core and co., BWL. C'était côté ally donc, dès le départ c'était côté ally... Et puis ensuite, voilà, avec d'autres potes IRL qui jouaient sur d'autres serveurs, c'était Conseil des Ombres, je jouais un peu avec eux. Et puis ensuite, au final, je me suis retrouvé avec Antaris sur Sargerass. Parce qu'il voulait aussi tester côté Horde, du coup je me suis dit « soyons fou, testons aussi côté horde ». Et puis c'est là qu'on a découvert le Peuple des Barrens sur Sargerass. Et puis depuis on est resté plus ou moins là-dessus. Enfin, lui en tout cas, moi pendant WoD j'ai refait, je suis parti pendant un an coté Alliance sur une autre guilda aussi. C'était à l'époque de ; *Le repaire de l'Aile noire*, enfin le raid là, je ne sais plus comment il s'appelle, *Black Wind Lear Descent*, voilà enfin bref. A part, une pause d'un an, côté ally et je suis revenu, je suis resté la plupart du temps au PdB sur Sargerass.

[Moi] : Du coup... sur Sinstralis PvE HL, sur quelle guilda ?

[Fear] : C'était... Les Hierophantes.

[Moi] : Okay et sur quelle extension ?

[Fear] : Vanilla et Vanilla... que Vanilla. Je ne pense pas qu'il y ait BC. C'était quoi le premier raid de BC ? *The eye*, et tout ça ? Non c'était que sur Vanilla.

[Moi] : Ok. Bah moi aussi j'étais sur Sinstralis à Vanilla [rire].

[Fear] : Ah côté ally ?

[Moi] : Ouais.

[Fear] : C'est quelle guilda ?

[Moi] : *L'ordre du dragon*.

[Fear] : Ah d'accord, bah voilà. *L'ordre du dragon*, nous c'étaient les *Hiérophantes*, je ne sais pas si tu connais...

[Moi] : Ouais. Bah tu sais on avait fait un raid avec... y'avait un de mes potes qui était venu *PvP* ou bien c'est un druide aussi qui s'appelle *DPS* je crois.

[Fear] : Ouais ?

[Moi] : Bah lui, il était sur *Sinstralis* aussi à la base. Mais lui il était dans la guilde *PvP*, tu sais la grosse guilde *PvP*.

[Fear] : Côté ally ou horde ?

[Moi] : Ally.

[Fear] : Ally, je ne sais plus ce qu'il y avait ... Les *Zealots* mais eux, c'était *PvE*.

[Moi] : Il était chez les *Zealots* quelques semaines, mais avant il y avait une grosse, grosse guilde *PvP*, je ne sais plus comment elle s'appelle.

[Fear] : Moi je sais que côté horde, il y avait des guildes qui m'ont saoulé. C'était *Origins* et puis aussi *Ratchet Parano* et les *Casses cranes*. Oh la la.

[Moi] : Ouais ils étaient horribles.

[Fear] : Traumatisant quoi [rires]. J'en ai fait du trajet en fantôme jusqu'à MC en passant par les *Gorges Ardentes* là. Oh mon dieu.

[Moi] : D'accord. Et tu jouais quelle classe à cette époque alors ?

[Fear] : Alors j'avais commencé par *Démoniste*. A l'époque c'était complètement fumé, comme quoi ça n'a pas trop changé. Et je me suis vite lassé au niveau 51, c'était trop facile de gagner des *level* parce qu'à l'époque c'était : tu prenais la *succube*, tu, ... séduisais la cible, elle ne bougeait plus et t'incantait ta grosse *pyro*, je ne sais plus comment elle s'appelait, *Feu de l'âme*, je crois à l'époque. Et du coup, ça m'avait un peu saoulé la facilité et du coup, j'avais fait *Mage Givre*, voilà *Gnome Mage Givre* que j'ai joué jusqu'en HL [rires].

[Moi] : [rires] D'accord et du coup quand t'es passé sur *Sargerass* côté *Horde* t'as joué quoi ?

[Fear] : Euh... le premier perso' avec lequel j'ai rejoint le *Peuple des Barrens* c'était un *warrior fury*, *UD*. Sexe féminin, qui s'appelait *Fear* d'ailleurs. Oui, voilà c'était ça, et d'ailleurs je m'en souviens c'était à la *Serpentshrine Cavern*, c'était à cette époque-là. Mais j'ai pas joué longtemps, j'ai dû jouer un mois ou deux avec ce perso' puis j'ai switch. Mais là, je me rappelle plus du tout sur quoi j'ai switch...

[Moi] : Ok. Et du coup *Anta* tu me disais tu le connais IRL, c'est ça ?

[Fear] : Ouais, ouais. On bossait ensemble, on était à Montpellier, IBM, c'était beaucoup de CDD à l'époque, du coup ils avaient beaucoup de jeunes et au final, à midi on parlait comment ça : « - Tiens, tu joues ? – Ouais moi aussi, super ! ». Sauf que lui il était sur... sur quel serveur tiens ? Pas sûr que ce soit *Sinstralis*. Et on s'est dit, tiens on va faire un perso'

ensemble et puis du coup, comme on se voyait au boulot ; enfin c'était IRL d'abord et IG ensuite, alors que je ne le connaissais ni d'Adam, ni d'Eve quoi au début.

[Moi] : D'accord. Et il disait, il y a deux jours, vous avez fait une coloc' aussi ?

[Fear] : Oui. Bah... c'était, peut-être l'année d'après ou une période après. Comme lui, il devait changer d'appart'... moi c'était pareil, je devais changer d'appart', on s'est dit « tiens pourquoi pas faire une coloc' ? » et puis comme il avait une copine... enfin une amie qu'il connaissait, on a fait une coloc' à trois quoi. C'était juste...

[Moi] : Ok, d'accord. Bon on y reviendra après.

[Fear] : [rires]

[Moi] : Et du coup, pendant *BC*, tu *switch* sur *Sarger* et tu rejoins, enfin vous rejoignez, quasiment tout de suite *Le Peuple* ;

[Fear] : Ouais. C'est lui qui est allé en prio', ouais.

[Moi] : D'accord. Et pourquoi *Le Peuple* ?

[Fear] : Alors... aucune idée, je sais que c'est lui qui avait trouvé, qui m'en avait parlé. Il m'a dit : « Tiens... », parce que lui, il avait déjà reroll un peu avant moi sur *Sarger*, il cherchait une guilde comme ça. Moi j'étais pas encore spécialement installé sur *Sarger*... Il me dit : « Tiens, j'ai trouvé une guilde, ça a l'air sympa, viens machin-truc », moi à l'époque une guilde c'était pas non plus... enfin moins de poids que maintenant, enfin on pouvait, pour faire du PvE and co. Et du coup, c'est comme ça que j'ai suivi quoi, mais je n'avais pas non plus d'attentes spécifiques. Il m'a dit « tiens je connais une guilde sympa – ok et go ».

[Moi] : D'accord, et du coup, ça fait... ouais ça fait un moment-là au PdB ?

[Fear] : Ouais ça fait... je ne sais plus. J'avais vu sur *WoW Progress* la date mais... je ne sais plus... Je crois que c'est 2007 que j'ai rejoint le PdB.

[Moi] : Ok, donc dix ans, quoi, un peu plus.

[Fear] : Hum.

[Moi] : Et du coup, quand tu as fait *WoD* côté ally, tu jouais encore côté horde parallèlement ou tu faisais que ally ?

[Fear] : Non, je faisais que l'un par contre, je ne peux pas faire les deux. C'est déjà assez chronophage.

[Moi] : Ok. Et du coup, c'était sur un autre serveur ?

[Fear] : Euh... oui. Sur un autre serveur, mais lequel ?... Je ne sais plus les noms, oh la la. C'est un serveur PvE je crois. Non, même pas... C'était pas *Illidan*, ah si j'avais une grosse guilde très HL sur *Illidan*... Peut-être *Archimonde* la guilde où j'ai été pendant un an. Je ne m'en souviens plus du tout.

[Moi] : Ok, il n'y a pas de soucis, ce n'est pas très important. Et du coup... tu me disais au début que c'était donc des amis qui t'avaient conseillé de jouer à *WoW* mais que avant ça t'étais pas trop jeux vidéo...

[Fear] : Ouais, pas du tout, enfin pas spécialement, à part, c'est quoi ? *Stracraft*, je crois c'était sur ordi', c'était les premiers trucs, c'était les prémisses. Sinon après, non, c'était pas trop mon délire les jeux vidéo. Et puis j'avais un pote justement, deux potes différents qui s'étaient mis, qui ne se connaissaient pas, mais qui se sont mis en même temps à ce jeu-là. Y'en a un qui m'en parle, qui me dit « ouais c'est super », tout ça. Je me suis dit, ouais bon bah je suis peut-être dans un autre délire quoi, dans le Sud, il y a le soleil, il y a la plage [rire]. Et puis il y a un deuxième pote de branleur qui me dit « ouais tu connais ce jeu ? » Je fais ouais mais c'est bizarre c'est la deuxième personne qui me parle de ça et tout. Bon tiens, fais voir, ça a l'air sympa. Et puis, du coup j'ai acheté un ordi' et j'ai acheté le jeu [rires].

[Moi] : D'accord [rires] et c'est comme ça que t'es entré dans... que t'es tombé dans la marmite quoi.

[Fear] : C'est ça, c'est ça.

[Moi] : Ok... Alors... Maintenant, tu joues pas mal de perso' ;

[Fear] : Oui, ouais.

[Moi] : Tu changes assez souvent. Du coup, sur le forum et tout ça on t'appelle *Fear* c'est via ton premier perso' c'est ça ? Avec lequel ;

[Fear] : Oui, c'est ça, c'est resté, ouais. Au PdB, ouais.

[Moi] : Ouais parce qu'après pour chaque perso' t'as un nom différent quoi, sauf ton *hunt*.

[Fear] : C'est ça ouais, non mais à l'époque t'avais un pseudo et tu changeais moins de perso' qu'aujourd'hui, je trouve. Donc à l'époque c'était *Fear*, c'est resté un petit moment et une fois que c'est ancré en général, quand tu changeais ; en général, à l'époque, je trouve quand tu changeais de perso', t'avais tendance à mettre un pseudo totalement différent. C'est depuis que le reroll est devenu plus démocratisé que les gens gardent le même pseudo ou qu'ils modifient pour éviter les confusions.

[Moi] : C'est vrai, c'est vrai. T'as raison. C'est vrai que moi mes premiers perso' ont tous des noms différents [rires].

[Fear] : [rires] Non mais c'est vrai, j'y pense. Je ne me souviendrais pas de tout mais... [rire]

[Moi] : T'as tout à fait raison... Et si on revient au PdB, maintenant tu es officier.

[Fear] : Yep.

[Moi] : Depuis quand tu l'es ? Est-ce que tu l'avais déjà été ? Parce que j'ai pu discuter un peu avec Psy, les grades ça a tendance à... être un peu fluctuant en fonction des disponibilités et tout ça.

[Fear] : Ouais ça a changé, ouais. Non je l'avais été, à l'époque... Je crois que c'était à l'époque où il y avait le *Fer de Lance*, il y avait un autre système de gestion à l'époque pour le PvE HL, entre guillemets. Et j'avais été off' mais je crois que c'était off' qui s'occupait ; il me semble que j'avais été off' de classe à un moment donné. Parce qu'à l'époque il y avait des off' par classe. Il y avait moins de ressources qu'aujourd'hui sur internet, du coup il y avait

quelqu'un qui s'y connaissait pas mal ou qui recentrait un peu les informations et qui gérait un peu les classes. Parce qu'à l'époque c'était aussi les raid 40, il ne faut pas l'oublier, du coup on se retrouvait avec vachement plus de doublons au niveau des classes. Donc peut-être que voilà, peut-être que c'était aussi justifié... Donc ouais, au PdB il y avait des off' de classe, les RL, les officiers tout court, c'est-à-dire qui vont gérer la guilde, l'administration générale, on va dire. Et puis je ne sais plus si c'était l'off' recruteur mais je savais qu'il y avait un label un peu comme ça, mais je sais qu'un temps je faisais un peu ça. Ce que faisait anciennement Darko, ouais... il y a quelques années. Et ouais, j'ai dû faire ça moins d'un an et puis voilà. Et puis là je suis... re off' depuis... peut être deux ans, je crois, ou un an, je ne sais plus. Depuis que je bosse moins en fait [rires] ouais mais c'est ça aussi. En général, depuis que c'est Psy aux commandes ou même avant mais surtout depuis que c'est Psy, c'est pratique d'avoir un off' présent, donc que ce soit quelqu'un qui ait de grosses dispo' ou qui soit au chômage, j'en sais rien. Et puis qui ait aussi un peu d'ancienneté et puis voilà quoi...

[Moi] : D'accord... et tu me disais que t'avais donc bougé de Kirin Tor parce que tu voulais tester un peu le PvP mais finalement tu t'es retrouvé dans des guildes PvE HL. Du coup...

[Fear] : Ouais, mais à l'époque ; c'est pas vraiment pareil. Parce qu'à l'époque, c'est vraiment la grande époque des *Alterac* qui duraient dix heures. Je me souviens moi, pour l'anecdote, avoir commencé un *Alterac* à onze heure, genre le samedi matin et puis jusqu'au soir et puis j'allais me coucher et je me relevais le lendemain à onze heures, je revenais dans un BG, je taggais, hop c'était le même qui était en cours depuis la veille, quoi. C'était assez fou ça à l'époque. Et puis, à l'époque, le stuff que tu avais en BG pouvais te servir en PvE aussi, etc. Donc c'était plus... poreux, on va dire, la limite entre les deux environnements... Donc, voilà, et puis c'est vrai que sur Kirin Tor, c'était pas la même ambiance. C'était vraiment l'ambiance, enfin il y avait aussi ce petit côté RP à l'époque, au tout début du jeu, c'était beaucoup plus qu'aujourd'hui. C'était vraiment le côté *role play*, tu parles d'une manière soutenue... t'avais des canaux de discussion assez propres, etc. Et puis... voilà. Par contre il ne me semble pas qu'il y avait de PvE sauvage surtout. C'était ça à l'époque, sur Kirin Tor... Ouais, tu pouvais pas tuer les gens, forcément c'est un serveur PvE en monde sauvage, en monde ouvert surtout. Et ça c'était cool parce que, justement, je voulais tester *rogue*. [rires] Rogue en PvP, parce qu'à l'époque c'était pas mal, t'étais *fufu* tu tuais les gens, super [rires]. En fait c'est uniquement ça à la base qui m'a motivé à aller sur un serveur PvP et puis j'avais d'autres potes en fait, qui aimaient beaucoup PvP et puis du coup... c'était l'occasion d'aller tester ça avec eux.

[Moi] : Ok, donc des potes IRL qui jouaient à WoW, c'est ça ?

[Fear] : Voilà, j'avais des potes, comme Antaris, qui étaient plutôt PvE et j'avais d'autres potes que je connaissais depuis l'enfance qui étaient plutôt PvP sur un autre serveur, c'était *Conseil des Ombres* et puis du coup, de temps en temps j'allais un peu jouer avec lui et un peu avec l'autre. Mais voilà...

[Moi] : D'accord... Ok, alors, par rapport à... est-ce que tu as fait des pauses ? A part le moment où tu es parti côté Alliance pendant quelques temps, est-ce que tu as coupé ton abonnement pendant quelques mois ou est-ce que tu as moins joué, tu vois ?

[Fear] : Oh ! Je m'en souviens plus, mais je sais qu'il y a déjà eu une pause de cinq mois, un truc comme ça. Dû à quoi ? Je ne sais plus du tout... Peut-être le boulot, ou de faire autre chose, j'en sais rien. Ou un moment donné, on va déménager et puis y'a pas internet qui revient tout de suite et puis du coup on a pas forcément envie de jouer tout de suite quand on a le net, j'en sais rien. Je m'en rappelle plus mais je sais que j'ai déjà fait des pauses de... Cinq mois mais pas plus. Ou alors, peut-être des fois, jouer moins mais.... Rien de... d'extrême. J'ai toujours plus ou moins joué quoi...

[Moi] : D'accord. Alors j'ai un petit volet de questions sur ton interface, le matériel que tu utilises, etc. Alors... Tu utilises des add-on ?

[Fear] : Oui.

[Moi] : Globalement, tu utilises quoi ?

[Fear] : Alors ça c'est depuis un an maintenant, parce qu'avant c'était pas du tout cet add-on là. Mais depuis un an, j'utilise de base ElvUI déjà. Parce que depuis que je me suis optimisé au niveau des déplacements œil-zone de regard sur l'écran et tout, parce que c'est vrai que ça joue sur la fatigue oculaire et tout ça. Et puis c'est vrai qu'ElvUI était pas mal et c'est vrai que dès qu'il y a un patch, plutôt que de regarder qui est à jour qui n'est pas à jour, parce qu'avant j'avais Bartender, un add-on pour les barres, un add-on pour les portraits, etc. Bref, un add-on pour ci, un add-on pour ça, enfin c'était un peu chiant. Et du coup – attends, je suis en train de... du jeu parce que je l'ai lancé au cas où, facilement, mais le son était à fond – et du coup, maintenant, je suis passé à ElvUI pour avoir tout le package d'un coup, quoi. Ça c'est pour l'interface. Un kiki meter pour soigner la taille de son... pénis [rires]. Quitte à jouer DPS, autant avoir un kiki meter [rires] Non et puis voilà, au-delà de ça, ça sert quand même à voir s'il y a des choses à améliorer ou pas, comment on se situe... Ça reste un outil d'analyse quand même, si ça reste sympa d'avoir son kiki en haut. Ensuite quoi d'autre ? Bah DBM, enfin un add-on pour les raids, c'est la base. Et puis... voilà, ça c'est la base. Toutes les extensions j'essaie d'avoir au moins un add-on d'interface. Parce que l'interface de base... il va pas du tout, il n'est pas du tout optimisé, pour l'ergonomie en tout cas. Ergonomie de jeu.

[Moi] : Ok. Et ElvUI, tu télécharges des profils déjà fait ou tu le fais de A à Z ? Ou un mélange des deux ?

[Fear] : Non, bah j'ai testé mais ce qui était chiant c'est que je ne trouvais jamais quelque chose qui m'allait complètement... Ou des fois il y avait trop, des fois pas assez. Du coup, au final je laisse celui de base et puis je modifie comme j'ai l'habitude, mais bon, c'est vachement... c'est assez basique mon interface, tu verras au travers de la vidéo. Il n'y a rien d'extravagant en tout cas.

[Moi] : D'accord. Et tu utilises *Weak Aura* ?

[Fear] : Alors oui, du coup, maintenant, c'est quand même assez récent, c'est depuis un an aussi, depuis Légion je pense. Non, surtout depuis Légion, j'utilise WeakAura, j'utilisais en tout cas parce que ça bouffe beaucoup de ressources et depuis peu, je suis passé à TellMeWhen... Et puis parce que.... Ouais voilà pour épurer un peu l'écran, pour configurer vraiment ce dont j'ai besoin, parce que Weak Aura on a tendance, au début, à créer ses petits sorts et tout, c'est un peu le bordel. Je me rappelle qu'avec le DK Impie à un moment donné,

j'avais au moins 7 ou 10 auras qui apparaissaient pour optimiser mon DPS à donf et puis après je me suis rendu compte qu'il y avait des mecs sur des sites comme *wago.io* qui créaient des trucs tout faits qui étaient pas mal. D'où l'intérêt d'avoir aussi le jeu en anglais, c'est que t'as aucun souci pour les noms, même si de plus en plus de gens font des trucs multi langues maintenant. Et du coup, ouais, non, je prenais des Weak Aura tout faits, mais le problème c'est que c'est tellement bien fait qu'il y en avait trop, ça prenait quand même vachement de place dans les add-on. Et voilà, je suis passé à TellMeWhen et c'est vachement plus sobre, je garde WeakAura de temps en temps, par exemple pour Antorus il y a un WeakAura qui te dit quand *taunt* pour chaque boss donc c'est assez pratique mais sinon... j'utilise que TellMeWhen maintenant.

[Moi] : D'accord. Je connais WeakAura par contre TellMeWhen pas du tout, enfin je sais que c'est un peu le même principe. Il me semble que c'est un petit peu plus simple à configurer...

[Fear] : Je sais pas si c'est plus simple, c'est pas pareil en tout cas... Ouais, bah si, tu peux retenir le mot simpliste mais je sais pas c'est quand même une petite prise de temps, une prise de main à avoir, c'est une création plus intuitive dans le sens où... Non, non, faut tester, je saurai pas décrire en fait.

[Moi] : D'accord, mais tu peux aussi télécharger des profils qui sont tout faits comme ; ?

[Fear] : Ouais mais c'est tout pourri, c'est pareil, j'ai regardé un peu, il y a des profils mais super chargés, comme WeakAura au final. Je me suis dit « c'est pas ce que je veux ». Je prends un exemple tout bête, là je joue un *shadow priest*, j'ai besoin de savoir quoi ? Je vais mettre mes *DoT*, j'ai besoin de suivre mes *DoT*, où ils en sont, pour savoir quand je dois *refresh*, quand j'ai un proc' intéressant je le mets. Tout ce qui n'est pas vraiment intéressant je ne l'affiche pas. Alors qu'avec un profil tout fait, tu auras plein de choses pour lesquelles tu n'auras pas forcément l'utilité et... au final, si tu regardes sur ton *FPS*, enfin dans *ElvUI* en tout cas, tu regardes le détail de ta charge de... ta charge de mémoire que prend les add-on et ça prend quand même de la place. Du coup, c'est pour ça que j'essaie d'épurer un peu à ce niveau-là. Parce que mon ordi' il a peut-être deux ans maintenant et que... le jeu depuis Légion, je trouve qu'il demande un peu plus qu'avant et voilà, c'est des trucs qui font que... j'essaie d'épurer au maximum maintenant, c'est pour ça que j'ai arrêté DBM et que je suis passé à BigWigs aussi, vachement plus léger aussi.

[Moi] : D'accord, ok. Et niveau, périphérique, t'utilises clavier/souris j'imagine ?

[Fear] : Alors, une souris gaming mais de base quoi, c'est-à-dire que tu vas avoir deux boutons supplémentaires au niveau du pouce mais c'est tout. Une *Ratz-je-ne-sais-pas-combien*, un machin, rien de fou, pas un truc avec 50 boutons aux doigts, j'aime pas. Parce que je trouve que la réactivité au niveau des doigts... est moins bonne qu'au niveau du clavier puisque les touches, enfin ce sont des touches avec appui latéral, du coup t'as pas la gravité en plus, de quand t'appuies vers le bas. [Rires] C'est un peu pointilleux mais, au final, c'est... cette histoire aussi de ne pas développer des troubles musculosquelettiques à long terme, non mais, je veux dire c'est pas naturel pour tes doigts en fait. Et puis pareil pour le clavier, par contre le clavier j'ai pas du tout un truc ergonomique, c'est un pauvre truc HP qui était livré avec l'ordi' à

l'époque quand je l'ai acheté. Et le jour où j'aurai des sous à perdre je pourrai m'acheter un vrai clavier mais là je fais avec ça même si c'est un peu petit avec ma main. Et puis voilà, j'adapte aussi au niveau des *binds* pour que ça reste ergonomique au niveau de la main, mais voilà rien de particulier.

[Moi] : D'accord, ok. Tu joues avec un casque ?

[Fear] : Ouais, ça c'est... demande à Tauri, casque/micro. Tu veux la marque non c'est bon ? [rires]

[Moi] : Non, c'est bon, c'est juste pour me faire une idée des conditions dans lesquelles tu es en fait.

[Fear] : Ouais, ah moi les conditions, c'est une pauvre table toute pourrie, normale avec quatre pieds droits, même pas un truc de bureau spécial. C'est vraiment une table, on pourrait manger dessus, quoi, à la limite. J'ai juste mis mon ordi', enfin l'ordi, l'écran, le clavier. Enfin, l'écran un peu surélevé, par rapport à l'ergonomie, je ne sais pas. J'ai peut-être été traumatisé en BTS informatique. Et puis c'est tout, quoi.

[Moi] : D'accord. Dernière petite question, tu as un ou deux écrans ? Ou trois ou dix ? [rires]

[Fear] : J'en ai qu'un, mais franchement j'aurais bien aimé en avoir un deuxième mais voilà, pour l'instant j'ai pas de sous à... mettre là-dedans donc un écran ça fait tout.

[Moi] : Je comprends, ok. Alors... ouais, si on revient un peu à WoW, moi des perso' que j'ai pu voir que tu joues, c'est, sauf ceux où tu ne peux pas, tous des *Elf de Sang*...

[Fear] : De quoi ?

[Moi] : Tes perso', sauf ceux où tu ne peux pas, où tu n'as pas le choix c'est tous des *Elf de Sang*, non ? Au niveau de la race ?

[Fear] : Euh, ouais en priorité ouais. Je préfère, la preuve, tu vois, je préfère l'alliance, je préfère les skins, plus... enfin je sais pas, peut-être plus beau ou j'en sais rien mais c'est vrai que je suis moins sensible aux skins de la Horde. Pourtant il y en a plein qui adorent la Horde [rires].

[Moi] : [rires] Ouais... d'accord. Et... quasiment tous tes perso' sont de sexe féminin, je suppose parce que comme tout le monde tu n'aimes pas le skin des *Elfs de Sang* mecs ?

[Fear] : Non, pas du tout. Au contraire. Alors, attends je vais aller sur mon écran de personnages.

[Moi] : C'est vrai que c'est quasiment tous des mecs, non c'est pas toi où c'est... Ouais, ouais.

[Fear] : Non, ça dépend en fait. Je sais que si je fais un troll, ça sera plus un mec, parce que quitte à être moche, ils ont un putain de style, un peu courbé comme ça. Alors que les trolleses c'est plus épurée. Alors mon mage, c'est un panda mais j'ai changé, Mi c'est un mec, warrior c'est blood elves, DK c'est blood elves, fille donc que je dis blood elves... Rogue, pareil Blood elves, Hunt c'est un mec, Chaman c'est orc, mâle. Tauren, c'est femme et puis Vegan c'est

mec. Non ça va c'est équilibré, en fait c'est vraiment le skin qui va à la classe. Un exemple tout bête, tu disais pour les... *Elfs de sang* masculin, moi ce que je trouve qui est bien fait, ce que j'aime c'est le port du corps, les grosses épaulettes et puis j'aime bien le voice ; enfin les animations de son, les mecs, ils se la pètent un peu mais... enfin je trouve ça marrant et puis les armes sont assez bien designées. Enfin c'est plus un ensemble, quoi. Par exemple, si je joue côté Alliance, je vais préférer les filles humaines, parce que je trouve qu'elles sont bien faites, on dirait une jolie meuf dans la rue. Après, ça dépend, les mecs je trouve qu'ils sont bien faits quand ils ont les armures. Par contre, tu vois les *designs* des *characters* humains c'est une référence, j'ai l'impression que quand ils font le *design* des armures ils prennent l'humain de base. Et c'est quand même assez bien dessiné et c'est ce qui rapproche un peu plus des héros qui sont dans les cinématiques donc... Peut-être pour ça, j'aurais bien aimé incarner, comme il s'appelle ? Celui qui crève dans l'extension, au début de Légion.

[Moi] : Varian ?

[Fear] : Ouais, voilà par exemple. Tu vois, j'aurais kiffé avoir ce perso' là, tu sais [rire] et c'est un humain. Donc voilà, ça dépend des feelings avec les classes. Par exemple, les orcs : mecs, classe parce que... enfin c'est classe, c'est fait exprès, ils ont des épaulettes mais mastoc quoi, et avec certaines classes... Et si les épaulettes sont super bien faites, je le fais. Je trouve ça sympa. Par contre après, par contre, à l'époque où je faisais du PvP je sais que je prenais d'office orc parce qu'il avait une résistance au *stun*, etc. Et puis le Blood Elves, je le prends aussi parce que je trouve ça bizarre de ne plus avoir le silence de zone. Tu vois c'est aussi ce genre de choses-là qui vont jouer. Et par contre, pour finir, vu que j'aime bien druide mais que j'aime pas du tout les Tauren. Jouer des vaches, c'est pas mon kiff, et bien ce qui est bien c'est que t'as les transfo' maintenant du coup tu peux utiliser les transformations avec les orbes de tromperies, des choses comme ça.

[Moi] : D'accord. Pour camoufler, la vache qui est...

[Fear] : C'est ça, pour se dire : « bon je joue pas Ally mais je peux me transformer en humain de temps en temps » [rires]

[Moi] : Après faut pas mourir [rire]

[Fear] : C'est ça le problème, où en avoir plein, du coup j'ai une barre d'action dédiée aux transformations.

[Moi] : D'accord. Alors... je reviens un peu en arrière, parce que c'est en rapport avec la question suivante. Dans les add-on que tu utilises, il me semble que tu utilises pas mal *Simulation Craft* ?

[Fear] : *SimC*, ouais, j'utilise *SimC* mais juste pour avoir la commande pour ensuite le foutre sur Raidbot.com.

[Moi] : D'accord et avant ?

[Fear] : Avant, je le faisais à l'ancienne, tu avais le logiciel et tu te tapais les *sims* en arrière-plan.

[Moi] : D'accord, donc tu utilises RaidBot de base avec *Pawn* derrière ?

[Fear] : Avec quoi ?

[Moi] : Avec *Pawn* derrière pour mettre tes...

[Fear] : Ouais, ouais. Même si je le fais beaucoup moins parce que maintenant, les *Pawn* tu atteins très vite des, certains caps, ça bouge. Ça dépend des classes, mais je trouve que la plupart des classes maintenant, je trouve, que ça varie tellement que dès que tu as une pièce c'est vraiment indicatif le *pawn* et je ne l'utilise pas très souvent. Maintenant dès que j'ai une nouvelle pièce je fais direct un *SimC*. Et puis je vais sur *RaidBot*, je fais un *Top Gear* et je compare directement les stuffs en fait. J'ai remarqué que ; au début de *Légion* c'était super le *Pawn* pour avoir une indication, tant que t'avais pas atteint un certain cap c'était bien, pour avoir le poids des stats en fait, c'est ça. Mais là, depuis *Antorus*, même un petit peu avant, depuis *ToS*, j'ai remarqué que le *Top Gear* était plus rentable.

[Moi] : D'accord, d'accord. Alors justement ça, ça m'amène à deux questions. Alors on peut, de manière générale, et c'est sûrement le cas dans toutes les guildes, et ça l'est aussi au *PdB*... au sein des personnes qui raident assez souvent, on a des niveaux qui sont assez disparates, avec de très bons joueurs, d'autres qui...

[Fear] : Hum.

[Moi] : ... le sont un peu moins ou nettement moins. Bon ça vaut ce que ça vaut, mais si on regarde par exemple, les perfs sur *WarcraftLogs*... Tu fais assez clairement parti des meilleurs joueurs ;

[Fear] : Ouais, ça dépend, je ne sais pas trop ce qu'il faut analyser sur *Warcraft Logs* mais je sais que... c'est pas évident, je trouve. Je sais qu'au début je regardais les pourcentages de performance par rapport à ta classe, ta spec' et par rapport à l'ilvl. Et le problème c'est qu'avec ce qui est opti', que t'as l'ilvl moins mais avec le set opti' du raid d'avant et du coup tu te trouves dans une tranche d'ilvl inférieure mais t'arrives à top par ce, si tu veux par rapport à ta spec'. Du coup c'est pas évident si tu veux mais... au début je regardais ça, si j'avais un pourcentage orange ou violet, j'me disais : « ça va, j'ai quand même bien fait la soirée ». Si j'ai fait le taf au niveau des *kick and co*, si j'ai un bon pourcentage, je me dis c'est bon, j'ai pas trop grand-chose à modifier. Le perso' il est opti' mais il a des fois-là, les dernières soirées en *DPS*, j'ai trouvé que souvent j'étais en bleu donc je sais pas, je préfère ; Pour l'instant, j'ai assez d'expérience pour juger en live, après pour juger si ton *DPS* est bon, c'est pas évident si t'as pas la même classe, la même opti', pour comparer quoi.

[Moi] : Ouais, bien sûr.

[Fear] : Mais bon, comme tu dis, je me considère comme un plutôt bon joueur. Après il y a ;

[Moi] : Après on va dire, que si on regarde le *kiki* de la guildes, tu es toujours dans le top 5, quoi.

[Fear] : Voilà, on essaie. On ne joue pas tous démo' affili [rires].

[Moi] : Ouais [rires] et du coup ma question est, en prenant ça en compte et le fait que tu aies un temps de jeu assez conséquent en ce moment, pourquoi rester chez le *PdB* ? Ce qui

sous-entend, quels sont tes objectifs IG ? Voilà, enfin tu vois ce que je veux dire ? Pourquoi ne pas taper vers du plus HL, etc.

[Fear] : Hum, hum. Bah parce que... parce que j'ai déjà testé une fois à l'occas' une guildes HL, t'es avec des gens que tu connais pas forcément, l'ambiance elle est naze. Des fois il y a des anciens qui reviennent en ce moment, qui voient comment ça se passe les ambiances de raid, qui trouvent ça plus strict. Parce Psylo il a un côté un petit peu... pas nazi mais un petit peu militaire, on va dire : « vous faites ça, fermez vos gueules et on y va » pour exagérer. Et... Mais voilà dans une guildes HL c'est ça mais en pire, quoi. Quand tu fais une erreur, le mec il t'identifie et il te dit que t'as fait de la merde et puis c'est... t'es jugé sur place quoi. Alors quand tu as le progress qui suit derrière, pourquoi pas, mais il y a des fois où ce n'est même pas le cas et c'est con, quoi. T'avances pas et tu t'insultes, entre guillemets, les uns les autres. Il y a une sale ambiance, quoi. Après j'en ai pas fait 50, non plus. C'est peut-être différent ailleurs, mais ce n'est pas ce qui m'intéressait. Moi ce que je voulais, c'était... plus de me co', déjà, moi j'aime bien le jeu pour ce qu'il est le jeu tu vois. Si y'a pas de progress, ce n'est pas vraiment important. Si c'était vraiment le, que le progress qui m'intéressait, je ne serais pas au PdB, et encore depuis deux extensions je trouve qu'on a un progress vraiment pas mauvais et puis les développeurs je pense qu'ils font en sorte que le maximum de guildes puisse faire un minimum de progress. Donc, non, non, je... ce n'est pas ce que je recherche tout simplement. Mais, moi, naturellement j'ai bien être... essayé d'être bon, de faire le meilleur possible et c'est pour ça, ce qui est bien avec le mythique plus, ce que tu peux faire avec des groupes restreints et du coup t'es pas obligé de supporter les différences de niveau à tous les échelons. Tu peux choisir un groupe plus opti', etc. Pour avoir un bon stuff au final. Donc c'est pour ça que c'est pas mal le mythique plus. Et donc voilà, c'est pour ça, c'est que le PvE HL, moi, personnellement, ça ne m'intéresse pas plus que ça. Parce qu'au final, tu sais, une fois que t'as tout ton stuff, tu top des parses de fou, bon bah c'est tout quoi. Au final t'as que ça, moi le plaisir du jeu, je le retrouve pas que, avec ça en tout cas, ça en fait partie un petit peu mais c'est pas ça qui m'intéresse le plus.

[Moi] : D'accord, d'accord. Et du coup, les Mythique Plus, c'est quelque chose qui te plait bien ?

[Fear] : Ouais, ouais. J'aime bien parce que, après, tu... faut voir si c'est quelqu'un qui n'aime pas les donjons à la base, ça ne va peut-être pas lui plaire. Moi j'aime bien le système de donjon, t'as un objectif, un temps assez court, t'es en petit comité, t'as du stuff à niveau. C'est-à-dire, que tu peux très bien ne jamais raider et avoir du 930, 940, selon les Mythiques que tu fais, donc, non, c'est cool. Et puis un petit côté challenge aussi, donc, non, j'aime bien.

[Moi] : D'accord, ok. Alors je retourne un poil au PdB... Donc ton grade a changé, tu as été officier, t'es repassé membre et maintenant tu es de nouveau officier. Comment, est-ce que tu vois, toi, l'organisation de la guildes ? Comment tu vois ton rôle au sein de la guildes, etc. ?

[Fear] : En fait, quand j'ai... quand Psy m'a proposé d'être off' c'était d'une, parce que je l'avais déjà été par le passé et, deux, parce qu'il n'y avait plus grand monde qui... du moins que lui estimait pouvoir être officier. Du coup, j'avais dit que moi, pourquoi pas mais que de toute façon, *raid lead* c'est pas mon délire, déjà je suis mauvais *raid lead*, j'aime pas ça et que, moi si je le faisais c'était vraiment pour l'aider au niveau du PvE parce qu'il faisait tout, il était

GM en même temps il faisait les *line up*. Donc moi je voulais lui enlever toute la partie administrative. Parce qu'en fait le système actuel : tu t'inscris sur le *calendar* et ensuite sur le forum, dans la partie officier, tu reportes tout ce qui est sur le *calendar*, c'est-à-dire, qui est inscrit, qui est en incertain, qui est en refusé, qui n'est pas inscrit. En fonction de ça, je lui post le truc, lui derrière il va faire la *LU* qu'il veut, puisque c'est le *RL* donc c'est normal que c'est lui qui montre un peu l'orientation qu'il veut prendre avec sa *line up* et... En fonction de ça, parce que lui, à un moment donné, il était en étude d'ingénieur-de-je-sais-pas-quoi et il n'avait pas forcément le temps de le faire, parce que ça prend quand même un peu de temps, même si ça prend pas beaucoup de temps, mais c'est quand même du temps où tu joues pas tu vois. Déjà que tu as du temps que tu consacres au jeu, tu n'as pas forcément envie de le passer à faire, à reporter des trucs de *calendar* sur le forum, etc. Donc, c'est ça, c'est toute la partie administrative et puis dès qu'il y a un postulant, s'en occuper, lui répondre, derrière il y a un post où on peut tous voter, on dit « oui, ok », on vote pas, on vote. Enfin, il y a toute la partie cachée, en fait, comme pour toutes les autres guildes j'imagine. C'était juste pour ça en fait, lui dire « ok, y'a pas de soucis je vais t'aider à ce niveau-là. Je suis aussi plutôt un bon joueur en PvE, donc je vais aussi t'aider pour te dire tiens y'a celui-là qui fait de la merde ». Souvent, c'est moi qui lui montre... les... *report* au niveau des kiki meter, qui n'a pas *focus* qui, qui a *fail* sur quoi. Qu'on puisse analyser un peu, où est-ce que ça coince, qu'on puisse avancer donc c'est peut-être juste une aide à ce niveau-là. Mais c'est pas du tout au niveau de la direction de la guild, quoi. Et comme j'avais du temps, vu que je bossais moins, enfin que j'avais du temps de jeu et qu'en plus après j'avais... j'ai arrêté de bosser, du coup j'avais beaucoup plus de temps je me suis dit « ouais, pourquoi pas ». Et puis c'est bien d'avoir un off' co' pour dire « - Tiens, tu peux guilder un reroll ? – Ouais », c'est cool.

[Moi] : D'accord. Et du coup, toi, vu que ça fait là, on l'a dit avant, quasiment dix ans que tu es au PdB, t'as vu pas mal de GM ;

[Fear] : Hum ?

[Moi] : T'as pu voir, qu'il y avait pas mal de GM qui se sont succédés, pas mal de RL qui se sont succédés aussi. Qu'est-ce que... On va dire, est-ce que tu pourrais dire qu'il y a des manières de gérer la guild différente ou des manières de RL différentes, tu vois ? Est-ce que tu pourrais faire un peu des grands groupes comme ça ou est-ce que tu dirais que chacun a sa manière et que c'est très personnel ?

[Fear] : [Inspiration]

[Moi] : Je ne sais pas si c'est très clair ma question ?

[Fear] : Euh, si, si c'est clair. J'étais juste en train d'essayer de me remémorer les *lead* qu'il y avait eu dans le passé... Parce que maintenant, ça fait un petit moment que c'est Psy qui *lead* tout le temps donc je ne me rappelle plus trop... Mais en gros, il y a les *RL*... qui vont faire de l'ingérence, c'est-à-dire, qui vont dire « bon il a son taff », il va voir que les tanks font bien le leur, que les heals font bien le leur, que le DPS fasse bien ceci, que le DPS fasse bien cela. Dans les guildes HL en tout cas, je me souviens que le mec, je ne sais pas comment il faisait, il était heal en plus je ne sais pas comment il faisait, il arrivait à voir ce que tout le monde faisait. Bon bah écoute, chapeau. Donc y'a ça, c'est genre : « toi t'as pas CC », « toi, va à tel endroit », « toi

t'es en train de faire de l'overheal, va te placer ailleurs », il voyait tout et disait tout à tout le monde. Il y a ce genre de RL là... et puis forcément, il faisait aussi les annonces : « attention, là il va falloir bouger, faites ceci, faites cela ». Mais ça reste encore, au niveau des annonces, ça reste assez basique. Mais c'est surtout une ingénierie, enfin je dis une ingénierie, je ne sais pas si c'est le mot. Mais... un peu chef d'orchestre, il disait toi tu fais ci, toi tu fais ça, en temps réel. Il y a le RL plus détente, genre Antaris, je me souviens qu'un temps, il faisait un peu de RL, c'était un peu dans ce délire là... Ouh, lui va dire... c'est un peu comme ce que j'ai fait des fois, c'est les grandes lignes : « Oui faites attention à ci, faites attention à ça » mais il ne va pas forcément dire à chacun ce qu'il doit faire, il ne va pas donner toutes les indications au niveau du combat et ça va être quand même moins pointu, quoi. Et tu as le *lead* genre Psy, plus autoritaire, malgré lui hein, parce qu'il n'a pas non plus forcément... Enfin, je l'ai vu IRL donc voilà, mais je sais que dans le jeu quand tu l'écoutes comme ça, ça peut faire un peu autoritaire et... par contre lui, pareil il a changé de *lead* il me semblait qu'au tout début il était plus... c'était pas forcément ce *lead* là mais avec tout, les gens qui n'arrivaient pas à éviter tout ce qu'il fallait, etc. Il s'est mis à, il a pris comme habitude d'annoncer tout ce que DBM annonçait, enfin quasiment tout. C'est sûr que, sur Coven, pas systématique les strike sur les tanks ou les tourbillons, même si de temps en temps on en annonce parce qu'on sait qu'il y en a qui ne le voit pas. Mais il va annoncer, « attention ça va être ça pour les prochains adds », « ça va être tel truc », « attention il va y avoir la tempête » et puis c'est pareil, des fois, quand je *lead* quand j'ai pas le choix, j'essaie de refaire un petit peu pareil pour que les gens ne perdent pas leurs repaires quoi. Et... voilà, c'est un *lead* où tu lis DBM quoi, quasiment... Et puis voilà, après c'est l'organisation qui veut ça, à l'époque des raids 40, il y avait un officier par rôle aussi, t'avais l'officier tank, il y avait un *channel* tank, les officiers heals, le *channel* heal, pas pour les DPS. Ils disaient : « toi tu vas heal lui, toi tu vas heal lui ». Mais après, le jeu il a beaucoup évolué aussi tu ne peux plus faire des trucs vachement chiadés comme ça, donc voilà. Je dirai trois grands groupes comme ça : celui qui va dire tout ce que tout le monde doit faire, celui qui va être plutôt tiens, il va donner quelques informations par ci, par-là, mais sans grande direction et un *lead* un peu plus autoritaire et qui va tout annoncer pour les gens ; enfin, plus assisté quoi final.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Et vu qu'on est sur les *RL*, les raids, etc. Toi, est-ce que tu raid qu'en guilde, en ce moment, principalement en guilde, ou est-ce que tu fais aussi des PU, à côté ?

[Fear] : Non, moi je ne fais que du raid de guilde quasiment ou, alors il va m'arriver de faire un PU si jamais j'ai un reroll. Parce qu'avec notre politique actuelle c'est de ne pas emmener des rerolls sur les raids pour perso' principaux. Donc, à la limite, si je sais que je vais passer un reroll en *main* je vais le stuff dans les raids PU, ça peut arriver, même si c'est pas trop... je le fais pas souvent. Mais, ouais à la limite c'est exceptionnel ou alors quand il y a des vieux contenus, enfin du vieux contenu, du style avoir l'apparence d'arme au Palais, tu vas faire du Palais en PU, des trucs comme ça. Mais en tout cas du raid actuel, c'est rare, c'est très rare que je fasse hors guilde.

[Moi] : Ok. Et tout ce qui est donjon et Mythique plus, etc. ?

[Fear] : Ah ouais, mais ça par contre, il n'y a pas de règles.

[Moi] : Ça, ça dépend ?

[Fear] : Et puis, nous, il y a un historique, c'est qu'au début de Légion quand il y a eu les premiers Mythique Plus, même les Mythiques normaux, les Mythiques... ouais, les MM0. Il y a eu des polémiques parce que je m'en rappelle, on était quoi ? On était quasiment un groupe de cinq joueurs à être monté assez vite 90 ou 100, quand on était en stuff 840, non, c'était 110 je crois. Et puis quand on faisait les donjons il y avait ce petit côté « Ah vous avez fait les donjons sans moi, c'est pas cool, etc. ». Il y a des gens qui sont quand même très attentistes par rapport à ce qui se fait dans la guilde et qui ne vont pas faire les choses d'eux même, avec du PU ou autre. Et qui vont se sentir exclus ou autre. Et du coup on a eu des petits soucis à ce niveau-là. Et... du coup, il y a un moment donné, je sais que Psy, comme moi, on ne faisait plus jamais de trucs en guilde, on faisait que en PU pour ne pas créer de quiproquos, de soucis and co. Donc, non, maintenant, avec le nouvel outil, le *premade*, je... ouais, je demande en général, je privilégie la guilde, c'est-à-dire, que s'il y en a qui veulent faire des trucs, c'est plus fun et tout. Et puis même ça permet de voir les gens, si y'a des trucs qu'ils font pas bien ou qu'ils font bien, etc. Je peux voir qui on peut améliorer, qui a un mauvais talent ou joue mal ou moins bien. Et pouvoir améliorer nos raids, en fait si tu veux. Et puis sinon après voilà. S'il n'y a personne qui est up ou que moi je n'ai pas envie de me prendre la tête ou autre, je fais les trucs en *premade* directement.

[Moi] : D'accord, d'accord. Ce début de polémique dont tu parlais, c'est ça ce qui... parce que je sais que sur le forum on est au moins 3, 4 à avoir essayé de lancer une dynamique de groupe plus ou moins fixe de Mythique Plus, histoire de monter un peu. Ouais de dépasser le 15, 16, 17 et ouais c'est toujours compliqué. C'est ça, à ton sens, ce qui fait que ça marche pas trop ou... ?

[Fear] : Pas forcément. Alors je pense qu'à un moment donné, ça va forcément jouer, ça c'est sûr. Parce qu'il y a quand même du jaloux, enfin je ne sais pas si c'est le bon mot mais il y en a quelques-uns comme ça mais... mais de toute façon c'est déjà qu'avec le forum, même si c'est un truc qu'on a toujours essayé de mettre en place, c'est que le forum soit central. Ce qui était bien avec le forum en fait, c'est que les gens qui bossent, qui ne soient pas IG, peuvent quand même participer un peu à ce qui se passe, il y en a plein qui font des boulots devant des ordi' ou autre, et du coup voir ce qui se passe. « Tiens, il y a un groupe qui va se monter » ou autre, via le forum, en disant « bah ce soir, j'aurai du temps ouais je m'inscrits », tu vois ? Qu'il n'y ait pas besoin d'être devant le jeu pour pouvoir participer à un *event* à venir ou autre. Donc c'est pour ça qu'on a toujours privilégié le forum. Le problème c'est que depuis quelques temps, depuis un an ou deux, il y a de moins en moins de gens qui sont assidus au forum et du coup quand tu fais une annonce en disant « Tiens on va faire des... Mythiques Plus régulier » et bien tu vas passer à côté d'une catégorie de joueurs qui ne vont pas sur le forum ou très rarement, ou qui ne savent pas l'utiliser, va savoir et qui sont... qui peuvent être de bons joueurs pour des Mythique Plus... Et au final c'est peut-être pour ça que c'est aussi un peu dommage, c'est pour ça que quand tu fais la démarche sur le forum, ce qui est bien : c'est carré, pour voir ce qui se passe, t'en as une partie qui n'y sera pas et du coup si t'as pas de réponse, pas beaucoup de réponses, ce n'est pas représentatif de l'engouement des gens. C'est juste pour ça hein, mais sinon... C'est un truc à faire.

[Moi] : Ouais, et après ça faut lancer une +17 qui se finit à 2h du mat' et c'est bon...

[Fear] : [rires]

[Moi] : [rires] C'est ça la recette

[Fear] : Non mais c'est ça. Après c'est qu'il y en qui, bon, après... y'a des mecs ils ne sont pas conscients de leur niveau ou ils ne veulent avoir conscience, j'en sais rien. Après bon... t'es pas obligé d'avoir un niveau sur le jeu, ça reste un jeu, chacun à sa vision du jeu comme il l'entend, mais dans le cadre des Mythiques Plus, quand tu veux progresser sur une clef, ça demande quand même une concentration, un *skill* entre guillemets, donc voilà... Si y'a un mec qui a beaucoup de choses qu'il ne fait pas ou qu'il fait mal, donc forcément il va pas être pris dans ce groupe mais s'il n'a pas le recul nécessaire, ou la maturité, pour accepter qu'il n'a pas le niveau, il faut qu'il s'améliore ou j'en sais rien... C'est ça qui coince en fait, après ces gens, cette personne-là, va se sentir exclue, va dire « ouais de toute façon vous faites des trucs dans votre coin » donc c'est ça qui est un peu chiant. Donc c'est pas évident à ce niveau-là de faire des groupes fixes. Même si je trouve que la démarche est bonne et que au contraire on devrait le faire, mais ce que je veux dire c'est que tu pourras jamais, enfin je pense, j'ai pas non plus la solution ultime, mais je pense qu'il y aura forcément des exclus ou des gens qui vont se sentir exclus.

[Moi] : Ouais, je comprends... D'ailleurs, est-ce que ; alors là, c'est pareil... D'une part, ça reste entre nous et puis en plus si tu ne veux pas répondre il n'y a pas de soucis. Est-ce que, au sein de la guilde, enfin la réponse est forcément oui, mais on va dire plutôt oui, quelles sont un peu les personnes avec lesquelles tu t'entends le mieux, d'une part, et peut-être celles avec lesquelles tu t'entends moins bien, d'autre part. Et peut-être, en troisième volet, des personnes que tu aimerais plus connaître, éventuellement.

[Fear] : Donc là tu veux que je te dise, d'après ce que j'ai compris : en dernier, ceux que j'aimerais connaître, en deux, ceux que...

[Moi] : T'aimes pas trop

[Fear] : Ah, que j'aime pas trop. Et en, un, donc ceux que j'aime bien ?

[Moi] : Ouais.

[Fear] : Alors attends, tac-tac. Euh... Que j'aime pas trop ? Attends, là comme ça, c'est pas que j'aime pas trop ;

[Moi] : Ouais, ou avec lesquels il n'y a pas d'atomes crochus.

[Fear] : Ceux qui ne font aucun effort pour écrire correctement sur le CC, parce que je sais aussi qu'à une époque on faisait la guerre sur le CC guilde pour que ce soit écrit correctement sans fautes d'orthographe. Le problème, c'est que j'ai l'impression que depuis 2016 ou 2017, l'orthographe tombe même au-dehors des jeux, sur les réseaux sociaux, etc. C'est un peu devenu chaotique. Donc on a un peu lâché l'affaire. Je sais qu'il y a des gens qui ne font aucun effort, genre Doudie qui ne va faire aucun effort sur l'écriture. Et puis après c'est pareil, quand tu vas commencer à lui faire des remarques, parce que à un moment donné je faisais ça : dès qu'il écrivait mal, je le reprenais pour lui faire la bonne écriture et puis je sentais que ça l'atteignait et qu'il se vexait assez vite donc j'ai vite arrêté de le corriger, quoi. Même si moi

j'aurai aimé qu'on me corrige si j'écris mal un truc, quoi. Et puis, voilà. Je sais que par exemple, Evolution, c'est un gars avec qui, à l'époque, on faisait du BG, où je m'entends bien, il n'y a pas de soucis. Mais je sais que quand il écrit, ça m'énerve parce que... il écrit mal, déjà d'une, il ne veut faire aucun effort, il s'en fout quoi. Et... à côté de ça, il est toujours dans la provocation par rapport aux autres. Je sais que moi je le connais, il ne faut pas prendre en compte ce qu'il dit, c'est un peu un gars comme ça, d'ailleurs il fait que du PvP donc je ne sais pas trop quelle vision il a par rapport au jeu mais je sens qu'il y a un peu de frustration, etc. Et il aime bien, allez au clash avec beaucoup de gens. Donc, moi je le connais ça ne me... Mais il y a des gens quand ils ne connaissent pas, ils disent : « Putain mais il est con le mec ou quoi, il est un peu chelou » et tout. Donc bon, ce n'est pas des gens que je n'aime pas mais c'est des gens avec, il faudra réagir d'une certaine manière, il faudra prendre des pincettes, etc. Parce que moi, j'aime bien... parler de tout et n'importe quoi, dire des trucs sans me préoccuper de si ça va vexer ou pas, donc ça c'est un peu chiant. Et puis, des fois, quand j'ai des retours, je me rends compte qu'il y a des gens, bon bah tu peux pas leur dire tout, y'a des gens faut pas leur dire qu'ils font des fautes. Et il y a des gens quand ils font quelque chose de bien, il faut leur dire que c'est bien sinon ils vont être eux frustrés ou vexés, j'en sais rien. Donc, non, voilà, ce n'est pas des gens que j'aime pas mais c'est des gens où je sais que je ferai attention, du coup, voilà. Après dans la catégorie des gens que j'aime bien, bah le problème c'est que... voilà, ça va reprendre un peu sur ce que je disais, c'est que moi, personnellement, j'aime tout le monde on va dire, entre guillemets. Après, c'est sûr qu'il y a des gens avec qui je vais avoir des délires plus faciles, des gens avec qui je vais jouer plus souvent parce qu'on va être plus ou moins du même niveau ou que ça se passera bien sans prise de tête et puis voilà. Et puis des gens que j'aimerais connaître ? Bah non, parce que je suis jamais fermé si tu veux, si y'a des gens qui parlent, bah si y'a moyen de faire des fois des discussions, bah on va reprendre la discussion. Enfin, c'est... comme ça se présente quoi. Je n'ai pas non plus en tête des gens où je me dis, tiens j'aimerais bien connaître la personne. Non, j'essaie d'éviter cette démarche... intellectuelle, je me dis si les gens parlent, je parle avec, si on parle pas, on parle pas, c'est comme ça. Je vais pas aller, spécialement vers l'autre, parce que je me dis qu'on a pas forcément tous les mêmes objectifs dans un jeu parce que je me dis qu'il y en a qui se connecte peut-être parce qu'ils ont eu une dure journée, ils se connectent, ils n'ont pas envie de parler, pas envie de rigoler. Donc je ne vais pas forcément aller chercher les gens.

[Moi] : D'accord, ok. Ouais donc je rebondis sur ce que tu viens de dire, sur le fait qu'il y ait des gens qui se vexent, etc. C'est qu'il y a quand même... enfin mais ça ce n'est pas que dans le PdB, c'est un peu dans tout WoW, d'après ce que j'ai pu remarquer, il y a quand même une modalité de discussion, d'échange, qui est privilégiée c'est le *taunt* quoi. C'est qu'on a tendance à se balancer des vanes tout le temps [rire] ;

[Fear] : [rire] Hum, ouais.

[Moi] : Comment est-ce que tu vois ça toi ?

[Fear] : Bah le problème c'est que moi ça, je suis né avec en fait [rires]. Parce que moi je suis originaire de la Réunion et... moi j'ai toujours connu ça. Ça a toujours été de la vane H24, on s'est toujours foutu de la gueule les uns des autres, nous on appelle ça le moukatage tu vois, quand on se balance des vanes, on s'insulte mais pas forcément méchamment et puis des

fois ça peut être physique tu vois. Il y a un gros, on lui dit « tiens t'es gros », « tu pourrais rouler par terre » ou « t'auras plus vite fait de rouler », j'en sais rien. Tu sais, tu vois toujours être dans la vanne en fait. Et puis du coup c'est limite, culturel. Et du coup moi sur WoW c'est vrai que j'ai tendance à beaucoup vanner aussi et je me rends compte que des fois ça peut blesser aussi les gens, j'ai eu le cas récemment et c'est pour ça que j'essaie de moins vanner et c'est pas facile. Je me contrôle pas tout le temps, moi j'aime bien vanner au contraire, je trouve ça vachement drôle. Donc voilà, j'essaie de prendre en compte qu'il y a des gens qui n'aiment pas du tout ça, mais c'est pas évident, mais moi j'ai toujours aimé ça, tant que ça reste bon enfant, etc. Donc, voilà. Le problème aussi dans WoW c'est qu'il y a deux types de vannes, parce que quand tu es dans un groupe de joueurs qui se connaissent, IG en tout cas, qui se connaissent plus ou moins, qui ont l'habitude de jouer ensemble... qui ont vécu de trucs, et qui se vannent pour dire « tiens t'avais *fail* », haha c'est marrant, c'est drôle. Et puis tu as aussi la vanne un peu méchante : t'en as un qui va dire un truc et puis il va se faire vanner et c'est presque de l'insulte, de réseaux sociaux en fait, et c'est deux types de vannes qu'il faut différencier en fait, je trouve et je trouve qu'il y a de plus en plus, du moins sur les canaux de discussion /1, /2 and co, les.... CC généraux où ça vanne assez vite méchamment. Mais bon, voilà. Tant que ça reste de la vanne bon enfant moi je suis client en tout cas.

[Moi] : Mais c'est vrai que c'est quand même assez... enfin pendant les raids c'est ce qui part quasiment tout le temps quoi.

[Fear] : Bah ouais, mais il faut... Après, moi en tout cas, je sais qu'il faut... il y a des... parce qu'en Anta, on se connaît depuis assez longtemps mais je sais que je peux passer une soirée à me foutre de la gueule d'Anta ou de Ghrimgor, c'est pareil, parce qu'il fait partie d'une autre génération ou c'est pareil on faisait des soirées de raid où on se vannait toute la soirée, quoi. Donc c'est pour ça, on se connaît aussi depuis un petit moment, du moins IG, donc ça contribue quoi.

[Moi] : Bien sûr. D'accord ;

[Fear] : Mais rapport à ça, pardon, ce que j'essayais de dire aussi, quand il y a... il faut pas hésiter à dire « bon bah moi ça m'atteint ce genre de vanne là, j'aime pas trop » et puis il faut pas hésiter à le dire quoi, plutôt que de laisser de côté et puis de... dans son coin, quoi.

[Moi] : Bien sûr, ouais. Bah je t'avoue que moi j'essaie de me retenir aussi. Y'a plein de fois où je commence à écrire des trucs et puis je me dis « Non, allez ».

[Fear] : [rires] C'est pour ça que c'est bien d'avoir le CC off^o, parce que du coup quand il y a des blagues ou des vannes que j'assume pas, je les lance sur le CC off^o [rire]. C'est pour ça que des fois t'entends rire bizarrement sur Mumble...

[Moi] : D'accord, comme ça au moins t'es pas frustré ?

[Fear] : C'est ça, ouais. Comme ça j'ai pas de filtres et puis eux ils sont prévenus quoi.

[Moi] : C'est bien ouais.

[Fear] : Ou alors tu le fais en *whisp* [rire].

[Moi] : Bon bah je te les *whisper*ai les prochaines alors.

[Fear] : Ouais, y'a pas de soucis, parce qu'il y a de fortes chances que je les balance en audio [rires].

[Moi] : Ça marche. Alors, un peu autre volet de question, au niveau du timing c'est bon pour toi ?

[Fear] : Ouais, ouais, c'est bon.

[Moi] : Tu dois bouger vers quelle heure ?

[Fear] : Non, non mais c'est ma copine qui va y aller. Donc je suis *free*, c'est juste qu'après une fois que ma fille sera là, niveau audio ça va être difficile [rires], il y aura des perturbations sonores.

[Moi] : De toute façon je pense que dans une demi-heure un truc comme ça on va arrêter.

[Fear] : Ok, ça marche.

[Moi] : Alors, du coup, un petit volet... sur tout ce qui... sites, forums et *streaming*. Alors déjà, on va commencer par le *streaming*, est-ce que tu suis, est-ce que tu regardes du *streaming*, premièrement, si oui, est-ce que tu regardes que de WoW ou d'autres choses, etc. ?

[Fear] : Non, pas du tout. Zéro truc. Il y a vraiment, si je vais vouloir faire une nouvelle interface, si je vois qu'il y a un lien vidéo, Youtube pour montrer la nouvelle interface, je vais peut-être cliquer dessus, c'est tout. Ou alors c'est pour les strat', les nouvelles strat' d'un raid, il faut connaître les strat' à l'avance, quand il y a des vidéos, je vais regarder les vidéos. Mais sinon, en dehors de ça, ça sera vraiment très rare. Ou alors je vais monter un perso', tiens là par exemple pour mon priest, j'ai regardé un petit peu les dernières nouveautés, en manière de leveling, si y'a des trucs que je ne suis pas au courant, je vais taper « *best way to level priest* » ou des trucs comme ça. Et puis il y en a qui vont dire « Ouais, *best leveling strat' and co 7.3.5* », je vais peut-être regarder le *stream* voir s'il y a des trucs que je ne connaissais pas, que je découvre, mais sinon... je vais pas aller regarder du streaming H24 de raid, de progress and co. Je sais qu'il y en a pas mal qui le font maintenant, mais c'est pas encore, c'est pas mon délire.

[Moi] : Ok. Donc, jamais ?

[Fear] : Très rare.

[Moi] : Ok. Et quand ça t'arrive, tu regardes un *streameur* en particulier ou un... ?

[Fear] : Non, non. Bah là, par exemple ;

[Moi] : ou par thématique ?

[Fear] : Non, non, pas du tout. Bah, là par exemple, Psylo il m'avait parlé de... je sais plus comment il s'appelle Kibil, Kalib, Kbilil, je sais plus.

[Moi] : Kirling ?

[Fear] : Un mec qui faisait les strat' ; Kirling, voilà. Qui faisait les strat'. J'ai regardé lui du coup, parce qu'il m'en a parlé mais sinon... Là je crois que c'est toi qui m'avais parlé d'un mec qui s'appelle Lapi' non ? Je sais plus si c'est toi ou quelqu'un d'autre.

[Moi] : Ouais, euh, Lapi ça doit être Lex.

[Fear] : Lex ? Donc voilà, peut être que si à l'occas' il faut que j'aille voir un truc, j'irai voir un truc de Lapi mais non j'ai pas de nom particulier en tout cas. J'ai pas de référence à ce niveau-là.

[Moi] : Je ne sais pas ; au début de Légion, je ne sais plus si c'était à toi que j'envoyais les liens du MT de Method où dès le début de Légion, ils faisaient des +17, +18. C'était peut-être pas à toi, je ne sais plus.

[Fear] : Je ne sais plus, je sais que tu m'as déjà link un vidéo de Method, mais sur quoi ? Je ne sais plus du tout.

[Moi] : Ok, et du coup forum et autres sites ? Genre MMO Champion ou sites de guide de classes...

[Fear] : Non, pas du coup, depuis que j'ai découvert le Discord alléluia, quoi. Parce que ça m'évitait de chercher tout, là, Discord il y a tout qui est centralisé, il y a de bonnes ressources, il y a... un bon vivier quoi de connaissances, de mecs qui testent et tout. Et puis apparemment, plein de bons joueurs qui y sont, une grosse communauté, donc au final, c'est super ça, par rapport à, dès que tu veux savoir des info' sur une classe, tu as tout qui est centralisé. Et de là, t'as le lien vers les sites spécialisés. Genre les priest, les... prêtres, le link sur *How to Priest*, mais si je connaissais depuis avant, tu as *Monk Spirit*, tu as tous les liens centralisés en fait, ça c'est super. Donc Discord en prio', je regarde Discord direct en fait, il y a une époque c'était *Icy Veins* mais ça a perdu en crédibilité, enfin ça dépend des classes, je sais que niveau *hunt* ça reste quand même d'actualité parce que c'est le mec qui fait les guides sur *Icy Veins* qui tient à jour le discord. Mais, voilà, Discord en priorité et puis en fonction de ce que je trouve sur Discord et des info', des liens, je vais aller sur d'autres sites, que j'aurais jamais connu, sans la centralisation quoi. Ça a beaucoup évolué à ce niveau-là, parce que je sais qu'à l'époque c'était forum de WoW, forum officiel. Ça marchait pas mal, les info' étaient quasiment toutes là-dessus, et maintenant c'est Discord.

[Moi] : D'accord, d'accord. Et... forum officiel tu regardes encore ou plus trop ?

[Fear] : Non. C'est vraiment, non, non, plus du tout. Je regarde directement Discord.

[Moi] : Du coup, MMO Champion non plus ?

[Fear] : Non, pas du tout ou alors quand je tape des recherches particulières sur Google et que je vois un lien je vais peut-être regarder, ou Reddit ou autre. Mais de moi-même je ne vais pas aller consulter le site de manière ouverte. Ça sera vraiment en résultat de *query* ; de... requête sur internet, etc. Ou alors, ouais, WoWHead, si. WoWHead j'y vais de temps en temps parce que tu vois un peu les reset, quand il y aura une invasion, les affixes, les patches, un peu ce qui va... quand le launcher, l'info' du launcher est un peu... insuffisante ou alors qu'il y en a un qui fait : « Ouais, ils vont nerf les démo' », je fais « putain, on va voir encore ce qu'il me raconte comme connerie », je vais sur WoWHead et je regarde s'ils ont link le dernier patch, le détail, etc. Ouais, donc je dirai à la limite par rapport à WoW, ce que je consulte en site extérieur ça serait plutôt Discord et WoWHead.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Super... Est-ce que tu as... est-ce que tu, au niveau du progress, tu suis un petit peu, quand tu as une nouvelle sortie de palier de raid ou... pas du tout ? Ou de loin ?

[Fear] : Genre quelle guilde avance et tout ça, machin-truc ?

[Moi] : Ouais.

[Fear] : Non, pas du tout. Je ne suis pas du tout. Ça m'intéresse pas du tout et en fin de compte je préfère essayer de découvrir ça à notre sauce, enfin même si maintenant on va quand même voir les strat' quoi. Mais je ne vais pas me tenir au courant de quelle guilde du moment est top progress, qui est en train de tout déchirer et puis en général il y en a toujours d'autres qui sont à fond là-dedans et qui vont le dire sur CC Guilde et du coup... je saurai d'une manière ou d'une autre, quoi [rire].

[Moi] : Ok... Et sur, est-ce que tu regardes, au niveau des Mythique Plus, sur Warcraft Logs, les rankings qu'ils ont au niveau des Mythique Plus ou sur raider.io ? Tu sais, ils ont un score ;

[Fear] : Non, je regarde pas ça. Ce que je regardais à la limite c'est genre, si je vais reroll une classe, comment elle s'en sort. Parce que moi, si je reroll, il faut que ce soit bon en raid, quand même sympa en Mythique Plus, il faut que ça serve quelque chose, il faut que ça fasse quelque chose à droite, à gauche. Du coup, je vais peut-être regarder le ranking, le *leaderboard* de WoW officiel pour les Mythique Plus, voir la classe comment elle se situe, si elle est assez jouée dans les matchs ou dans les... compo', etc. Même si, en plus, c'est complètement con, parce que je ne vais pas faire du PU à ce niveau-là mais... ouais, je regarde un peu comme ça, pour avoir un ordre d'idée comment, le *ranking* général des classes. Et puis des fois, je vais aller sur Warcraft Log pour voir le *ranking* ; tiens, bah c'est comme ça que j'ai remarqué que le *monk*, il était bizarrement super bien placé sur Kin'Garoth. Tu vois des trucs comme ça, pour voir et puis aussi pour me tenir au courant et pas me faire intox, du genre : « Oh, démo' on va être nerf, on est trop naze » et quand tu vois les *ranking* tu te dis qu'il fume la moquette quoi. Et... non, c'est juste pour voir un peu... c'est une sorte de... comment dire ça ?... Prendre la température du jeu, quoi [rires].

[Moi] : Ok... et... La Blizzcon tu ?

[Fear] : Pas du tout, j'ai déjà suivi une fois mais parce que ça tombait bien, c'était un moment où je jouais ou quoi, mais après, de là à y penser. Pourtant j'ai du temps libre, mais non, j'y pense pas. Le problème quoi, c'est que c'est pas un truc auquel je pense.

[Moi] : T'as déjà acheté des billets pour ;

[Fear] : Pas du tout.

[Moi] : Des tickets virtuels ou un truc comme ça ?

[Fear] : Ah d'accord. Non, mais il n'y avait pas un truc où c'était gratuit à un moment donné ?

[Moi] : Si, il y a toujours un truc qui est gratuit, souvent t'as la conférence générale qui est gratuite et ensuite tu as le ticket virtuel pour avoir accès à tout ;

[Fear] : Ah ok. Non, non pas du tout. Parce que je me dis qu'en fait je paie déjà un abonnement, enfin même si maintenant j'ai compris qu'on pouvait payer avec des PO et que je m'y mets, mais... et que de toute façon la Blizzcon c'est pour avoir l'info' en *prime* mais dans tous les cas, je l'aurai après via des sites comme WoWHead ou même des gars dans la guilde qui vont dirent « Ouais, tiens, à ce qu'il paraît ça va être, ça va être ça ». Du coup, moi, pour l'instant, en tout cas, bah d'une, j'ai pas de sous à mettre là-dedans, je préférerais les mettre dans un clavier par exemple mais... même si je ne sais pas combien ça coûte, si ça se trouve ça coûte rien. Mais je ne vois pas l'intérêt en tout cas, moi je ne suis pas assez *gamer* pour ça. Parce que en fait, WoW c'est le seul jeu sur lequel je joue sur ordi' en fait donc ;

[Moi] : Ok, et tu joues sur console ?

[Fear] : Pas du tout. Pas du tout, je joue à rien du tout.

[Moi] : D'accord, donc c'est juste WoW ?

[Fear] : Ouais, je suis pas un *gamer*. Parfois, si avec les potes, on jouait genre à Street Fighter 4 ou je ne sais plus combien maintenant, ou des jeux un peu cool. Mais je ne suis pas trop un *gamer* quoi. Enfin, je ne sais pas si je peux dire ça en jouant cinq heures par jour sur WoW, voire plus, mais voilà je ne suis pas un multi *gamer* en tout cas.

[Moi] : D'accord. Alors dernière question avant de passer au prochain volet, du coup, toi, prochaine extension a priori tu penses continuer à jouer... ?

[Fear] : Oui, je pense. Après ça dépend comment ça évolue IRL, quoi. Mais si j'ai beaucoup moins de temps, si j'ai, je travaille, genre je sais pas si j'ai un truc en 3x8, je vais sûrement pas avoir les mêmes dispo' en raid en tout cas. Mais en tout cas, moi j'ai hâte de voir un peu BfA parce que je pense que ce sera un peu l'apogée de l'équilibrage des classes de WoW.

[Moi] : D'accord.

[Fear] : Non, mais c'est un jeu que j'aime, bien fait, je m'y suis mis. Je n'aime que ce jeu-là et ça me satisfait. Enfin, j'ai joué aussi à d'autres jeux mais...

[Moi] : C'est celui-là qui te...

[Fear] : Ouais, genre Star Wars, moi j'étais... SWTOR moi ça m'aurait bien plu, mais c'est dommage que la guilde n'ait pas suivi et puis même qu'ils n'ont pas lancé le développement plus loin, quoi. Enfin ça reste du MMO, tu me diras.

[Moi] : D'accord. Ok, ok. Alors, du coup, on va passer un peu à l'autre grand volet, qui est un peu : toi, en dehors de WoW

[Fear] : Ouais.

[Moi] : Donc pareil, à partir du moment où ; si tu ne veux pas répondre ou quoique ce soit, il n'y a pas de soucis. Alors première grande question... un peu toi, bah quel âge tu as, ta situation familiale, éventuellement comment tu t'appelles. Moi, au fait, au passage, c'est Jacques [rire].

[Fear] : Ouais, en plus, c'est quoi ce nom ? C'est bizarre Ghoul ? t'as un nom, Ghoul ? Mais c'est génial !

[Moi] : [rire] t'as vu ça ?

[Fear] : [rires] Le mec, mais t'étais prédestiné, quoi [rires] !

[Moi] : Ouais, c'est pas mal.

[Fear] : Je me suis dit : « mais c'est quoi ce truc ? ça peut pas être lui », Ghoul Samson, c'est quoi ? C'est Américain ce truc c'est pas possible, j'me suis dit « comment je vais savoir si c'est lui ? Bon bah je vais appeler, tant pis ». Faut bien que je te contacte, t'étais même pas co' sur WoW ou sur l'appli'.

[Moi] : Ouais, ouais mais c'est moi.

[Fear] : Bah cool. Super. C'est un nom très original, j'aurais jamais trouvé en tout cas. Mais ouais, bah écoute, moi je m'appelle Gregory*, IRL. J'ai 35 ans et puis voilà. Je suis en concubinage, j'ai une fille de 5 ans et puis depuis un an, je suis au chômage... Voulu... Parce que j'aimais mon taf, quoi. Ma copine, elle non plus elle bosse pas des masses, parce qu'elle fait des saisons. On est en campagne. Et puis, voilà... Bah c'est tout. Professionnellement on se tâte encore à changer de région ou à rester là... Moi, j'ai pas envie de reprendre l'ancien taf que je faisais, du coup je passe plutôt des concours en ce moment et puis on va voir ce que ça donne ;

[Moi] : Tu bossais dans quoi ?

[Fear] : J'étais, bah j'ai bossé dans plusieurs trucs. J'ai fait de l'informatique, j'ai été gendarme et puis là, il y a un moment, j'étais mécanicien agricole, donc tu vois le truc qui n'a rien à voir quoi. Et puis, à chaque fois, j'essaie de trouver un truc pour m'adapter un peu dans la région et pour tester de nouvelles choses, quoi. Donc, voilà... Pour l'instant rien de spécial, j'essaie de préparer des concours et je profite d'avoir du temps de libre pour... m'occuper un peu de ma fille, je l'emmène à l'école tous les jours, etc. Je me prépare physiquement pour les concours et puis voilà, je me dis que tant qu'à avoir du temps libre, autant essayer de le mettre à profit. Et puis en plus je peux jouer, c'est génial.

[Moi] : [rire]

[Fear] : Non mais c'est vrai que mon dernier job, je pouvais vraiment pas bosser, j'avais vraiment pas beaucoup de temps libre, quoi. Les journées ne se finissaient pas [rire].

[Moi] : D'accord. Quand tu étais mécanicien agricole ?

[Fear] : Ouais, ouais. Si tu veux, en grosse période, c'est-à-dire de Mai jusqu'à Octobre, je partais le matin, je ne savais pas quand je rentrais le soir, quoi. Et le week-end aussi au final. Du coup c'était...

[Moi] : Et des concours dans quoi alors ?

[Fear] : Là, pour l'instant des concours dans la fonction publique.

[Moi] : D'accord, donc dans l'administration...

[Fear] : Enfin on verra, quoi. Je reste ouvert, mais c'est vrai qu'aujourd'hui trouver un taf. Si tu veux là, je gagne, enfin c'est mal... c'est pas une bonne manière de dire ça mais, je perds moins d'argent en étant au chômage qu'en bossant. C'est fou, ça me tue. Ça me tue. Donc, euh,

voilà, bah du coup je profite jusqu'au bout et puis ensuite il faudra que je trouve un taf qui me plaît aussi et ça, ça sera autre chose. Ça a peut-être, un rapport avec les reroll hein, va savoir.

[Moi] : [rires] Tu reroll IRL aussi.

[Fear] : [rires] Ouais, non mais franchement j'aime pas, je ne me vois pas m'enterrer dans un truc, c'est pas évident.

[Moi] : Je comprends, tout à fait même... Tu es dans quelle région ? t'es en France ? t'as pas un accent bizarre [rire].

[Fear] : Ouais, je suis dans l'Aube. J'ai un accent bizarre ?

[Moi] : Non, tu n'as pas un accent bizarre.

[Fear] : Pourtant j'avais l'accent de la Réunion et après l'accent du Sud et dans l'Aube ils ont aussi un peu ; ils Otisent les « a », au lieu de dire « a » ils disent « ô », donc ils parlent un peu comme ça. Non, mais ouais, je suis vers Troyes.

[Moi] : Ok, ok. Et alors comment ; est-ce que ta compagne joue aussi, a joué ?

[Fear] : Bah ouais, elle a joué. On s'est rencontré dans le jeu d'ailleurs. On s'est rencontré dans la guilde sur Sinstralis, les Hiérophantes, elle jouait, elle avait son mec d'ailleurs, enfin elle était plus jeune. Elle était sur Paris, moi j'étais sur Montpellier et puis c'est comme ça, en discutant, tu sais comment ça se passe, et puis on s'entend bien et puis il y avait les IRL et puis on s'est vu aux IRL et même avant d'ailleurs. On s'est dit : « tiens à l'occas', viens à Montpellier c'est cool, il y a la plage, c'est cool. – Ouais, pourquoi pas » allez, hop. Et puis ça s'est fait comme ça quoi et puis bah depuis on s'est mis ensemble. Mais, ouais, je l'ai rencontré dans le jeu, typiquement.

[Moi] : D'accord... Et maintenant, elle ne joue plus ?

[Fear] : Non, elle ne joue plus depuis, depuis... depuis un petit moment, depuis Cataclysm je crois ou un petit peu avant. Ouais.

[Moi] : Pourquoi ? Si c'est pas indiscret ?

[Fear] : Bonne question. Non, parce que.... Elle a une autre passion, c'est l'écriture, elle passe son temps à écrire et puis entre temps il y a peut-être eu la grossesse, non j'en sais rien. Là je ne saurais pas te dire, ou parce qu'elle avait envie de passer à autre chose, elle s'est dit ; tu sais elle est un peu dans le carcan, genre je peux avoir des fois ces réflexions : « comment tu fais pour jouer encore à ce jeu-là à ton âge ? » ou « depuis 10 ans que tu joues à ce jeu-là, comme tu fais pour pas te lasser ? ». Donc c'est peut-être quelqu'un qui... trouvait ça fun sur le coup mais qui n'a pas non plus trouver le truc plus fun que ça. Peut-être qu'elle s'est vite lassée, je ne saurais pas dire.

[Moi] : Et du coup ma question, comment est-ce que ça se passe, enfin tu sais que je suis aussi papa depuis presque, enfin 17 mois, presque 18, comment est-ce que ça se passe de ton côté l'organisation... le fait de se libérer, enfin de devoir se libérer trois soirs par semaine, etc. ?

[Fear] : Bah, le problème c'est qu'on s'est connu dedans, donc elle pourra difficilement me dire « non tu peux pas jouer, machin, truc » parce que quand on se connaissait pas, je jouais

déjà, donc peut être que ça doit mieux passer, qu'avec un couple ou le mec, du jour au lendemain il se met à jouer, ou la fille hein, peu importe, et que le conjoint pas du tout, tu vois. Je pense qu'à ce niveau-là, il y aura toujours plus de compréhension, après... Ça dépend, je veux dire... c'est sûr que si je passe tous les soirs à jouer et que je devrais, qu'elle voudrait que je fasse autre chose ou autre, c'est vrai, ça va créer des clashes après c'est un équilibre à avoir. Genre, je sais que quand je bossais, j'avais jamais le temps de jouer, donc j'étais jamais là, donc c'était elle qui faisait un peu tout. Là je suis ici, maintenant que je bosse plus trop, je peux jouer beaucoup bah avant qu'elle soit partie il faut que je fasse d'autres trucs dans la maison, après ça rejoint assez vite les soucis des couples au quotidien même sans le jeu c'est qu'il faut trouver un équilibre, quoi. Après le fait de jouer tous les soirs, ça va. Comme elle, elle est un peu écrivain, même si c'est amateur, enfin elle est pas publiée ou quoi, elle écrit beaucoup, elle aime bien avoir sa tranquillité, donc c'est pas comme si elle était là à attendre que je vienne m'occuper d'elle, tu vois. Chacun, chacun fait un peu son truc, du coup, ça se passe bien, quoi. Bon après, ça fait quand même quelques années, 10, 12 ans qu'on est ensemble, on arrive à se trouver un équilibre, quoi. Mais je joue trop quand même, ça c'est ;

[Moi] : Comment ?

[Fear] : Je joue trop quand même, c'est indéniable [rires].

[Moi] : Selon elle ou selon toi ?

[Fear] : Bah moi aussi je m'en rends compte mais c'est soit ça, soit faire quoi d'autre ? [rire] Ça dépend après, si j'ai autre chose à faire, c'est sûr que ; comme je cours régulièrement, quand je cours je joue pas c'est sûr mais je ne vais pas courir huit heures dans la journée, quoi [rire]. A un moment donné le corps il va dire non quoi. Ça dépend, peut-être qu'il y a des gens qui ont d'autres occupations, moi j'aime bien, ça me détend bien.

[Moi] : D'accord. Justement, est-ce que tu as d'autres hobbies, d'autres... j'avais cru comprendre au détour d'une conversation que la musique c'était ton truc aussi ?

[Fear] : Ah ouais, tiens j'ai parlé de ça ? Ouais bah, j'ai toujours pratiqué un instrument et du coup, ouais, j'en ai toujours plus ou moins fait. Et puis le sport, quand j'étais en ville moi c'était plus le roller mais depuis que je suis à la campagne je me suis mis à la course à pied et après, bon voilà, on fait le tour des hobbies. Maintenant c'est résumé à ça : un peu de sport, un peu de musique, beaucoup de WoW. Et puis après, ouais, de temps en temps, m'occuper de ma fille mais pas trop non plus, faut pas déconner, il faut qu'elle apprenne à s'ennuyer. A leur âge ils ne savent plus s'ennuyer les jeunes, c'est abusé [rire].

[Moi] : Ouais, du coup, dans la journée t'es connecté aux heures où ta fille est à l'école et ;

[Fear] : C'est ça [rires]. T'as quasiment tout résumé, le soir c'est le jeu, sauf s'il y a une émission ou un truc que je veux voir, une série. La journée, c'est rythmé aux heures de ma fille, c'est-à-dire, que le matin je me lève, je l'emmène et puis comme l'école elle est à côté, je me suis dit : « on est à la campagne, je ne sais pas combien de temps on va rester à la campagne mais tant qu'à faire, l'école elle est à 700m, on va y aller à pied tous les jours et puis ça fera prendre l'air un peu ». Du coup, j'en profite par rapport à ça aussi et puis voilà, on utilise moins la voiture, c'est cool. Et puis voilà, tu vois on parlait d'équilibre. Elle, elle se lève, elle la prépare et c'est moi qui l'emmène à pied, qui va la chercher le midi, qui va la chercher le soir et puis à

côté de ça, tu vois, bon je peux jouer et je vais peut-être faire moins de tâches ménagères, tu vois, il y a des équilibres un peu comme ça.

[Moi] : D'accord... Et tes amis avec lesquels, enfin ceux qui t'avaient montré un peu WoW, etc. Enfin tu as encore des amis IRL qui jouent ou... ?

[Fear] : Des amis que je côtoie IRL ? Non, j'en ai pas du tout, géographiquement en tout cas, non. Après... j'ai perdu de vue, non j'ai perdu de vue les deux. Après ça remonte, hein. C'étaient des potes, quoi, pas des amis idéalisés et tout ça.

[Moi] : Est-ce qu'il y a des gens avec lesquels tu gardes contact via WoW et que tu as connus d'abord IRL ou principalement IRL

[Fear] : Non pas spécialement ;

[Moi] : Bah Anta, par exemple.

[Fear] : Bah Anta, parce que c'est Sargerass, le PdB, machin-truc. Enfin après je ne suis pas très réseaux sociaux non plus. Donc, non en dehors de ça, non, on ne se voit pas plus que ça. C'est bien comme ça, il n'y a pas de prise de tête, c'est cool. Pas de...

[Moi] : Ok. Bah écoute, en premier volet pour moi c'est parfait [Fin et accord de filmer le raid du soir, pour faire le commentaire de la vidéo le lendemain].

Seconde partie de l'entretien

Commentaire de l'enregistrement d'un raid (effectué la veille)

[Fear] : Donc là tu as la vidéo en grand écran ?

[Moi] : Là, ouais, c'est bon [suite du calibrage de la vidéo, je n'aurai pas le son de la vidéo mais ce n'est pas important dans la mesure où je possède aussi un enregistrement de ce raid]

[Fear] : Alors je t'écoute.

[Moi] : Alors, du coup, hier on était resté sur l'idée de faire le commentaire de la vidéo aujourd'hui et à la fin de l'entretien tu m'avais aussi posé la question d'en savoir plus sur ma thèse, etc. Donc... je te propose, tu préfères qu'on commence par quoi ? Je t'explique ma thèse d'abord ou on fait d'abord le commentaire ? ça c'est comme tu veux...

[Fear] : Non, tu m'expliqueras après, comme ça, ça n'aura aucune ; enfin même si ça n'a pas d'incidence mais comme ça...

[Moi] : D'accord.

[Fear] : Pour rester neutre [rires]

[Moi] : D'accord, ça marche. Donc l'idée c'est que tu lances la vidéo de ce que tu as filmé hier et que tu me commentes... alors d'une part ce que tu te souviens de ce que tu fais, etc... ce que tu vois, ce que tu avais vu à ce moment-là, donc pourquoi est-ce que tu vas là, est-ce que le fait que telle personne dise ça, ça te fait penser à quelque chose. Et... ce que tu vois maintenant, donc si tu n'avais pas vu que telle personne avait dit ça ou fait ça, tu vois, vraiment, ce que tu vois et tout ce à quoi ça te fait penser en fait.

[Fear] : Donc il faut que je mette le son de la vidéo alors ?

[Moi] : Ouais, ça peut-être mieux. Et puis, voilà, tu peux mettre des pauses, c'est vraiment comme tu veux. C'est vraiment à ta guise, quoi. C'est vraiment tout ce que ça t'évoque, etc.

[Fear] : Ecoute, je vais y aller, tu me diras. Mais comme je ne sais pas trop ce que tu veux que je dise, donc... tu me diras si tu veux que je parle d'un truc en particulier.

[Moi] : Ouais, ouais et je te poserai des questions, etc.

[Fear] : [Lance la vidéo] Donc là, déjà, ça commence mal parce que j'ai appris que Psy [rire] ne viendrait pas finalement, et que je ne voulais pas *lead* [rires].

[Moi] : Et tu l'as su comment ?

[Fear] : En fait, via forum officiel, enfin pardon, la partie officier du forum. Il m'avait dit qu'il serait un peu en retard, de commencer à grouper, sachant que déjà sur le dernier raid je lui avais fait un petit rapport déjà, lui disant : « Bon bah voilà, ça s'est passé comme ci, comme ça », moi je ne voudrais, je ne voulais plus *lead* parce que ce n'est pas non plus mon rôle et ce n'est pas ce que je kiffe et puis en plus, tu vois je ne suis pas habitué à *lead* donc, tu vois la dernière fois c'était quoi ? Aggramar, la soirée qui m'avait fait chier... C'était sur Aggramar en tanking, je l'avais tanké qu'une fois et je n'avais même pas fait tout le combat, après on avait

switch parce qu'il y en avait un qui ne *dpsait* pas assez. C'est un peu ce qui s'est passé au final, c'est-à-dire, qu'après j'ai switch DPS parce que le DPS de Mia n'était pas assez... opti. Et du coup, au final, j'ai jamais tanké entièrement, je crois. Après il faudra vérifier les annales mais au pire je l'ai peut-être tanké une fois entière mais bon, ça fait un bail quoi. Du coup, là, je me rappelais plus de ça et du coup la danse c'est pareil, je me rappelais plus trop et du coup il fallait que je m'adapte à Eikitchi, moi je l'avais fait, je ne suis pas sûr que c'était avec lui forcément... Pareil, il y avait une histoire qu'avec mon Weak Aura que j'avais choppé sur Discord, que toutes les guildes MM font, ils tauntent à 8, enfin ils tauntaient à cinq, six, lui il taunt à 8, du coup, ça me perturbait un peu. Du coup, ça plus ça, plus ça, plus ça, j'étais pas super focus sur le combat et c'est pour ça qu'il y a eu au moins quatre fail d'affilée de ma ; par ma faute quoi... Et du coup, ça m'avait saoulé quoi, en plus il fallait annoncer des trucs qui étaient un peu, comment dire ? un peu logique, évident, que les gens qui ont DBM ou Big Wigs verront. C'est un peu le *lead* assisté que je n'affectionne pas particulièrement, en tant que *leader*, après c'est sûr qu'en tant que joueur ça permet de poser encore plus le cerveau à côté, hein... Du coup, voilà, j'avais dit : « la prochaine fois je RL pas, ou que je vois RL, je *raid off* la soirée » donc voilà [rires]. Parce que je ne suis pas RL à la base, je ne voulais pas le faire. Et là, il me dit « bon je serai un peu en retard, vas-y, commence à grouper, tout ça ». Du coup, je commence à grouper, je vois qu'il y en avait deux qui n'étaient pas là, c'est-à-dire, Khalifa et... Doc avec un retard. Du coup, je regarde avec BU : Unthier et... Lostskill. Et puis je regarde vite fait ; voyant 21h je me dis, je suis sûr qu'il va me faire un sale coup, je regarde sur le forum, la partie off et je vois qu'il a mis qu'il est super en retard et qu'il sera pas là, commence sans lui. Attend, c'était genre.... [recherche la discussion sur le forum] en gros il dit « En fait je serai pas là... hyper en retard, vraiment désolé » du coup machin, truc, en gros je me démerde quoi, du coup pas cool [rire]. Alors... je me dis bon, bah maintenant que le groupe est fait, bon Garothi MM c'est quand même très weak quoi... En plus je suis en DPS, on va la faire comme ça et on verra bien, quitte à ne pas faire les chiens, on verra comment la soirée se déroule, quoi. Donc... Je me dis : « let's go comme ça ». Donc là, Garothi, forcément MM, je ne l'ai jamais fait en DPS, je ne l'ai fait qu'en tanking, en tanking c'est super basique, c'est exactement comme en NM, tu ne changes rien. Et c'est vraiment easy, tu n'as rien à faire, vraiment là pour poser le cerveau, tu peux le poser. Du coup, là je me suis dit : « les *soak* » ; Bon alors ça c'était magnifique [rire]. Les war' qui ne savent pas pull, c'est peut-être la nouvelle génération. Je sais qu'à l'époque, quand tu pullais, tu lançais toujours un taunt au pull pour être sûr d'avoir l'aggro. Mais ils me disent « oui, mais il tape le premier mec qui est au CaC », du coup je me dis bon ce n'est pas un souci mais si je remets en arrière, il est où Mia ? Ouais, ça c'est Mia, regarde, Mia il est là. Je suis là, j'ai le temps de *fel rush* et de me faire OS par le boss, il y a un souci, c'est pas normal [rires]. Je suis là, l'autre il est là-bas, il charge pas, je crois même qu'il est trop proche, et pourtant... voilà. Il pull avec un *lancer de couteau*, voilà, où va-t-on ? [rires] Donc il y a clairement faute même si ça n'a pas été avoué du coup et... wipe, pour rien. Ça c'est du tanking, j'ai essayé de leur dire de manière pédagogique, en leur disant : « moi ce que je fais » ; après ça fait un peu moi-je, mais c'est histoire de dire « ce qui est bien de faire au pull, en général, c'est lancer son plus gros sort et faire un taunt ». En général ce que je fais, en DH, je *jump* à 1 seconde, le temps d'arriver ça sera, au pire à 0, dans tous les cas, s'il y en a qui fait un sort pendant le laps de temps, entre 1 et 0, j'ai le temps de *taunt* et que le sort me touche, donc au final... je meurs, ça meurt rarement, à part des fails sur Kin'Garoth, que t'as pu tester parce

qu'on s'éloignait un peu trop du CaC mais ça c'est en tanking, c'est arrivé qu'une fois au *pull*. Mais bon, il est particulier Kin'Garoth, faut vraiment être collé, c'est un peu chiant.

[Moi] : Ouais et puis en fonction du sens dans lequel il est aussi, tu...

[Fear] : C'est ça, c'est assez curieux. D'ailleurs, je suis sûr que tu as un nombre de morts record sur ce boss.

[Moi] : Je pense que sur tous les *boss* [rires]

[Fear] : [rires] Et du coup, donc voilà, là ça commence bien. Ouais, voilà [rires], ça rigole direct. Après il y a *Eiki* qui est assez... comment on dit ça ?... Il aime bien s'accaparer le *lead* en fait donc après, peut être que c'est moi aussi qui m'impose pas mais ça m'arrange qu'il le fasse. Mais en général c'est un mec qui aime bien... il était *RL* avant dans son ancienne guilde, même si on lui a proposé pour cette extension, il s'est pas porté volontaire, ce qui est assez curieux. Mais voilà, je l'ai laissé un peu prendre des décisions même si elles n'étaient pas tout le temps supers mais... voilà, je préférerais le laisser un peu annoncer des trucs. Genre les rez', il y a des rez' où j'ai trouvé qu'il était pas très... c'était pas super objectif ses décisions au niveau des rez', genre attends, quand il y avait un mort je disais « Rez' lui », il me disait « Ouais mais attends on va garder pour un tank ». Ouais bon, normalement un tank il n'est pas censé crevé c'est tellement easy le truc, quoi. C'est interdit de crever... Donc là, ok... Donc là pour l'instant j'essaie juste de me retrouver dans mon cycle vu que je n'ai pas du tout configuré... mon *TellMeWhen* depuis la dernière fois, parce que j'ai modifié mon interface et que je joue vraiment rarement en DPS, là j'ai mis en cours, j'ai activé le... si tu vois en bas à gauche, pour voir le nombre de *RezBattle* qu'il y a de dispo', c'est ça que j'ai activé pendant le combat. Donc là pour l'instant j'essaie à peu près de prendre mes marques, de voir comment se passe le combat. Là je *soak*, je regarde les morts, je tourne un peu la caméra de temps en temps. Bon ça doit être un peu chiant à regarder en *streaming* mais j'hésite pas à tourner la caméra pour voir s'il n'y a pas des gens qui se déplacent n'importe où. Ou s'il y a un peu tout le monde qui va aller *soak* ; tu vois, là, perte de temps d'aller foutre ça à droite, alors que près du *boss* c'est plus simple, mais tu vois je ne suis pas encore concentré sur mon jeu... Là j'essaie de me familiariser avec les annonces, tu vois je regarde *annihilation*, essayer d'identifier *annihilation*, ce que c'est, ok c'est le truc où il faut *soak*. Donc, pour l'instant, je ne regarde pas trop ce que les gens font, j'essaie déjà de moi me familiariser avec les annonces et du coup c'est pour ça que je laisse *Eikitchi* un peu, prendre le truc, quoi. En fait, là c'est ma phase d'adaptation au combat, tu vois là je vais encore à droite, perte de temps, perte de DPS... Donc pour l'instant rien de spécial. Là... Ok, non rien, pour l'instant il n'y a rien de spécial.

[Moi] : Tu regardes, dans quelle partie de l'écran là ?

[Fear] : Là je regardais, alors attends, parce que ça saccade chez moi, là je regardais le nombre de morts c'est pour ça qu'en haut à gauche, sous le *kiki*, j'ai une deuxième fenêtre où je change entre le *healing*, enfin entre le soin prodigué ou les morts pour voir un peu ce qu'il se passe dans le combat. Là en l'occurrence, j'ai mis les morts pour voir, à peu près, qui meurt sur quoi. Du quoi, là j'ai vu qu'il y avait un mort juste avant, c'était *Eclatpif* je crois et je voulais voir sur quoi il était mort, si c'était un truc évitable. Et là pendant que je joue, je mets ma souris dessus et je vois qu'il est mort du *bombardement* donc là, normalement, il me semble que c'est

quand les *tanks* passent à un endroit, il a dû vouloir *soak* quelque chose et puis il est mort de ça, donc bon... Ayant, *tanké* c'est vrai que ce n'est pas non plus super évident d'aller *soak* là-bas [inspiration] c'est juste pour voir ça. Je crois que j'ai fait ; ah, ça saccade un peu. Donc là, pour l'instant je commence à faire les annonces un peu pour préciser pour les décimateurs, je ne sais pas si c'est à ce moment-là que je vais voir que les rayons vont tuer du monde... Il est fort lui, donc là pour l'instant, je ne vais rien faire de spécial, je vais faire le combat. Là, tu vois je ne mitige pas pour l'instant, en général je ne claque pas de cd def sur les combats comme ça, j'essaie de voir à peu près, je peux jauger quels sont les dégâts à encaisser ou pas. Là, je regarde Yggdrasil de quoi il est mort, *éradication* donc c'est clairement un *fail* personnel, c'est un *fail* personnel, il n'est pas sorti de la zone. J'essaie un peu de repérer un peu s'il faut changer la tech' ou autre, ou si c'est vraiment beaucoup de gens qui *fails* pour savoir ce qu'on doit améliorer pour les prochains combats... Donc là, on sait déjà que ça va être chaud. Tiens là, tu vois le *DoT*, je n'avais pas encore connu la dernière fois, vu que je me suis fait *stun* et que j'ai laissé la flaque en plein milieu. C'est pour ça qu'après on a eu un petit débat là-dessus, un peu récap' pour me dire comment ils géraient les *DoT*, là en fait je pensais que c'était les double *soak* mais pas du tout. Donc là, c'est là que je me rends compte que cette phase elle est complètement bateau et, comme d'habitude, des erreurs un peu nazes. Là, je vois que les flaques elles ne sont pas bien alignées, toutes *stacks* les unes sur les autres. Perte de temps sur les déplacements. Là, tu vois, j'ai mis la souris sur le *débuff* parce que je voulais voir un peu la *tooltip* du truc, du *débuff*. Ça m'a un peu... parce justement il me semblait avoir vu un truc comme quoi, quand tu as le *débuff* il faut pas que t'aïlles *soak* parce que tu prends plus cher. Enfin, bref là j'essaie de me remémorer la strat'... et voilà. Là je vois que, *annihilation* ça fait mal et que c'était pas des dégâts de fou quand même.

[Moi] : Est-ce que tu regardes un peu les placements des autres ou ?

[Fear] : Non pas pour l'instant. Pour l'instant je ne regarde pas du tout les placements des autres, pour l'instant j'essaie de me familiariser moi, de me familiariser au combat. De voir quels dégâts on doit prendre, combien. Par exemple, tu vois là, j'ai *soak*, je suis mort, je ne sais pas trop pourquoi. Alors que c'était juste du 2 millions 5, juste avant je me suis pris un 3 millions. Il y a eu beaucoup de morts. Je ne sais pas pourquoi le son, il est saturé comme ça. Donc là, pour l'instant il n'y rien à faire. J'attends de voir qui meurt, machin-truc. C'est bizarre de ne pas avoir le contrôle sur la souris.

[Moi] : [rire]

[Fear] : Là je ne sais pas ce que je fais. Ah, voilà, voilà. Donc là, en fait, je suis en train de demander justement comment on gère les *DoT*, etc. J'avance la vidéo du coup. Tiens [rises]. Tu vois l'interface elle est quand même assez simple. J'aurai même pu virer les quêtes mais je ne regarde jamais là-bas. Je ne sais pas si ça saccade chez toi la vidéo ? Moi ça saccade.

[Moi] : Un petit peu. C'est un petit peu mais ça va, ça lag un peu, ça freeze de temps en temps.

[Fear] : Donc là, répare, j'ai vu que j'étais à 79%. Ensuite, je vais sûrement manger, prendre ma rune, hop je vais cliquer dessus.

[Moi] : Tes barres d'actions tu les regardes pendant les combats, etc. ou pas du tout ?

[Fear] : Euh là en l'occurrence ouais, parce que j'ai pas configuré l'add-on pour montrer la durée du buff *DPS* donc, du 4 pièces mais sinon pas plus, je regarderais surtout dans cette zone-là, là les 4 premiers, les 8 carrés, en général je regarderais surtout ici et du coup je fais tous mes sorts principaux là, sur ces 4, les 8 qui sont là et puis les *CC*, les *cut* : rho c'est chiant ce truc, les *CC*, les *cut*, ici. Comme ça, tu vois, si tu veux, là on est au centre de l'écran, j'ai ma vie en bas à gauche et dans la conti ; dans le prolongement de l'œil j'ai tout ce que je regarde de principal, donc si tu veux, au pire je fais ce genre de... d'aller-retour avec les yeux, au max. Ça pourrait être tout au centre, ça dépend des gens.

[Moi] : D'accord.

[Fear] : Bon là du coup ; on est encore sur ça ? Décidément, j'avance un peu. Là vu que j'ai une petite fenêtre de discussion, tu vois, je suis obligé de faire des *scroll* de temps en temps pour voir si je n'ai pas raté un truc, ce qui m'arrive souvent.

[Moi] : D'accord, parce que pour chaque personne qui te *whisp* t'as une fenêtre qui s'ouvre c'est ça ?

[Fear] : Pour les *whisp*, oui, par contre des fois, si quelqu'un va écrire quelque chose sur le *chanel* et que normalement, à droite c'est que les *loots*, avec *ElvUI* c'est tout ce qui est *loot* et trucs de *cc* commerce, et à gauche c'est tout ce qui est trucs de discussions normaux. Du coup, ça évite de *flood* et ça permet d'avoir de plus petites fenêtres. Le problème c'est que là, j'avais, comme on voit *Hearthstone*, etc. on voit quelques *loots* qui apparaissent ici. Et du coup, ça a fait défiler un peu les lignes, quoi. Et de temps en temps, tu vas me voir *scroller* parce que j'ai peur d'avoir loupé un truc et de me dire « Mince, c'est vrai qu'y en a un qui avait écrit ça », et tout. Donc c'est vrai que c'est un peu chiant, mais bon... Ho c'est curieux

[Moi] : Quoi donc ?

[Fear] : La capture du son... j'essayais d'écouter ce que je disais mais... *Prépot* ou pas ? Normalement ça *prépot* mais bon. Là je vais peut-être mourir là non ? Non c'est bon, j'ai attendu. Ah si j'ai *prépot*... Donc là, pour l'instant, je vais encore être dans le cycle, je recherche encore un peu cycle parce que je ne suis pas trop bien au *kiki* même si bon, le pull ça ne veut rien dire. Je vois là, je remarque, bon là c'est *Andromia* qui a *soak* ; tiens il y a *Khalifa* qui vient de *whisp* in ga ; *IG* pour me dire que voilà, il était en retard. Il est quelle heure ? 21h20, ok, ouais... Là je remarque que c'est souvent *Bunshi* qui *soak* à droite.

[Moi] : Oui.

[Fear] : Alors, pour l'instant, je ne suis pas encore aussi mobile que lui sur les *soak*, enfin je veux dire, je ne fais pas autant d'efforts que lui. J'essaie de... d'appriivoiser le combat encore. Donc là, les *décimations* c'est encore de la perte de temps. On se met trop à droite. Là pour l'instant, je sais que ça serait mieux de se mettre là-bas à droite pour *DPS* mais je ne le fais pas. Tiens qui est mort ? *Host*. Il est mort de quoi ? *Décimation* donc là c'est quoi ?... A 50 secondes du fight. *Overkill*, 4 millions, *décimation*, donc là... j'ai du mal à croire que ce soit un *soak*, je ne sais pas ce que c'est. En tout cas, je sais que ça vient du sort *décimation*, je me dis : « Bon, ça commence bien ». Là je voulais *soak* à deux et puis finalement je l'ai vu y aller et du coup je l'ai laissé. Là, il se plaint un petit peu, genre : « Ouais, personne qui vient *soak* avec moi » et puis je regarde en même temps sa barre de vie, juste avant. Alors attends, là j'y vais, je vois

qu'il y va, du coup je fais demi-tour, je regarde sa vie, ici dans le raid, il prend quand même vachement cher, ça fait un petit stress pour les *heals*. Du coup, je me dis que ça serait mieux d'aller *soak* à deux mais je ne le mets pas en place systématiquement maintenant je crois. Pour l'instant, je tape, j'ai l'écran là-dessus mais je ne regarde pas du tout ce que je fais ou très peu. Ok, là je demande un *rez* sur Host... et il n'y a pas eu de... Seung a dû *anhk* je pense, le *rez* est encore dispo là... Je redemande le *rez* sur Host [rire] ça percute pas. Ils sont combien ? Il y a deux démo', un druide, deux druides. Voilà, Doudie qui ne veut pas *RB* parce que c'est pas *instant* [rire] où va-t-on quoi ? C'te mauvaise foi. Là, pour l'instant on ne fait pas encore gaffe aux rayons, je crois que c'est sur ce combat-là ? je ne sais pas comment j'ai pas filmé toute la soirée ; au tiens, toi aussi. Il y a eu vachement de morts ; je suis quand même plus indulgent avec les *heals*, parce que ayant joué *heal* je trouve que c'est quand même moins évident de tout voir. Alors Thézar il est mort de quoi ? *Surgering fel*, donc ça c'est le rayon.

[Moi] : Ouais. Ce qui s'est passé c'est que j'avais placé ma *TP* au milieu. Tu sais, je la place au milieu au début du combat, et du coup, je me suis *tp* et boom.

[Fear] : Ah ouais, d'accord.

[Moi] : Mais juste au moment où elle explosait en fait [rire].

[Fear] : Voilà, c'est ça, là tu vois typiquement, il reprend les devants, c'est un peu agaçant... Je n'entends pas bien, qu'est-ce qu'il dit ? Voilà, il dit : « Go *wipe* », il annonce le *wipe*, il y a encore la moitié du raid. Finalement, il revient sur sa décision, il n'est pas sûr. Et c'est pour ça que je demande de continuer, là de toute façon c'est un *try* qui est mort... autant se familiariser, peaufiner un peu ce qu'on peut faire... Alors là techniquement, je ne sais pas ce que je regardais. Ouais je regardais un truc sur les tanks là-bas...

[Moi] : Ouais, du coup tu n'as pas vu la zone ?

[Fear] : Si, si, mais je ne faisais pas attention à ça en fait. Je n'étais plus sur le boss, j'essayais de voir un peu la gueule du raid. Ce que ça donnait, où étaient placés les gens, ce que ça changeait pour les *décimations* parce que j'ai vu maintenant, je venais de comprendre qu'une fois que... le canon était cassé, les *décimations popaient* sur les gens, je crois ? Ça *pop* directement. Enfin, bref, ça fait tellement longtemps et la dernière fois j'avais révisé la strat' en tank et du coup je n'avais pas révisé en *DPS*, quoi... Voilà, donc Andromia il a remis un petit coup de rappel, ça c'est cool. Parce que Eikitchi voulait, pareil, refaire un changement de technique alors qu'Andromia rappelle que quand on l'avait déjà down, ça se passait d'une autre manière et il a rappelé ça. Donc je lui dis « ok on va faire comme ça », je ne vois pas pourquoi on va changer. Enfin, c'est dommage, Eikitchi il est plein de bonnes volontés mais... c'est pas toujours des bonnes décisions. Là, en même temps, il faut que j'explique à Khalifa que voilà, voilà. Sinon, il faut pas qu'il se vexe, il était en retard, il est remplacé. Je lui ai mis *BU* il croit que c'est *PU*, je lui redis que c'est *BU* [rire], qu'est-ce que tu veux ? [rire]. Bon, bah là c'est la phase de *buff* il n'y a rien de spécial. Je pense que là je regarde à chaque fois, à chaque *prépull*, avant de *repull* en général je regarde un peu, de quoi est mort tout le monde, pour voir si c'est des trucs évitables ou pas. J'hésite pas à le dire un peu à haute voix pour que les gens se sentent concernés et qu'ils réalisent, parce que des fois ils ne savent pas de quoi ils sont morts et pourquoi, du coup, je nomme : « Tiens, machin-truc est mort de ci, machin-truc est mort de

ça ». Déjà, de une, pour le raid en général ils se rendent compte que c'est pas, qu'ils ne sont pas en train de faire des wipe dans le vide et qu'on ne va jamais progresser, ils comprennent que là ils sont, si y'a un mec qui se dit : « Tiens, moi, j'ai fait aucune erreur on wipe c'est quoi ce raid de merde ? » Et bien je pense qu'en disant les noms, après je ne sais pas si c'est le bon truc, mais en disant les noms et pourquoi ils sont morts. Peut-être le mec qui a rien fait, Monsieur Parfait, il va peut-être se dire « Ah, lui il a fait une erreur personnelle, lui aussi, lui aussi. Bon bah voilà, on va essayer de continuer, si les gens font un effort ça va passer. Ce n'est pas une erreur de strat', ou quoi, qu'on va répéter en boucle sans résultats. » Là c'est vraiment qu'il y a des trucs améliorables. Alors, dans le doute des gens qui *fail*, alors soit il y a un *tp* qui est mal placé au milieu, bon ça arrive ou genre, moi j'ai fait une erreur de ; un choix de déplacement qu'en fait je voulais tester un truc et puis en fait je suis mort. Bon, ça arrive, ce n'est pas toujours des erreurs personnelles, des fautes d'inattention, bon ça peut être des tests, des choses comme ça. Donc j'essaie d'être pas trop négatif là-dessus. Et de leur dire : « bon bah voilà t'as fait ci, t'as fait ça » et que ceux qui ne s'en sont pas rendu compte du coup, essaye de faire un effort pour l'éviter quoi. Donc voilà, je disais « Host, mort de machin-truc à 50 secondes c'est pas top », il me dit que c'est la latence. *L'annihilation*, bon bah d'accord. Histoire qu'on puisse bien identifier les *spells*, qu'on se mette d'accord sur qui fait quoi et que même, moi, je puisse identifier plus facilement... à cause de quoi est mort quelqu'un. Parce que là, je vois *annihilation* mais *l'annihilation* ça peut être un *soak* et pas de *heal* ou alors ça peut être... ou alors ça peut être le fait de quelqu'un qui n'a pas pris *d'annihilation* et qui se soit pris l'explosion. Donc, je me suis rendu compte que ça peut être deux causes pour un même sort. Ça c'est chiant, pour l'analyse. Donc voilà, on fait le *débrief* de qui est mort de quoi. Voilà, j'attends qu'ils finissent de parler avant de faire le *readycheck*... Je ne sais pas pourquoi je fais ça [rires] Là je viens de voir en fait, c'est pour ça, en fait c'est que... je viens de voir que *l'annihilation* c'était bien marqué « *split* entre quatre joueurs dans les quatre mètres » du coup... par rapport, j'ai fait le lien avec le truc de Bunshi tout à l'heure qui était tout seul et que ça vie descendait, il perdait 70% de *PV* et là j'me suis dit : « Bon, à mon avis, vaut mieux quand même être deux chaque *soak* ça sera mieux pour les *heals*, au niveau de la mana ». C'est pour ça que je l'ai réouvert une deuxième fois et que je voulais contrôler. Voilà, déjà là je l'annonce pour les CD, un maximum. Je ne sais pas si tu entends ma voix sur la vidéo, je disais de *soak* à plusieurs. Normalement, à partir d'ici je vais être systématiquement, enfin peut-être pas systématiquement mais je vais essayer d'aller *soak* avec Bunshi à chaque fois sur la partie droite, vu qu'il est souvent seul à droite. Non mais alors ça c'est magnifique. Il est où Mia ? Il est pas là, je ne sais pas où il est. Je ne le vois même pas dans l'écran. Eikitchi est là. Voilà, Mia il est en train de *jump*, à une seconde il *jump*, ça veut dire que le temps qu'il arrive là-bas, à mon avis, ça sera 0. Je *fel rush*, il y a le marteau de Eikitchi, ici, il tombe par terre, le *boss* ne cible encore personne et je suis mort. Le marteau doit toucher à ce moment-là. Est-ce que j'ai le *first hit* ? Ouais, en bas à gauche, je ne peux pas mettre la souris, sinon il y a l'écran ; la barre, *first hit* : *flame shock from Lostskill*, donc c'est même pas un tank qui a touché en premier et pourtant je me fais taper dessus et pourtant, Mia il est à gauche là, bref à mon avis c'est un manque de *taunt* quand même. Donc, déjà un *rez combat* gaspillé. Voilà, mauvaise foi des *tanks*, voilà je leur remets une petite couche sur le *taunt* au *pull*, la mauvaise foi des *tanks* [rire]. Je vais *soak* avec Bunshi, tu vois là on perd à peine 30%, donc c'est quand même assez rentable de *soak* à deux. Enfin je dis ça à toi mais c'est pour moi que je dis ça. Je m'en rends compte

que c'est quand même super de *soak* à deux. Là je vois que Bunshi est quand même vachement à droite. Je ne vais pas tarder à faire un rappel pour dire qu'aller au niveau de la croix rouge ça suffit pour poser des flagues et pouvoir continuer à *DPS*. Après ce n'est pas non plus... mal, puisque vaut mieux qu'il fasse mieux la mécanique, qu'il ne fasse que du *DPS* et ça *wipe*. Alors là, je ne sais pas ce que je regarde, ah je regardais les *tanks* il y a deux secondes. Là j'ai dû voir ce qui était marqué sur le *cc* guild. Là, j'ai dézoomé à fond, ça m'agace un peu parce que je ne vois pas trop les distances. Enfin, dézoomer à fond d'origine, je n'ai pas pris de macro ou de trucs pour dérégler. Là je fais des déplacements inutiles pour voir si tout le monde *soak*, enfin si tout le monde se déplace. Là, c'est pareil, je regarde un peu les *tanks* comment ils gèrent leurs explosions. Je ne sais pas si ça sera sur cette vidéo là mais on voit que Mia il a tendance à... mal *kiter* les *bold*... Je ne sais pas c'est quoi cette annonce qu'il fait Eikitchi : « dessous » ? En quoi le fait de dire « dessous », ça veut dire que le rayon il est au milieu quoi ? [rire] Donc, là ouais, je rappelle un peu la mort bête du *try* d'avant. C'est nickel... Pour l'instant, ouais, je ne regarde pas grand-chose, je regarde toute cette zone là en fait, la zone centrale de l'écran, pour l'instant.

[Moi] : D'accord, donc globalement qui va de où à où ?

[Fear] : Là, si tu vois avec ma souris, c'est à peu près tout ça.

[Moi] : Ouais d'accord.

[Fear] : Je regarde tout ça pour l'instant.

[Moi] : Et les barres de vie du raid ?

[Fear] : Non, pas pour l'instant. Je vois que c'était, de temps en temps, je dois jeter un coup d'œil, je vois que c'était plein, que ce n'était pas difficile. Et puis, là, je suis encore dans l'apprentissage, enfin au niveau du *DPS* j'étais un peu à la ramasse, quoi. Enfin là, ça va bon c'était au pull et je ne fais pas non plus beaucoup d'aller-retour dans les *soak*. Mais... Tu vois là ? Ouais, non, je ne suis pas à donf sur le cycle. Je suis en train de regarder autre chose, mais alors quoi ? Parce que là tu vois claquer mon *Eye been* alors qu'il va falloir aller *soak* c'est pas... Non, je ne suis même pas sûr, je crois qu'à ce moment-là je suis en train de regarder très loin dans l'écran, genre ici. En fait, ça serait toute la zone horizontale là pour essayer de voir les trucs qui *popent* de loin, je ne suis pas encore concentré sur les annonces. Donc là, ouais, on a mis en place sur le carré c'est cool. Oupah est mort, Eikitchi, c'est moche. Normalement les *tanks* ils ne peuvent pas mourir sur ce *fight*, c'est interdit. Bon, là j'ai vu qu'il y avait 40 secondes de *rez*, c'est mort. Je crois que je voulais me mettre une icône, sur la tête, pour essayer de dire aux gens de rester assez centrés. Et puis je me suis rendu compte que *DBM* et *BigWigs* mettaient des symboles, donc c'est mort. Ah si ! Je me suis mis l'étoile quand même... Ah là je *taunt* un peu les soins. Ah là, la mauvaise foi des *tanks* encore une fois pour le *pull* [rire]. Et là, je crois qu'il y a Monsieur Gros-Kiki qui va faire son entrée [rire]

[Moi] : [rire] Et du coup tu regardes les *heals* ?

[Fear] : Ouais, c'est ça. Par rapport à la discussion, je regarde pour voir ce que ça donnait et puis... par contre je n'ai pas vu les *mana*. Mais si vous le dites... [rires] Là je couvre mes arrières.

[Moi] : Et qu'est-ce que tu en penses ?

[Fear] : De quoi ?

[Moi] : Bah sur le moment, est-ce que ça te paraît débile, ça te... ?

[Fear] : Non c'est pour ça que j'ai rien dit en fait. Parce que je pensais que c'était bon dans le sens où sur la strat' que j'avais lu juste avant, vite fait... j'essaie de me remémorer le truc... Il me semblait que c'était à 4 *heals* qu'ils le faisaient, la plupart des guildes. Sauf ceux qui, bon les grosses guildes, mais de base, ils le font à 4 *heals* et que ça le faisait et puis que de toute façon les morts actuels sont dus aux *fails*, au manque de *soak*, etc. Mais après c'est sûr que si on finit un combat et que ça manque de soins tout simplement ou alors parce que les *heals* sont trop *OOM*. Je pense que j'aurai dit « non, non, on reste à 5 », mais là... Peut-être auto' et que si les *healers* en ont besoin, pourquoi pas hein. Je ne suis pas non plus pour rester sur des idées arrêtées, pour moi le souci n'était pas encore là donc bon... Tiens, ben voilà, je le dis : « de base c'est 4 *heals* » mais comme vous êtes cinq, nous vous étiez 5 ou à 4 ? 1, 2, 3, 4 et 5, non 5.

[Moi] : Et du coup, là comme Feerya dis « on est trop nuls » tu n'écris pas le fait que normalement ça se fait à 4 ?

[Fear] : Je l'écris plus haut en fait. Euh... non ? Je ne l'ai pas écrit ?

[Moi] : Non, tu étais en train de l'écrire et tu l'as effacé.

[Fear] : Bah en fait, vous étiez... euh...

[Moi] : Non, si tu mets un tout petit peu en arrière ;

[Fear] : T'as raison, attends... Parce que je me suis dit que de toute façon, ça n'apporterait rien de dire que les autres guildes le font à 4 ou que ça se fait à 4. Tu sais, c'est un peu comme avec Aggramar et Eikitchi qui dit « ouais mais nous on a toujours fait à 8 », tu vois *taunt* à 8 alors que les guildes le font à 5, 6 et que... Moi je ne vois pas où ça pose problème. Mais que, tu vois, les gens je sens que ça va les contrarier si on ne le fait pas 8. Ça va leur demander plus d'efforts de s'habituer, de changer leurs habitudes. Alors moi ça me demande moins d'efforts, ça me dérange pas, je me dis « aller je vais m'adapter ». Et bien là c'est un peu pareil, tu vois je dis « Bon normalement, ça serait à 4 pourquoi pas aller à 5 ? » Mais c'est pareil tu vois, Feerya, je me rappelle sur Aggramar ; sur Coven, normalement on le fait à... on était quoi ? 15, c'était 3 *heals*, un *heal* pour cinq personnes, donc ouais, trois *heals* pour 15 personnes ça suffisait, mais elle voulait un 4^{ème} *heals* alors tu vois c'est pas non plus *the PGM* en *heal*, Feerya, elle *heal* bien y'a pas de soucis mais bon voilà, il ne faut pas lui demander plus quoi. Et... donc là, si on a la capacité de faire plus en général, on dit bon bah on met un *heal* de plus et bizarrement ça marche, donc bon ça la conforte de son idée qu'il faut avoir plus de *heal* alors que je pense que... Je pense qu'il y a des trucs qui ne sont pas super gérés, au niveau de ses *overheal*, je pense qu'il y a des *AoE* qu'elle n'aurait pas besoin forcément de faire, je pense qu'elle doit regarder le *HPS*, beaucoup. Et pas forcément le *overhealing*. Bon Yggdrasil ça compte pas vraiment *l'overhealing* parce qu'avec les *reju* ; *renovations*, c'est impossible à caler donc voilà. Bon je me dis que de toute façon ça n'apportera rien au débat, j'ai dû l'effacer pour ça...

[Moi] : J'aime bien Ygg qui dit qu'il faut y aller à 7 *heals* alors [rire]

[Fear] : [rire] Oui, voilà, parce que c'est pareil, lui il est dans le délire : c'est vrai qu'il faut pas non plus déconner quoi, cinq *heals*, quoi. Même si y'en a plein qui disent que, enfin pas plein, y'avait qui ? Toi, Ygg... peut être Seung qui disaient qu'en gros ;

[Moi] : On se faisait chier, quoi.

[Fear] : Voilà, vous vous faisiez chier. Donc apparemment il n'y aurait que Emaly et Feerya qui... sont bien comme ça [rire]. Voilà je rigolais à son « go 7 *heals* », je venais de le lire. Là, tu vois 1, c'est bon tout est *pull*, je commence à y aller, je ne *prépot* même plus, ça me saoule [rire].

[Moi] : J'ai fait pareil. J'ai attendu que les *tanks* y soient pour *rush*.

[Fear] : Là tu vois, je suis transformé, j'en ai rien à foutre, je vais directement *soak* je fais la strat' basique, je lâche le *DPS* pour le coup et je vais strictement faire du *soak*, regarder un peu ce que tout le monde fait. Et je pense qu'à partir de là, je commence à plus me concentrer sur ce que les autres font. Quitte à faire, pas être super opti' sur mon *DPS*, quoi. Tu vois, là je regarde où sont posées les flaques, je regarde les *tanks* qui partent à gauche. Là je vais sûrement avoir l'annonce, là je suis avec Bunshi à droite, je vais systématiquement avec lui. Andromia a été *soak*... Tu vois, c'est qui ? C'est Thézar ! Tu vois t'as perdu du temps, tu aurais dû aller sur la croix, même si tu as un super déplacement.

[Moi] : En allant au bout ?

[Fear] : Ouais, en fait on va juste sur la croix, ça suffit et tu peux taper encore.

[Moi] : Mais au bout tu es encore à portée. Je suis encore à portée au bout.

[Fear] : Ah bon ?!

[Moi] : Ouais, ouais.

[Fear] : Non, moi, non. Je crois que c'est au-delà, juste après le signe de la croix rouge je ne peux plus taper, je crois. Mais on a une portée de merde en DH.

[Moi] : Bah, là, tu vois mon TP là ?

[Fear] : Ouais, ouais, je le vois.

[Moi] : Bah là je suis encore à portée.

[Fear] : Même tes coups auto' ?

[Moi] : Ouais, ouais. Je ne comprenais pas moi non plus pourquoi j'avais une portée aussi longue, mais...

[Fear] : Ok... Donc là j'essaie de *fel rush* à gauche [rire]. Ah ! Là il y a de la mort. Trois hunts, mon Dieu [rire].

[Moi] : Comment tu vois que c'est trois hunts tout de suite ? Enfin, je veux dire, tu fais le rapprochement par rapport à...

[Fear] : Non pas de suite. Pour l'instant, non. Là c'est que j'ai entendu Seung, Lex, le dire sur Mumble et j'ai constaté en fait. Et là je me suis rendu compte aussi, enfin peut être pas

maintenant, que j'ai affiché le soin à gauche au lieu des morts comme tout à l'heure. C'est plus pratique, c'est plus facile de voir. Donc là, j'ai regardé le *Kiki DPS* vite fait, pour dire « Au mieux, rez Trank », le problème c'est que je me dis Trank de par sa condition, est-ce qu'il est ; ça va peut-être être plus chiant pour lui d'aller *soak*, je ne sais pas. Je sais qu'Eclatpif il était un peu derrière au *DPS* mais il me semblait qu'il se déplaçait vachement bien ; vachement sur les *soak* aussi. Donc j'essaie de prendre ça en compte. Host, pour le coup... c'est pas là qu'il me disait ? Non c'est pas là, qu'il disait de pas le *rez*, je crois qu'il a des problèmes de latences. Ok, j'ai dit Trank... Et c'est dingue cette latence les mecs, quoi. Attends, alors, je remets en arrière, j'annonce le *rez*, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Voilà, 7 secondes avant que les gens réagissent et là on va changer d'avis je crois. Mia est mort, ouais voilà, super. Du coup, rez sur Mia. C'est marrant, il y a quand même un sacré souci de réactivité sur le *rez*. Tiens là, je regarde de quoi il est mort Mia. Je ne me suis même pas vu remettre le *Details !* en mode mort... Donc là, forcément avec tout ce qui a bougé, etc. Je n'ai pas forcément le temps de lire tous les logs, alors je le fais en plusieurs fois. Et si, ouais, je vois qu'il a pris un *bombardement* à 10 millions, quoi. Ce qui l'a tué c'était la *décimation* mais y'avait le *fel bombardement* à 10 millions, donc c'est ça qu'il aurait dû éviter. Là, je me dis [tchip] « non seulement il se chie sur les *pulls* et en plus il *kite* mal » [rire]. Donc là je pense que là, sur les prochains *pulls* je vais faire un peu gaffe à sa façon de *kiter*... Andromia... Rho, là tu vois, je pense que je vais *reroll* distance là bientôt, parce ce qui est chiant c'est que même, c'est que quand Psy est là, lui il voit quand même bien ce qui se passe au *CaC*, là tu vois, j'imagine qu'il a mon écran, tu ne vois pas ce qui se passe à distance, c'est chiant. Alors que là j'aurais été à distance, j'aurais eu un meilleur panorama sur ce qui se passait. Là du coup je suis un peu ; je ne vois que la moitié du raid au final. Je ne vois pas les *heals*, je ne vois pas les distances. Et puis de toute façon, je joue distance à la base, donc à mon avis, je ne vais pas tarder à *switch*. Et au début de... de l'extension c'est ce que je voulais faire aussi. Avec Psy du coup, comme il était DH je me suis dit il faudrait que je reste distance. Au début j'étais spec' équi et puis hunt et ce qui était bien c'est que je pouvais lui dire en temps réel sur *cc off*, parce qu'en général tu vois pas, mais parce qu'avec les autres je ne le fais pas, Oupah et Feerya qui sont moins impliquées mais... A chaque *wipe* en général sur *cc off* on débrief : « lui est mort de ci, lui est mort de ça, il y a lui qui focus pas ci, lui qui focus pas ça », pour voir, à peu près, où ça chie, quoi. Et quand j'étais distance ça se voyait bien, quoi. Ou bien, on faisait ça à ToS pour l'hôte, le *Desolate Host*. Genre, lui était en bas, moi j'étais en haut, on voyait tout de suite ce qui se passait dans chaque, dans son camp. Alors que si lui était en haut et moi aussi j'étais en haut, on ne verrait pas forcément les *fails* qu'il y avait en bas.

[Moi] : D'accord. Donc vous vous divisiez exprès, un dans chaque... ?

[Fear] : Ouais. Ouais, ouais.

[Moi] : Et vous faites pareil pour Hasabel ?

[Fear] : Euh non, non. Mais maintenant on a laissé tomber parce qu'on marche un peu dessus en HM, mais je pense qu'en Mythique... enfin si on arrive au Mythique là-bas, mais je veux dire, ça serait pas mal de le faire, quoi. Mais... ouais, parce que pour Hasabel je crois qu'on est tous les deux en bas, mais le temps qu'on arrive à Mythique Hasabel, je pense que j'aurai déjà *reswitch* distance [rire] on verra [rires]. Donc là, c'est marrant, *éradication* *ch'boum* tous ces morts-là. C'est assez marrant. Alors là c'est le récap' tout de suite.

Eradication, trois millions. Par contre, *Luring Destruction*, trois millions cinq. Et là, j'étais quand même vachement loin je trouve, donc dans tous les cas c'est des dégâts incompressibles. Et c'est là qu'on a commencé à dire : « Et voilà, les *heals* » [rire].

[Moi] : [rire]

[Fear] : Mais c'est pareil, avec *Exorsus Raid Tool* j'aurai dû activer les *cd* de raid pour voir un peu qui claquait quoi, quand. Et apparemment Eikitchi l'avait fait et y voyait qu'il y avait un peu tous les *heals* qui claquaient tous leurs *cd* un peu en même temps pour genre pour la première intermission ou un truc comme ça. C'est un peu du gaspillage. Et l'autre, il est à un 1 million 65, il demande sa *BL*. [rire] Ah, oui, non, tu as raison on est en P3 [rires].

[Moi] : Tu te souviens si tu l'avais vu mon message de *BL* pendant le combat ?

[Fear] : Euh... attends je vais te dire ça, il faut écouter la vidéo. Non, pas du tout. Je ne suis pas du tout en train de regarder le *canal* là. J'étais concentré sur le... truc. Parce que je l'avais jamais fait ce double *soak* là. J'avais lu vite fait quand je révisais la strat' *tank* mais quand j'avais vu que j'étais pas concerné... j'ai pas prêté attention...

[Moi] : D'accord.

[Fear] : Donc là c'est cool parce que j'ai même pas besoin de dire qu'il y a des *fails*, il y a Seung qui le fait. Du coup je le laisse faire [rires].

[Moi] : Ouais, et du coup, tu trouves que Eikitchi intervient un peu beaucoup ?

[Fear] : Hein ?

[Moi] : Je disais, tu trouves que Eikitchi intervient un peu... beaucoup... et Lex, enfin Seung, il intervient aussi pas mal, qu'est-ce que tu en penses ?

[Fear] : Bah, disons que Lex il intervient mais c'est pas, enfin c'est à juste titre, quoi. Il va dire un truc c'est pas, c'est toujours juste. Après, il n'aura pas forcément la bonne formu ; la bonne forme pour le dire. Après c'est subjectif mais ce qu'il va dire c'est... je ne sais pas le mot, on va dire c'est toujours juste, quoi. C'est... Il a raison de le dire déjà et puis en gros là, il est en train de dire « les *hunts* comment vous pouvez crever sur ça ? déjà d'une et puis au pire, si vous êtes pris, vous avez le *CD Def*, enfin *l'immun'* » c'est même plus un *cd def* c'est une *immun'* donc en gros il leur disait ça. Moi, en fait, ça rejoignait un peu ce que je voulais dire. C'est que là, tu vois le... *kiki* 1 minute 52, 56, 56. Ils sont tous les trois morts sur le même truc, trois *hunts* en plus, ça la fout mal, quoi [rire]. Donc il attaquait bien là-dessus, moi c'est nickel, ça me fait un truc de moins à dire, donc je laissais le truc se faire. Voilà, là tu vois je parlais un peu du fait que je sois mort sur *l'éradication* à 3 millions 5 sachant que je pouvais rien faire, sachant que je n'ai pas claqué de *cd def* mais pour l'instant je ne pense pas que ce soit utile puisque je pensais garder les *cd def* uniquement pour les *soak*. Je vois le retour à cinq *heals* : ouais, non, bof. Bon là je vois qu'apparemment... il y a du « pas la peine » mais d'un autre côté il y a quand même un manque de soin, donc... je pense que c'est là que ça va venir sur le tapis le fait de claquer des *cd* de soins pas simultanés. Bon voilà, ça c'est la mauvaise foi de Lexiane, le gars il dit qu'il n'y a pas de cadavre, alors que t'as vu sur la vidéo, j'étais bien au fond, à 3 millions 5. Je me bats plus contre c'te mauvaise foi [rire]. Comme, je crois qu'à un moment donné, il m'a dit aussi « Ouais, t'étais là t'as pas *soak* et tout ! » [rire]. Mais le lourd quoi, et tu

sais quoi ? A ce moment-là, je me suis dit j'aurais pas dû arrêter la vidéo là que je te fais parce que je suis sûr que j'aurais pu le voir et tout, mais bon tant pis... Donc, là, ça débrif' sur ça. Pfff, une connerie monumentale. Le gars il est en train de dire qu'il ne faut pas tourner le dos au boss pour mieux esquiver, mon Dieu [rire]. Bon c'est comique.

[Moi] : Qui est-ce qui dit ça ?

[Fear] : La connerie ?

[Moi] : Ouais.

[Fear] : C'est Eikitchi. Et puis c'est des dégâts magiques, ça ne marche pas sur ; c'est que des dégâts physiques, sur les coups portés, c'est pas sur des sorts comme ça. Mais bon, après il est pas non plus obligé de savoir, mais c'est ça en fait, Eikitchi, parle beaucoup, enfin pas forcément beaucoup mais des fois il va prendre des décisions... à tort, parce que je pense qu'il n'aura pas le recul nécessaire ou l'expérience, entre guillemets... et il va l'ouvrir quand même. Mais Lexiane, par contre, lui il l'ouvre... c'est souvent... à juste titre, mais il n'y aura pas la forme ou avec un peu de mauvaise foi derrière, etc. Faut faire un juste milieu avec tout ça et on sort des info' quoi. Donc voilà, tu vois a contrario du *lead* de Psy où il aurait, enfin j'exagère, mais il aurait dit un truc du style : « Bon allez, fermez vos gueules, faites mieux et on y va ». Mais je préfère laisser les gens parler, il y a un débat sain, les mecs qui se mettent d'accord. Là je vois que bon, ça a manqué de *heal* mais que apparemment entre ce que Eikitchi dit qu'il y a eu des *cd* de raid claqués un peu n'importe comment et que les *heals* sont en train de s'organiser « Tiens, non, attends, moi je claque sur la deuxième, toi tu vas faire ci, toi tu vas faire ça », bon bah ils sont en train de s'arranger et c'est cool quoi. Pas besoin de donner de directives supplémentaires. Donc là je me rends compte qu'il y a eu beaucoup de morts sur les *surgering fel* encore, donc c'est à cause des rayons. *Surgering fel* : Host.

[Moi] : Tu regardes en détail les morts comme ça, parce que c'est toi qui dois RL parce que Psy n'est pas là ou même quand Psy est là, c'est ce que tu regardes ?

[Fear] : Non, je le fais tout le temps. Puisque en fait, Psy fait déjà du RL, il regarde un peu à droite, à gauche. Et en, règle générale, c'est moi qui regarde qui est mort sur quoi, qui focus quoi, par exemple s'il y a un *wipe* sur Hasabel, que les *adds* ne sont pas tués assez vite. Je vais mettre dans le *kiki*, je vais faire apparaître le *enemy damage taken* et je vais voir par qui les *adds* sont focus, à quel pourcentage et puis si je vois qu'il y en a qui ne focus pas tant que ça et que des *adds* ne sont pas morts, je vais link sur le *cc off* Psy en disant : « Tiens, regarde la répartition des dégâts » pour que lui il puisse dire : « Bon, bah par contre les gars en bas, n'oubliez pas de focus les *adds* » pour vraiment orienter... vers Psy les défauts du raid actuel et pourquoi on a *wipé* en fait. Et je ne sais pas, peut-être qu'il n'a pas d'add-on, je ne sais pas. Parce qu'il ne le fait pas systématiquement et des fois c'est lui qui me demande : « Est-ce que tu as un récap' sur ci ou sur ça ». Du coup, bah voilà, c'est une habitude même en donjon je le fais. J'aime bien savoir si c'est un *fail* perso' ou un truc à éviter. Et puis, ça le faisait pas avec *Skada* et c'est aussi une des raisons pour laquelle j'ai mis *Détails*, je trouve que c'est vachement complet à ce niveau-là. Et là, du coup, bah je jubile, quoi. Je peux voir ; t'as l'historique, quoi, c'est génial. Là je refais un petit coup de *taunt* dégagé sur la critique.

[Moi] : Et tu regardes les conneries qui sont écrites sur le canal raid ou pas ?

[Fear] : Non, pas forc ; pas en ce moment. Parce que là si j'ai ma souris là-haut c'est que je lis vraiment le récap' et une fois que je le lis plus, je regarde. Mais il n'y a pas de connerie, si ? Non il n'y a pas de connerie.

[Moi] : Il y a Oupah.

[Fear] : Ah ! Si il y a du jambon... Comment est-ce qu' ;? Et ben, tu vois, je crois que je ne l'ai pas vu ça. Je ne sais même pas de quoi elle parle. Parce que là, sur le coup, je ne fais même plus gaffe à la couleur du *cc raid* parce que je regardais plutôt ce qui se passait sur le *cc bleu*, sur le *cc heal*.

[Moi] : D'accord.

[Fear] : Voilà, du coup là je voyais plusieurs fois qu'il y avait marqué *Surgering fel*, je ne savais plus trop ce que c'était, je voulais être sûr que ce soit le rayon, du coup je regarde vite fait dans le codex si ça correspond à ça... Et puis pour le coup, je le dis sur l'audio. Parce que je pars du principe que peut être qu'ils ne le savent pas, mais qu'ils sont morts de ça, tu vois ? Je pars du principe que les gens qui meurent sont cons, qu'ils ne le font pas... je ne peux pas croire qu'ils meurent exprès [rire]. Donc je me dis, peut-être qu'il y a une faute d'inattention ou peut-être qu'il regardait le *kiki* ou son sort qui se *cast*, je n'en sais rien. Et du coup, je me dis je vais quand même le *relink*, on ne sait jamais, ça peut raviver... Voilà, donc là je vois que c'est principalement que des *fails perso*'.

[Moi] : Une petite question, tu as le jeu en plein écran ou en fenêtré ?

[Fear] : Fenêtré optimisé. Pour pouvoir faire du alt, tab, en fait.

[Moi] : D'accord, et tu as d'autres trucs ouverts en même temps ?

[Fear] : J'ai juste... le... j'ai tout le temps le... tiens, c'est quoi ce truc ? J'ai tout le temps ça ouvert : mes onglets machin-truc. Onglet internet avec ce que je regarde en ce moment et puis c'est tout pour le coup.

[Moi] : Ok, tu n'as pas la télé' ou ?

[Fear] : Non, non, non. Peut-être le soir, ouais, s'il y a *The Voice* et que je ne peux pas regarder la télé' parce que ma copine est en train de regarder autre chose, je vais mettre une émission en *streaming* sur la page internet. Mais c'est chiant, tu vois je n'ai pas un deuxième écran. Ça aurait été cool. Genre, là tu vois, l'avantage avec... Un truc vidéo c'est que j'ai pris le Media Player, tu peux le mettre en premier écran. Du coup, quand je joue à WoW, là ça c'est le jeu on va dire, je peux mettre le truc nickel comme ça, incrusté quelque part dans mon jeu et puis je peux regarder un film ou je ne sais pas, un truc sympa. Un deuxième écran, ça aurait été nickel pour faire ça. Le problème c'est que les pages internet je n'ai pas trouvé de logiciel qui le fait, c'est un peu chiant. Mais non, c'est rare tu sais. Ou à la limite je vais faire du *pex* et je sais que c'est chiant, je ne vais rien voir de spécial. Je peux regarder une série, j'en sais rien, je vais peut-être le mettre en fenêtré. Mais en général, quand je joue, je fais que ça quoi, ou alors je suis *afk*. Mais en général quand je joue activement, en tout cas, je ne mets pas autre chose. Je mets rarement de la musique. En ce moment, je suis en train de mettre le son du jeu, la musique du jeu. Parce que je suis en train de *leveler* le *shadow priest* tu sais tu es un peu dans les anciennes zones, tu te rappelles un peu les musiques des autres zones, c'était sympa.

[Moi] : D'accord.

[Fear] : Alors on en était où du coup ?... [rire] Je rigole à mes conneries. Donc là, je l'ai relâcher tout seul, je ne sais pas pourquoi. Je revois qu'il prend cher... Ho le *flood* à gauche. A oui, d'accord. Là je suis en train de regarder le *channel* en fait... Le mec il se fait tellement chier en *dps* qu'il regarde le *channel* le temps qu'il y ait des trucs à *soak* [rire]. Donc là je regarde beaucoup plus ce que Mia fait.

[Moi] : Et à quoi tu reconnais que c'est lui en plein combat ?

[Fear] : Parce qu'il y a Eikitchi qui prévient. Et puis j'ai l'annonce... attends si je dis pas de conneries. C'est *décimation*, *impact*. Là, il est en train de *soak*, ouais c'est *décimation*. Le truc des *tanks* et puis finalement je vois ici, dans cette zone-là, le symbole sur les *tanks*. Donc là c'est Mia qui part, du coup avec la croix. Alors là je l'ai refait mais il est à gauche là-bas. Voilà. Là, je le vois là-bas il est en train de sauter. Voilà, c'est la croix rouge à chaque fois qui a le bombardement. Donc là pour le coup c'est Eikitchi et, au pire, je le vois ici. Donc là je trouve qu'il *kite* bien, je trouve qu'il vient vachement sur le raid. C'est dommage. Là je regarde encore Mia, et je vois qu'il est dans les aires, ça veut dire qu'il s'est pris la bombe, et là *bimp* il se reprend la bombe. Et je regarde sa vie en même temps et c'est pas du tout normal de se prendre autant la bombe. Même pour les *heals*, c'est chiant ça. Je crois que là je vais annoncer les rayons. Voilà [rires]. C'est là que je dis, obligé, il y en a qui meurent [rires]. Là je regarde les morts, je vois que c'est les rayons [rires]. Je suis au bout de ma vie, comment c'est possible ? Je l'annonce, il y en a quatre qui meurent. Bon après là, j'écoute les explications de Eikitchi, de la façon dont il explique, je vois de quoi ils sont morts. Mais bon... pourquoi pas, ça peut arriver ? Mais là je crois que j'ai compris que jusqu'à la fin du combat je vais annoncer les rayons à chaque fois. Et puis c'est vrai que quand t'es *heal* c'est chiant, même si tu peux t'y faire, je sais que, ça m'est déjà arrivé quand on meurt de dire à Psy « Ouais je suis *heal* et tout, c'est chiant ». Et il me fait : « Ouais, moi quand je suis *heal*, je ne meurs pas » Tu vois, Psy en mode robot ? Après je lui dit « ouais c'est vrai que c'est la honte, quoi ». Du coup, j'essaie de pas crever mais c'est vrai que je suis plus indulgent pour les autres au final. On parle encore de *cd def*. Voilà, j'essaie de faire passer l'idée que ça sert à rien de claquer des *cd def* pour des choses comme ça, les garder pour des *soak*... Ah ! Mia !

[Moi] : Du coup, là c'est rigolo parce que tu montres la zone avec le pointeur de ta souris

[Fear] : Comment ça ? IG ?

[Moi] : Ouais.

[Fear] : Ah, ouais c'est vrai. Bon en même temps je suis très imagé, donc... là en fait je viens de dire à Mia, en gros : « t'as plus le droit à l'erreur ». J'avais le bénéfice du doute, là je lui ai montré le placement. Enfin, peut être que je ne le dis pas mais moi je le pense comme ça en tout cas. Même s'il va quand même faire des *fails*, ça arrive. Je ne suis pas non plus... Je fais aussi pas mal d'erreurs en *tanking*, quand tu *kite* ce truc, il m'arrive de prendre.... Trois, quatre fois la bombe dans la soirée. Même si t'en meurs pas, mais ça met quand même vachement bas en vie. Là j'étais pas super d'accord avec sa strat' mais je ne l'ai pas dit, parce que bon, chacun son ; chacun fait à sa sauce, quoi. Ce n'est pas parce que moi je le fais comme ça en tank qu'il est obligé de faire pareil, quoi. Donc, bon... tant que ça passe, c'est le résultat

qui importe. Donc, là, je vérifie un peu... Ce qui est bien avec le DH et le cycle *DPS* très basique, c'est que tu peux te permettre de faire plein d'autres choses en fait. Parce que, en gros, tu *spam* 1 pour monter ta furie et dès que tu as trop de furie tu *spam* 3, donc [rire]... C'est assez pratique. C'est pour ça que j'ai juste affiché avec *TellMeWhen*, la barre de ressources ici. Pour savoir quand est-ce que je dois arrêter de *spamer* 1, parce qu'après en dehors de ça tu attends que ton *Eye Beem* soit *up*, tu le balances, là je vais le balancer, voilà. T'as un *buff*, celui-là. Qui augmente tes dégâts de 20% ou ta hâte, je ne sais plus trop, bref c'est là que tu *spam* un peu tout quoi. En dehors de ça, tu fais du *spam* dans un sens et du *spam* dans l'autre. Donc ça c'est pratique. Tu vois par exemple, je ne sais pas si je me serais amusé à faire tout ça en *monk*, pour pas répéter à chaque fois chaque touche, c'est assez chiant.

[Moi] : Et du coup tu jettes toujours un coup d'œil à ta barre ? Pour voir quand est-ce que tes sorts, enfin ton *Eye beem* est *up* et tout ça ?

[Fear] : Là, non. Là franchement je ne fais pas attention. J'essaie de le faire à peu près mais je pense que je dois être à moins de 70% d'attention sur mon cycle. Parce que normalement l'idéal ça serait de *spam*, de monter très vite en fureur, de *spam* 3 sans bouger ton perso' au minimum, pour faire *pop* des boules de grangrénénergie au sol, pour qu'ensuite quand tu es transformé, tu puisses vider ta barre transformée, parce que c'est là que ça fait super mal ton sort. Donc tu vides ta barre et tu bouges pour récupérer les boules qui sont au sol et voilà, essayer de le faire au moins une ou deux fois ça, ça serait un gain énorme au *dps*. Donc tu vois je ne le fais pas, c'est de l'opti' et je me prends pas la tête. Des fois, j'attends même pas forcément que ma barre soit *full* pour vider ma furie ou alors je ne prends pas soin de la monter complètement, je tape un peu n'importe comment je pense. Parce que je sais que niveau *dps* je ne suis pas non plus à la ramasse, ça va. Tu vois c'est pas ; j'ai pas besoin de toper le *dps*, je suis dans la bonne moyenne. Donc je regarde plutôt autre chose. Je me concentre sur le reste. De toute façon comme c'est un combat avec quand même pas mal de déplacements, enfin dès que tu as les *soak* tu es obligé de te déplacer... Là je pense que j'ai dû remarquer à ce moment-là que Andromia il allait souvent *soak* à gauche. Que Bunshi il allait souvent *soak* à droite et toujours tout seul. Et normalement, à partir de ce moment-là, toute la soirée j'ai du *soak* à droite mais... Parce que normalement je suis toujours au centre et là depuis tout à l'heure je suis beaucoup vers la gauche... Tu vois, ouais, il n'y a pas beaucoup de monde qui vont à gauche... T'es à 1 million 91 ! T'es à combien d'ilvl sans déconner ?

[Moi] : 965

[Fear] : Pfff, ah oui quand même. Là je me dis putain on prend vachement cher, ça manque de *heal*, c'est le *DoT* je ne sais pas ce que c'est... Même lui il s'en est rendu compte que ça manquait de *heal*. D'ailleurs, il n'y a pas un moment où t'es repassé *heal* ?

[Moi] : Si, si. Avant la pause.

[Fear] : Peut-être là. 21h55. Ouais, non, je crois... que ; je ne sais plus quand est-ce que j'ai fait la pause.

[Moi] : C'est après la pause que je repasse *dps* parce que...

[Fear] : Ouais, du coup, là, avec les *DoT* qui n'étaient pas remontés, il y a eu Seung qui était mort à l'*éradication*. On a perdu la moitié du raid. Ah oui, là c'est le double truc. Qu'on se familiarise [rires]. Qu'est-ce que j'ai vu ? Ah oui c'est vrai [rires].

[Moi] : Quoi ?

[Fear] : Bon après c'est facile mais c'est toujours sympa de *taunt*. Après c'est pareil, comme on en parlait hier, enfin moi je trouve que ça détend aussi de *taunt* mais après si t'es *heal* tu te dis qu'on se fout de ta gueule c'est peut-être un peu chiant.

[Moi] : C'est là où Eiki ;

[Fear] : Alors Khalifa ; hein ?

[Moi] : C'est là où Eiki, il veut que je repasse *heal* non ?

[Fear] : Euh...

[Moi] : Et du coup tu as Khalifa qui te demande pour des *loots* ?

[Fear] : Non mais c'est pour ça, des fois tu as l'impression que le mec il est à l'ouest, il fait rien, mais en fait j'ai cinquante trucs à lire. Tu as le *cc* raid, lui qui te demande, je ne sais pas pourquoi il me demande ça : « qu'est ce qui est mieux entre ça et ça », en même temps j'essaie de voir ce qui est débriffé sur le *cc* *heal* et en même temps il faut parler sur le Mumble. Alors du coup, forcément j'ai pas le temps de tout lire. Alors je lui dis « *Sim* toi, débrouille-toi, j'ai pas le temps quoi » [rire]. Parce qu'il m'avait demandé avant le raid aussi ou pas avant le raid, je ne sais plus quand, un autre truc encore... [rire] Ouais j'ai arrêté là. Du coup je ne sais pas si toi tu as vu tout ce que tu voulais voir sur la vidéo.

[Moi] : Ouais, ouais. Du coup, toi en la revoyant, il y a des choses qui te... je ne sais pas... tu aurais des choses à dire en plus ?

[Fear] : Je me dis que j'avais raison en fait quand je dis qu'il y a de la mauvaise foi. A chaque fois on m'accuse de « ouais, non, t'avais pas fait ci, t'avais pas fait ça » moi je dis « non, t'es sûr ? ça m'étonne – Non, non, tu l'as pas fait ». Et là je vois que, putain, j'avais raison [rire]. Mais bon je ne vais pas non plus me justifier, ça ne changerait rien, donc bon en général... Je laisse couler, quoi. Euh non ça va, rien. Bah tu vois, au final, avec une interface plus brouillon j'aurais peut-être pu me dire il y a des trucs que je n'ai pas vu ou que j'ai vu, je ne sais pas. Mais là, au final, mon interface elle est pas trop dégueu parce que même en regardant là en troisième personne au final, je trouve que je vois à peu près tout ce que je vois en raid. Sauf mon *cc*, canal de discussion je pense qu'il faudrait que je l'agrandisse un peu plus, il y a quand même beaucoup de *flood*, du coup il y a des trucs que je dois rater. Sinon, à part ça... Enfin si ta question c'est par rapport à la vidéo ?

[Moi] : Ouais de manière générale, de se revoir, tu vois, c'est assez particulier enfin surtout si tu... enfin il y a quelques personnes qui se filment assez souvent, genre Lost qui essaie de faire un peu de *streaming* et tout ça c'est peut-être quelque chose dont il a plus l'habitude. Mais se revoir c'est pas forcément quelque chose...

[Fear] : Ah ouais, non, non. Moi à la limite c'est ma voix, c'est vrai qu'elle est bizarre ma voix, je la voyais plus grave ou moins en mode caché dans un placard, quoi. Sinon, non, après

au niveau du perso' je m'en fous, c'est un perso' c'est pas moi. Donc... ça me choque pas, c'est comme si je voyais la vidéo d'un mec qui *streamait*, tu vois, je me rends pas particulièrement compte que c'est moi qui joue à ce moment-là, tu vois. Si je fais pas l'effort mental de me dire « Ah c'est moi qui joue ».

[Moi] : Alors, au niveau de ton interface, j'avais une question : je te vois réparer après les *wipe* mais pas où se trouve ta monture.

[Fear] : Elle est juste ici ce sont des boutons qui sont cliquable mais pas *bind*. Sinon ici c'est des montures aléatoires avec le raccourci « = » donc des fois je peux appuyer dessus, c'est pas super ergonomique, mais va savoir pourquoi des fois quand je me déplace... je vais essayer de te montrer ça en jeu. C'est que quand je me déplace j'utilise ma souris pour tourner en fait. Et du coup ma souris elle est souvent en bas, dans cette zone-là. Et du coup, au final, je ne sais pas pourquoi, je le fais avec la souris. Et puis je me suis dit « est-ce que ça serait mieux de le *bind* ou quoi ? » et je n'en ai pas ressenti le besoin pour l'instant donc... En raid, je veux dire à moins que tu fasses un truc vraiment ; que tu sois obligé de remonter, changer de monture à chaque fois, ça va mais au pire je fais quoi ? Si je fais du *farming* d'herbe j'ai mon *Sky Golem* donc je ne suis jamais... comment dit ça ? Désarçonné, du coup j'utilise pas le bouton et puis là par exemple, j'avance, je ne vais pas tourner avec les touches comme ça. Je vais tourner avec la souris, avec le clic droit maintenu, comme ça. Du coup, au final, ma souris elle me sert aussi à *target*, à *scroll* du coup, au final, ma souris elle est vachement en bas et donc si je veux utiliser ma monture je peux faire « = » mais c'est pas pratique avec les mains et du coup je le fais avec la souris, mais, au final, tu veux que je le mette où ? C'est ça le problème... Je ne suis pas un gros *bind*eur non plus. J'ai tout ça qui est *bind* à peu près, sur tout ça. Ce que j'utilise c'est quasiment tout ça, le reste aussi est *bind* mais ça, ça va être du raccourci souris. Du Alt + *scroll* vers le bas, Alt + *scroll* vers le haut... Ça c'est genre du bouton de souris, shift = bouton de souris, alt = bouton de souris. Enfin, voilà c'est que de la souris en fait, avec de la modif' clavier. Après si tu regardes, avec mes doigts je vais appuyer jusqu'au 6, c'est pour ça que le *bind* s'arrête au 6 et ensuite ça sera du alt et shift. Et je ne vais pas utiliser, enfin si je vais utiliser du « f » pour ce sort-là, j'aurai pu faire du shift 1 mais je ne l'ai pas fait, je ne sais pas pourquoi je ne l'ai pas fait. Je préférerais « f » comme c'est à côté de l'index qui fait le *straf*, le « f » est pas loin, le « r » non plus est pas loin. Et puis le « g » c'est tout. Il n'y a rien d'exotique après. Il n'y a pas de alt C, W, X, tout ça. C'est pour ça que j'évite les classes qui demandent trop de boutons.

[Moi] : Ok. Du coup j'avais une dernière question par rapport à hier avant que je t'explique ma thèse et tout ça... tu dois partir à quelle heure ?

[Fear] : Attends, je regarde... Non c'est bon, il n'y a pas de...

[Moi] : Ok, alors.

[Fear] : Attend, *afk* 30 secondes *bio*.

3^{ème} fichier. Audio. Durée 49'45''

[Moi] : Ok. Alors ma première question c'était, on avait un peu vu hier, les personnes avec lesquelles tu t'entendais bien, moins bien, etc. Mais je t'ai pas demandé celles que tu considérais comme étant meilleures ou moins bonnes, etc.

[Fear] : En quoi ? en raid ? En *skill* tu veux dire, IG ?

[Moi] : Ouais, de manière générale, ouais.

[Fear] : Par rapport à la liste du raid ?

[Moi] : Pardon ?

[Fear] : Par rapport à la liste du raid tu dis ou à la guilde ?

[Moi] : A la guilde de manière générale, que ce soit en raid ou en Mythique Plus, tu vois ceux que tu...

[Fear] : Euh ouais, mais attends parce que là je ne vais pas avoir tous les noms en tête. Tu veux que je te fasse un *listing*.

[Moi] : [rire] Mais comme ça te vient comme ça.

[Fear] : Je vais te faire par rapport au *roster* ça sera plus simple...

Andromia : non ça va, enfin d'après moi, là je te parle en raid. Le *dps* est correct, je n'ai pas le souvenir d'avoir de gros *fail*. Après je pense qu'il aurait été un petit peu plus... ce n'est pas non plus un roi de l'opti', parce que je me rappelle au début il fallait avoir le 4 pièces, passer en hâte, enfin en maîtrise et tout ça, lui du coup, il est resté dans l'ancienne opti' DH, ouais, bon. Pourquoi pas, c'est un choix de jeu, ça se tient, de toute façon son *dps* est pas dégueulasse donc il n'y a rien lui reprocher à ce niveau-là. Donc je dirais, ouais, plutôt bon joueur.

Bunshi : Ouais, bon là c'est le frangin je ne sais pas si je vais être subject ; objectif mais oui il peut être bon joueur. En tout cas il va faire les mécaniques de combat, après ça ne sera pas le gars à donf, il ne va pas connaître les strat' sur le bout de doigts.

[Moi] : C'est le frère de qui, Bunshi ?

[Fear] : Le mien.

[Moi] : Ah, d'accord, bah je ne savais pas.

[Fear] : Donc après, Psy : bon bah Psy, rien à dire, c'est le robot PGM qui sait tout faire, même s'il a quand même deux, trois *fails*. En général, je n'oublie de lui mettre, de bien lui rappeler quand il *fail* [rire]. Et puis en général quand il *fail* les gens ne le voit pas, c'est comique.

Demonck : rien de spécial en fait. Je sais que ce n'est pas non plus un joueur sur-skill parce que... je ne joue pas non plus, plus que ça avec lui. En Mythique Plus j'ai jamais joué avec lui... Mais en raid ça va, il ne fait pas de gros *fail*, du moins pas fréquent. Je ne le connais pas trop en fait, en tant que joueur. Donc pour moi, il a une image neutre. C'est-à-dire, que... j'ai pas grand-chose à lui reprocher, non ça va. Après de là, à lui faire faire des trucs très pointus, j'hésiterais, je ne suis pas sûr. Mais voilà.

Eclatpif : Bon, bah, le *dps* est correct même si, en général, il a un gros *ilvl* c'est pas un joueur très... c'est pas un *pgm* comme on dirait, quoi. Il a toujours compensé par l'*ilvl*, ceci dit, quand on lui dit bien, il applique bien les techniques. Après je me rappelle aussi de pas mal de raids où... il avait une grosse baisse de performances dû à la fatigue ou autre, *IRL*. Donc voilà, c'est quelqu'un de ; après c'est juste sur le *skill* hein ? C'est pas sur la personne ?

[Moi] : Ouais, non, non. C'est de manière générale.

[Fear] : Ouais, donc voilà sur le *skill* c'est ; quelqu'un de présent, après il ne faut pas que les *wipe* ils s'allongent trop dans la soirée, quoi. Il peut vite fatiguer ou s'il n'est pas concentré, enfin voilà...

Eikitchi : Bah c'est un bon tank, c'est pas un très bon tank, c'est un bon tank. C'est-à-dire, qu'il va tanker, il va connaître son taf, il fait ce job depuis assez longtemps, donc... donc, voilà, il est habitué, il le fait bien, il connaît bien les mécaniques. Enfin plutôt bien les mécaniques... Après, voilà, ce n'est pas non plus un foudre de guerre en optimisation, il y a... ça va être vite limité dès qu'on lui dit « tiens fait plus comme ça » ou basiquement « *pull* au *taunt* »... Bref, voilà. Globalement ça reste un bon tank. En Mythique Plus, bah c'est pareil, ça va, il se démerde, je pense que c'est pareil, jusqu'à 80, 85, voire 90% d'efficacité. Au-delà, je pense que ça va être... compliqué ou alors il va peut-être falloir lui dire de faire ceci ou cela. Mais je crois qu'il n'est pas non plus très réactif aux changements et à l'adaptation.

Emaly :.... Je suis assez partagé. Parce qu'en raid il a vraiment un *HPS*... enfin c'est pas évident de juger son *HPS* parce que, par exemple, si je prends son équivalent en *heal*, ça serait Feerya. Feerya apparemment, elle a un *template* ou des *legs*, je ne sais pas, je ne connais pas trop le pal' *heal*. J'ai remarqué qu'elle est vachement mieux placée que lui au *HPS* mais que c'était vachement pour des sorts *d'AoE* de soins alors que j'ai l'impression que Eiki ; Emaly a un *template* plus basé sur les *beacon*... sur les... comment ça s'appelle ce truc ? Les boucliers, non...

[Moi] : Ouais, je vois.

[Fear] : Les trucs qui *heal*, qui doublent les *heals* sur les *tanks*, etc. Donc il est plus orienté sur les *beacons* et au final c'est plus du soin *mono* en fait qu'il va faire. Donc c'est pas évident de les comparer, en raid en tout cas. Et du coup, il a souvent un *HPS* moindre, alors c'est pas évident. Là je ne vais pas trop le juger là-dessus, par contre j'ai déjà fait pas mal de Mythique Plus avec lui, on en fait souvent... Et... En Mythique Plus, ça va, il se débrouille bien. Ce n'est pas non plus un *PGM* opti' mais... c'est pas mal, en tout cas suffisant pour que je puisse aller faire du Mythique Plus avec, en général je m'attends à un résultat mieux que moyen, quoi. Donc ça va.

Feerya : Alors, elle, elle *heal*. C'est la fille de base, entre guillemets, pour faire un cliché sur WoW, c'est-à-dire, qu'elle fait un job, faut pas lui demander plus. Faut pas lui demander de faire différent, elle fait ça, elle fait ce qu'elle sait faire et voilà. Faut pas lui demander d'aller faire le siège *heal*, non, non, faut juste aller faire *Maw of Souls*, c'est facile, c'est cool. Il faut le bon tank, avec qui elle a l'habitude de jouer avec. En l'occurrence ça serait Eikitchi. C'est pour ça, tu verras en raid, dès qu'on met des groupes à *split* pour un combat on va les mettre ensemble, et puis de toute façon ils sont dans la même pièce, enfin dans le même appart' donc c'est peut-être plus facile de communiquer, j'en sais rien... Donc voilà, ça c'est le cliché de la meuf qui soigne dans WoW.

Host : Host, c'était un très bon joueur avant je trouve, maintenant je trouve qu'il a vachement perdu. Il a vachement moins de *skill* qu'avant. Du moins, je me rappelle sur *WoD*, *MoP*, il était vachement *skill*. Depuis qu'il joue *Survie*, il meurt souvent, il fait pas mal

d'erreurs, mais le *DPS* est plus ou moins là. Non, maintenant, je trouve que c'est devenu un joueur, purement *IG* en tout cas, moyen. Il a peut-être une moins grosse dispo' qu'avant à cause de ses études mais en tout cas, je sais qu'*IG* si t'as besoin de faire un *PL*, si tu lui demandes il sera toujours dispo' et ça c'est cool. Mais après en raid, depuis qu'il a re *switch* précision le *dps* est beaucoup mieux [rire] mais... ça lui arrive de *fail* de temps en temps.

Kashka : Très bon *DPS*... Très bon *dps*... il ne parle plus beaucoup lui. Dernière fois que je l'ai entendu c'était sur l'extension de *Emerald Nightmare*... Ça lui arrive de *fail* beaucoup aussi. Il a des comportements un peu chelou des fois. Il me semble l'avoir vu dans des Mythique Plus où genre si on *fail* deux, trois fois le mec genre il se déco' [rire]. Et puis une heure après il se reco', tu vois, l'air de rien, sans rien dire. Ok... Ou des fois il est *afk* sans prévenir et il revient pas avant deux heures, tu vois. Très bizarre, mais au-delà de ça maintenant j'évite de... je vais l'inviter de suite en Mythique Plus, quoi. Mais s'il se met up, bon voilà, si c'est des clefs où je me prends pas la tête, je m'en fous, mais je sais que si je dois faire un +17 si c'est moi qui monte le groupe, je sais pas. C'est curieux, il est curieux. Mais bon voilà, bon *dps*, il fait pas trop d'erreurs, il en fait quand même mais, ça va.

Khalifa : Euh, *pfff*... Ecoute, depuis qu'il a rejoint la guilde, ça fait pas non plus longtemps, je l'ai pas vu en raid. Ou le peu que je l'ai vu, je n'ai pas eu le temps de me faire une idée. Je sais que c'est un pote à Ygg et Mia, ils font surtout des trucs ensemble. Donc, je ne saurai pas dire, mais bon il a l'air sympa a priori.

Mi : bon, bah ça c'est moi.

Mia : Mia, Mia, Mia. Bah, Mia c'est un peu pareil, c'est du d'jeuns à la Khalifa... Ecoute il *tank* plus ou moins bien, je trouve qu'il fait un peu le fufou dans du Mythique Plus, il a un *tanking* un peu à la russe, un peu bourrin, donc... ça fait un peu n'importe quoi, ça peu vite *wipe*, c'est... voilà. Faut pas se prendre la tête quand il fait du Mythique lui, il faut le suivre et voilà. En général, si ça passe ça sera top, si ça passe, bon bah, ça passe pas et puis il rigole, il est content donc... [rire] En raid, bon bah, voilà. C'est plutôt moyen, c'est... ça sera pas non plus top joueur mais il fait le taf, quoi.

Oupah : Bah c'est pareil, Oupah, c'est la meuf *dps* donc elle, elle n'a pas de grosses dispo', elle va juste faire le job mais c'est pas non plus... elle est pas à fond dans l'opti' ou genre à faire sa classe à donf... Mais, bon voilà, elle joue parce qu'elle aime jouer mais sans plus, quoi. Elle est pas donf dans le raid, pas à donf dans les Mythiques mais en général... ça passe. Joueur moyen aussi, mais moyen plus. Bon après, elle est off', il y a un *background* derrière.

Seung : Seung, Seung. En heal... pareil, c'est pas transcendant j'ai eu quelques souvenirs, en Mythique Plus où il avait un peu de mal à soigner, à gérer ses *cd*. Bon, il venait de *switch* sur son chaman donc ça joue aussi. En war, je pense qu'il n'y avait rien à dire. Maintenant ça remonte un peu mais en war il était vraiment nickel. Mais maintenant il est mieux, je pense 90% encore. Je ne saurais pas, je ne pourrais pas dire. Ça fait un petit moment que je n'ai pas joué cham' *heal* non plus. Il s'est amélioré... c'est pas non plus le joueur parfait, il fait quand même des erreurs en raid, mais ça va, il fait partie des bons joueurs.

Thézar : il fait partie des bons joueurs parce qu'il a un bon *dps* par contre j'ai remarqué que c'était pas le meilleur pour *soak* ou faire les mécaniques de jeu, *switch* sur les bons *adds*, genre sur Hasabel [rire]

Trank : Trank je le juge pas trop en fait, après que j'ai appris comment il jouait, c'est déjà un miracle qu'il fasse tout ça, donc... au final je trouve que c'est quand même un bon joueur. Après comme je ne sais pas trop comment il gère son jeu, en tant que *RL* des fois, enfin quand je suis obligé de faire du *RL* je vais éviter de le mettre sur des postes clefs ou des trucs qui vont demander des gros *switch* parce que je ne sais pas ce qu'il est capable de faire ou non... et je sais qu'apparemment c'est super chiant pour lui d'écrire, du coup ça lui évite de devoir me dire « Ah mais non, attends, je ne peux pas faire ça ou ça ». Mais sinon... en Mythique Plus il fait le job, il évite ce qu'il faut, il fait du *kick* je crois même. Franchement bon joueur au final. Je crois qu'il a des limites, je suis pas trop *aware* je crois que des fois Psylo ne va pas lui donner des trucs spécifiques mais sinon bon joueur. Surpris. Bon après, ça reste un hunt spec' bête.

Xiriz : femme d'Emaly, ou copine, j'en sais rien. Alors, elle, c'est pareil joueur moyen. Elle va faire le job, plus ou moins, mais ça sera jamais top. Je pense qu'elle n'a pas le *dps* de son *ilvl* comme tous les joueurs moyens en fait. Quand je dis joueur moyen c'est quelqu'un qui ne va pas jouer sa classe, au moins à 90%, quoi. Et puis voilà, mais très sympa.

Doudie : bon Doudie, hein... J'adore son accent. Il m'énerve un peu avec sa mauvaise foi, mais là c'est pareil c'est le mec qu'est un peu comme Eclatpif, il va compenser par l'*ilvl*, quoi. Il va pas jouer sa classe super, je pense qu'il pourrait avoir encore mieux en *dps* ; quoique là ça va, enfin il a un gros *ilvl* aussi maintenant je pense. Mais voilà, c'est pas le fou en *dps*, c'est pas un fou en *kick*, c'est pas un fou en mécanique de jeu, je sais qu'il y a un moment donné, on essayait de l'éviter en Mythique Plus, parce que dès que tu fais une Mythique où il va falloir faire du *kick*, éviter des trucs et ben c'est chaud. Donc c'est cool qu'il joue démo' affli' parce qu'il a un gros bouclier du coup, ça peut lui excuser plein d'erreurs. Mais quand il jouait *DH* ça se voyait encore mieux, quoi.

Yggdrasil : ... il était pas top en tank, en *heal* il est top. Il ne fait pas beaucoup d'erreurs je crois, c'est un bon joueur Yggdrasil.

Doc : euh... il s'est bien amélioré, il était plutôt moyen, il s'est bien amélioré après l'*ilvl* y joue aussi beaucoup. Après, les performances elles sont assez fluctuantes en fonction de sa co', donc je ne saurais pas dire si la plupart de ses erreurs elles sont dues à la co' ou à ses, des erreurs personnelles.

Ghrymgor : Bon c'est un vieux de la vieille je pense qu'il est un peu plus en retrait du jeu. Ça n'a jamais été un joueur trop *skill* non plus. C'est un joueur moyen, moyen bon, enfin faut pas non plus. Je sais qu'on va peut-être pas lui demander de venir en MM, quoi. Mais voilà quand même une bonne volonté et puis après ce n'est pas la même ; c'est un adulte, quoi, entre guillemets, c'est un... une autre mentalité.

Lost : Bon bah, ça c'est du d'jeunes kikoo, comme on n'en fait plus, hein. Dans la même verve ; veine que Mia, Khalifa, tout ça je pense. Bon bah le gars je pense que lui il joue, enfin il a une expérience vidéoludique qui n'est pas du tout ma conception mais bon le gars est cool. Après, IG... Bah c'est, son pseudo dit tout, quoi. Je ne sais pas où il a son *skill* mais rien que

son, il se *taunt* avec son pseudo c'est génial. Je n'ai même pas besoin de dire qu'il est moyen ou quoi, il peut avoir une... après bon c'est pareil, il peut avoir un bon *dps*, tout le monde peut avoir un bon *dps* avec les bons *cooldown* sur du *burst* sur un combat facile mais dès que le combat est compliqué, c'est là que tu vois que les *kiki* ils suivent plus trop. Et donc, oui, voilà il va avoir un bon *dps* forcément il a un *ilvl* mais dès qu'il faut *soak*, éviter des trucs, pas mourir... c'est un peu plus difficile. Donc voilà, Lostskill, le trouvera-t-il un jour ? Mais bon, sympa.

Unthier : Bon bah Unthier je pense que c'est un vieux de la vieille aussi. Je ne le connais pas particulièrement. C'est un joueur moyen, c'est-à-dire, qu'il va faire le job mais bon il ne faut pas lui en demander trop non plus. Il va mourir sur des trucs assez évitables.

Zyda : Je pense que c'est à peu près pareil, je ne le connais pas trop Zyda. J'ai pas fait de Mythique Plus avec lui non plus, donc je ne saurais pas trop dire. Je les mets dans la catégorie moyen.

Chyppie : C'est un peu comme Eikitchi... Bon il a pas, moins de dispo' mais c'est genre le mec qui a toujours joué tank entre guillemets, il saura jouer tank mais bon voilà. Un peu moins bon qu'Eikitchi. Il va être vite moyen, je me rappelle de pas mal de paliers précédents où des fois il mourait sur des trucs que... c'est pas normal de mourir là-dessus en tant que *tank*, donc voilà. Assez moyen mais il s'investie dans son rôle en tout cas, il essaie d'apprendre, y'a pas de soucis, il se remet en cause... assez vite donc ça c'est cool.

Antaris : Donc ça c'est... un vieux pote *IG* aussi, que je connais aussi *IRL*... Bah, oui, oui, on en avait parlé.... Bah lui, ça va, quand il s'y met c'est bon il connaît. Mais bon il va pas jouer le jeu parce qu'il est un peu de l'ancienne génération de joueur qu'il y avait dans la guildes on va dire, quand on révisait pas les tech'. Donc c'était Psylo qui te faisait un cérémonial d'une heure pour expliquer la tech' et t'en retenais 15% et puis voilà. Donc je doute qu'il apprenne bien les tech' en venant en raid. Donc voilà, ça c'est un peu agaçant mais sinon après il fait plus ou moins bien le job, donc ouais, joueur moyen. Je sais qu'en Mythique Plus on va pas non plus lui demander la lune.

Goranu : Goranu [prononce Goranou, puis Goranu]... je me rappelle plus. Il joue pas trop non plus, je l'ai pas vu trop raid. Je sais que ; ah, si, si. Je me rappelle ... il est, il s'est mis récemment au prêtre ombre, il maîtrise pas grand-chose. Je savais pas trop non plus quoi lui dire parce que je n'ai pas beaucoup joué prêtre ombre, je pense que je vais beaucoup plus le jouer maintenant et puis je saurai, mais il a un plutôt bon *dps* quand c'est du *mono* où on bouge pas, enfin, bref... Sur poteau, quoi. Après dès qu'il y a du Mythique Plus ou autre, après c'est vrai que c'est peut-être moins évident à jouer pour les *SP* mais bon... avec le nouveau *buff* de *void blot* il y a moyen de faire des trucs. Mais voilà, je sais que c'est un joueur moyen et puis pareil, ce n'est pas un joueur qui a le *DPS* de son *ilvl* en condition réels.

Missionnaire : Missionnaire, Missionnaire, Missionnaire, Missionnaire, moyen, moyen bon. Je crois que ça va quand il fait le taf. Non ça va. Je sais pas si ; j'ai pas trop fait gaffe en fait. J'ai pas en mal, je le retiens pas en mal, ni en extrêmement bon, donc, ouais, je pense que c'est un joueur moyen. Ouais, si, il est pas non plus, il aurait pu être un peu plus réactif sur les *grip*, Khalifa l'était un peu plus d'ailleurs j'ai remarqué.

Ragor : Ouais, bon, voilà. Je sais pas. Joueur moyen. S'il est là, bon on essaie de le mettre mais bon, je sais que j'ai pas non plus fait de Mythique Plus avec lui, on a très peu raidé. Je crois que ça doit être un vieux de la vieille aussi donc on va pas lui demander grand-chose.

Amo : Bon bah ça c'est pareil, c'est la meuf *heal* de base, on va pas lui demander grand-chose. De toute façon je crois qu'elle va *switch DH*, on verra ce que ça donne. Je n'ai pas encore eu le temps de la tester...

Bon Chlamidyose.

Fromhell : *pff* je ne saurai pas dire. J'ai pas assez joué avec.

Lyra : Bon bah elle joue plus trop. Je ne sais pas ce qu'elle fout encore dans les invit' je pense qu'on va la virer des invit' la prochaine fois. Bah tiens au prochain copier/coller. Ah, bah attends, je vais l'enlever maintenant, comme ça... Copier/coller, ah le con ! J'ai supprimé les invit' raid [après quelques manipulations, il enlève Lyra des invitations de raids]

Bref, Sahalee : il joue plus. C'est-à-dire, il est beaucoup moins présent en ce moment en tout cas. Lyra non plus.

Donc, voilà. J'ai fait à peu près le tour. Parce que ça c'était avant tout en raid. Moi après en Mythique Plus, je sais qu'il y a des gens que je vais éviter, genre Grimblin, là il est pas co'. Après, ça dépend, là par exemple je suis entre de *Pex* mon perso' donc je m'en fous un peu mais... la période où je faisais vachement de Mythique Plus, je savais qu'en fonction du groupe il ne fallait pas s'attendre à des trucs de fou, quoi. Après je ne sais pas si ça répond à ta question...

[Moi] : Ouais.

[Fear] : Mais bon voilà, là on arrive à un moment où tant que tu fais jusqu'à du +15, on a largement *l'ilvl* pour s'en sortir donc c'est moins chiant qu'au début quand on était tous 940, 950 mais qu'ils venaient de *rescaler* le Mythique Plus, c'était nettement plus difficile.

[Moi] : C'est clair, c'est clair. Ok, alors du coup j'ai deux autres questions : tu as participé aux *IRL* organisés par la guilde ?

[Fear] : Euh ouais la plupart, 80%.

[Moi] : Ok. Est-ce que tu dirais que le fait d'avoir rencontré les personnes en vrai, entre guillemets, ça a pu changer la relation ou l'avis que tu avais d'eux ? Enfin, tu vois ?

[Fear] : Ouais, ouais, ouais.

[Moi] : Dans quel sens ? Enfin, je veux dire vers le positif ou vers ;?

[Fear] : Alors, déjà, sans compter le truc *IG* des fois c'était physiquement, des fois tu as des voix tu t'attends à voir des gens, je sais pas, peut être grand baraqué et tu vois des mecs tout chétifs, des aprioris physiques par rapport à la voix, ça c'est toujours drôle. Et puis sinon, quand la personne parle et tu la retrouves comme si t'étais sur Mumble, c'est trop marrant. Mais au niveau des aprioris, ouais, je sais pas. Peut-être, des fois, attends, je ne sais pas, je n'ai pas d'exemples en tête mais il y a des gens tu vas peut-être être plus cool avec eux *IG*, une fois que tu les aura vus. Tu vois ce que je veux dire ?

[Moi] : Ouais, ouais.

[Fear] : Je ne sais pas comment dire. Parce qu'au final, en vrai, la personne tu vas trouver que... ouais elle était plutôt sympa, alors que des fois entendre que sa voix ou sa façon de parler en jeu, tu te dis qu'elle est... moins cool et puis au final tu te rends compte qu'elle est super cool *IG* ou des fois ça peut être un peu l'inverse, tu vois ? Genre il y a des gens que, *IG*, tu vas dire « ouais ils sont plutôt cool », alors qu'en fait, en vrai, tu vas dire ... « Ouais mais bon, je le préfère *IG* » [rire]. Ouais il y a des petites différences comme ça.

[Moi] : D'accord.

[Fear] : Je ne sais pas si j'ai répondu à la question ?

[Moi] : Ouais, carrément, carrément. Alors, du coup, la dernière question avant que je t'en dise un peu plus sur ma thèse. Du coup, Bunshi c'est ton frère ?

[Fear] : Ouais.

[Moi] : Du coup, lui il a commencé à jouer après toi ?

[Fear] : Ouais, je crois que c'était après. Ouais, bah on a eu... je ne sais même plus combien. Six ans d'écart, du coup, forcément, j'ai dû commencer à 23 piges, peut être un truc comme ça. Lui il était peut-être dans un autre délire, du genre, des trucs de d'jeunes, genre *GTA* et des conneries comme ça. Mais, ouais, je pense que c'est moi qui lui ai dit : « Ouais, ouais, joue à ce jeu-là, si un jour tu veux tester », parce qu'il cherchait un jeu ou quoi et puis voilà. Après ça n'a jamais été non plus un trop gros joueur, quoi.

[Moi] : D'accord. Donc c'est ton petit frère, c'est ça ?

[Fear] : Ouais, mais lui c'est typiquement le genre de mec qui aime jouer, entre guillemets, aux jeux vidéo. Alors que, moi, je ne vais aimer jouer qu'à *WoW*. Alors que lui, il joue à d'autres jeux si tu veux et il y a plein d'autres gens comme ça.

[Moi] : D'accord... et du coup, il y a d'autres personnes de ta famille qui jouent ou c'est juste... ?

[Fear] : Qui jouaient, oui. Mais qui jouent, non.

[Moi] : Qui jouaient, qui ?

[Fear] : Bah il y avait ma copine pendant un temps. A un moment donné il y avait les parents de ma copine, ils étaient assez jeunes, donc voilà... J'avais ; après que de la famille tu parles ?

[Moi] : Ouais, ouais, ou ; ouais.

[Fear] : J'avais des potes *IRL*, des potes d'enfance et... je regarde vite fait la liste [d'amis de Battle Net]. Ouais, non, c'est tout.

[Moi] : Ok.

3.8. Entretien avec Feerya, Le Peuple des Barrens

Healer, Officier

Date : 27 mars 2018 à 14h20

Durée : 1 heures 43 minutes

1 heure 41 minutes d'enregistrement

[Rappel du cadre des entretiens, explication du déroulement de l'entretien et demande de l'accord pour l'enregistrement].

[Moi] : Du coup ma première question c'était : est-ce que tu pourrais me retracer ton histoire dans World of Warcraft ? C'est-à-dire, depuis le début : quand est-ce que tu as commencé, quelle classe, pourquoi tu as commencé, etc. Enfin, voilà, là c'est vraiment libre, tu as tout le temps que tu veux plus c'est détaillé plus ça me va et si tu sais pas trop quoi dire, tu me dis et puis j'affinerais avec d'autres questions par la suite.

[Feerya] : D'accord... alors j'ai commencé fin de Vanilla... Sur le compte de... mon copain de l'époque donc... j'avais un chasseur humain, beurk [rire]. Voilà, et bon ça a pas duré longtemps parce que c'était que quand j'étais chez lui donc c'était... voilà je jouais pas régulièrement, c'était juste pour me montrer le jeu. Et ensuite il m'a créé un compte à moi et c'était à la sortie de BC, donc... c'était juste à la transition entre Vanilla et BC... Hum... Voilà, donc... sur le, sur mon vrai compte, à moi, donc j'étais... Elf de sang chasseur, donc la Horde et... ouais, j'ai commencé comme ça. Je faisais plus du PvP, je faisais pas, en fait je faisais que du PvP... Ouais, pex et pvp, quoi.

[Moi] : D'accord.

[Feerya] : Voilà, et puis... je sais pas, est-ce que tu veux ma vie perso' avec ou, ou pas ? [Rire] Parce que c'est assez lié quand même.

[Moi] : Bah si, c'est comme tu veux, enfin, je te laisse dérouler le fil comme tu veux, comme tu le souhaites...

[Feerya] : Bah en fait, j'ai rencontré quelqu'un sur WoW [rire] et... et... bah je me suis rendu compte que, voilà, j'étais assez liée à cette personne... Malgré que, enfin, malgré que, il habite à Paris et... finalement, je me suis dit que, valait mieux que j'arrête avec mon copain qui m'avait fait jouer à WoW... Donc... je l'ai quitté et puis je me suis mis en couple avec... avec le fameux parisien rencontré sur WoW qui s'appelait Elaine [rire], c'était un voleur.

[Moi] : D'accord.

[Feerya] : Qui faisait du PvP aussi. Et du coup on a joué à WoW comme ça pendant... plus d'un an, un et demi ça a duré, je crois. Et bon on se voyait régulièrement, hein... Et puis... Et puis voilà, enfin, j'ai continué à jouer à WoW, toujours en PvP. Jusqu'à, jusqu'à, jusqu'à... Hum... Jusqu'à la fin du lycée, donc après le Bac j'ai, après le Bac ça s'est terminé parce que... c'était la distance, ça allait plus, tout ça. Et... J'ai toujours continué à jouer jusque là et j'ai

continué ma vie... Ma vie amoureuse à côté de ça et puis... Donc [rire] qu'est ce que je peux dire de plus ?

[Moi] : Et là, du coup, c'était sous quelle extension à peu près ?

[Feerya] : Alors... alors je sais plus, parce que figure toi que lycée... je l'ai terminé en 2008, 2007 ou 2008, quelque chose comme ça, donc je sais plus exactement...

[Moi] : Ça devait être le début de LK, je crois. Je crois que LK c'est 2008, de tête.

[Feerya] : Ouais, possible.

[Moi] : D'accord.

[Feerya] : Et je crois que c'est sous LK, c'est dans le Nexus [rire] dans le, ouais LK c'est le, dans le Nexus, c'est LK non ?

[Moi] : Oui. Ouais, ouais.

[Feerya] : Donc c'est dans le Nexus que j'ai rencontré Eikitchi [rire]. En groupe aléatoire. Et puis... Et puis, voilà.

[Moi] : Et tu jouais encore chasseur à ce moment-là ?

[Feerya] : Euh, je jouais encore chasseur, lui il jouait voleur. Et en fait j'ai, j'ai pas changé de main jusqu'à très tard, hein. Et... Vers le milieu, fin de Lich King... Lui il s'était mis dans un groupe de guildes... qui faisait du PvE et... moi je voulais faire du, enfin je voulais jouer avec lui, donc j'ai pris un prêtre pour pouvoir le heal et lui, bah je crois que c'est à ce moment là qu'il a pris son paladin pour tank. Et voilà en fait, on a joué comme ça. Après Lich King il y a eu quoi ?

[Moi] : Euh, Cata. Cataclysm d'abord.

[Feerya] : Cata. Ouais, on a joué à Cata et par contre on a fait une grosse pause à MoP et on a joué à Elder Scroll Online. Et on a repris... bon après MoP c'est quoi ? [rire]

[Moi] : Euh... Bah WoD.

[Feerya] : Voilà, bah on a repris à WoD. On a sérieusement repris à WoD. Lui a un peu joué à MoP mais pas moi.

[Moi] : Ok et, du coup, quand vous avez repris à WoD, c'est là que tu es passé Paladin ou tu as continué sur ton prêtre ?

[Feerya] : Euh... attends, à WoD... non je suis passé Paladin, à WoD, ouais.

[Moi] : D'accord, donc globalement, tu as d'abord joué Chasseur, puis Prêtre heal, puis Paladin heal. C'est ça ?

[Feerya] : Et il y a eu mage entre temps. J'ai fait un mage mais c'était plus pour le PvP si je me souviens bien et... et oui, après j'ai fait...

[Moi] : Et... niveau guildes ? Tu étais dans des guildes au début qui étaient plutôt PvP ou... ? Pas trop de guildes ou...

[Feerya] : Quoique, attends, juste, juste un truc. Je crois que j'ai commencé Paladin à la dernière extension là. C'est assez récent, c'est plus récent que WoD. Je crois que WoD j'étais prêtre encore, c'est quand les prêtres disco' ont changé, tu sais ?

[Moi] : Ouais, à la fin de Légion, euh fin de WoD, juste avant Légion.

[Feerya] : Ouais, bah voilà c'est à ce moment là que je suis passée Pala, ouais.

[Moi] : D'accord, ok, parce que tu jouais prêtre disco ?

[Feerya] : Ouais. J'ai pas trop aimé le changement, en fait.

[Moi] : Ouais c'est vrai on en avait discuté.

[Feerya] : Enfin j'ai pas trop persévéré alors j'ai changé et j'ai découvert le pala heal, trop bien, avec les instant', Wou-Hou.

[Moi] : [rire] Et du coup, niveau guilde, qu'est ce que... ?

[Feerya] : Alors, niveau guilde bah jusqu'à, jusqu'à avant d'être avec Eiki, j'étais que de dans des... guildes qui faisaient plus du PvP. Mais pas à haut niveau, hein, c'était vraiment... Pour s'amuser et... J'avais fait un petit peu d'arène mais pareil, pas à haut niveau. Et à partir du moment où on a, enfin où j'ai commencé à heal... Là j'ai fait que, plus que du PvE... Sauf avec le mage, ouais.

[Moi] : Ouais. Et du coup tu es restée dans la même guilde ou... enfin, j'imagine que... pendant la pause, au retour de la pause, forcément ça devait être une autre guilde ? Mais du coup... la fin de Lich King, etc. et Cata ?

[Feerya] : Euh, ouais, on a changé de guilde entre temps. Je pense que la guilde est morte... Après te dire quelle guilde c'était, je sais plus du tout.

[Moi] : Non mais c'est pas, le nom est pas très, très important. Et du coup, comment est-ce que vous êtes arrivés chez les Moon Hunter avant de, avant d'arriver au Peuple ?

[Feerya] : Alors, en fait, à la base c'était les Poneys Sanguinaires, ça s'appelait [rire]. Avant la Moon Hunter. Euh... C'est une guilde que Eiki avait rejoint, je sais pas comment il l'a trouvée mais voilà et... dans laquelle on a rencontré... Sieg, donc notre fameux Missionnaire... Il y avait d'autres joueurs avec qui on accrochait vraiment bien et il se trouve que ces joueurs là étaient très actifs et les anciens chefs, donc Docstrange, c'était le Maître de Guilde, Docstrange à ce moment-là, des poneys sanguinaires... Lui était vraiment, vraiment pas présent... Et on a été nommé, entre guillemets, officier... Parce que on était les plus actifs dans la guilde et finalement...

[Moi] : Qui ça ? Toi, Eikitchi et Missionnaire ?

[Feerya] : Oui. Bah Missionnaire était déjà officier et moi et Eiki on a ; enfin Eiki a été nommé Officier et... Niobé, c'était la fille avec qui on s'entendait bien, et moi on a été nommée, en gros, sous-officier. Parce que, tu vois, comme on est des filles, voilà.

[Moi] : D'accord, ça a été explicitement dit comme ça ou c'était un... non ?

[Feerya] : Euh... plus ou moins, plus ou moins.

[Moi] : Ah ouais, d'accord...

[Feerya] : Mais oui, Doc a un petit côté... misogyne, comme ça. En gros, on a reparti les tâches à tout le monde, donc... Il y en avait un c'était le RL, l'autre c'était... il faisait les BG et tout ça... Enfin chacun avait un rôle bien défini et nous, les filles, on avait [rire] : alors moi, je devais faire les combats de mascottes et... et Niobe c'était collection de jouets, tu vois le genre.

[Moi] : Ah ouais, d'accord...

[Feerya] : Donc, ça nous a saoulé avec elle et puis finalement avec Eiki et Sieg aussi puisque on s'est rendu compte que, bon ça va... On est toujours là, on est quasiment les seuls présents de la guilde, les autres... c'était une petite guilde, hein.

[Moi] : Ok, vous faisiez du PvE des raids, etc. ou plutôt donjons ?

[Feerya] : Non, non on faisait des raids. On arrivait quand même à faire des raids. Malgré tout, on était vraiment pas beaucoup mais on y arrivait et on était toujours présents. Et... et au final, les anciens de cette, de cette guilde, les Poneys Sanguinaires sont revenus, ont voulu reprendre la main sur la guilde et on a dit « Bah merde » parce que du coup... Nous, on l'a fait tourner pendant que vous étiez pas là, maintenant que vous revenez... Vous voulez tout changer, machin. Donc on est parti, on a créé notre propre, notre propre guilde qui s'appelait donc les Moon Hunter.

[Moi] : Ok. Euh, excuse-moi, deux secondes, sur le retour du coup des anciens : qu'est-ce qu'il s'est passé ? Ils ont voulu reprendre des grades d'officier et que vous ne le soyez plus ou... ?

[Feerya] : Bah, je pense pas qu'ils auraient voulu qu'on ne le soit plus mais ils ont voulu reprendre des grades d'officiers alors que... ils étaient pas, on les connaissait pas, quoi. Nous, on s'était approprié la guilde et... finalement ils revenaient et nous on les connaissait pas et ils voulaient reprendre leur place comme... comme si rien ne s'était passé, quoi. Et puis faire la loi, 'fin bon... Du coup, on a dit : maintenant on va faire notre propre guilde avec des, avec les gens vraiment actifs. Parce qu'en plus ils revenaient mais pas intermittence donc... On pouvait pas les destituer de leurs droits non plus parce que bon... c'était quand même les fondateurs mais d'un autre côté ils pouvaient pas réclamer une place... 'fin la guilde s'était transformée, on avait recruté du monde entre temps et le... ce fameux monde là qu'on avait recruté ne les connaissait même pas donc.... Ils pouvaient pas non plus avoir cette place...

[Moi] : D'accord, d'accord. Très bien, merci. Et du coup, vous créez la Moon Hunter ?

[Feerya] : Voilà on a créé la Moon Hunter et on a été suivi par les gens qui, qui... qui nous connaissaient, nous, et qu'on avait recruté... Pas un putsch.

[Moi] : D'accord, et du coup, qui a été GM ?

[Feerya] : Alors au départ c'était Sieg qui était GM, donc Missionnaire... Sauf qu'il a arrêté de jouer pendant un certain temps, il m'a nommé chef et c'est de là que... c'est de là que... que j'étais cheffe de la guilde, quoi.

[Moi] : Et, du coup, Doc il vous a suivi quand vous êtes partis ?

[Feerya] : Alors il avait arrêté de jouer à ce moment-là et... non, il nous a pas suivi tout de suite, je pense qu'il en avait un peu... ça a... il devait l'avoir mauvaise un petit peu quand même... qu'on parte. Mais bon d'un autre côté c'était justifié, c'était compris mais... Il nous a pas rejoint tout de suite. Il nous a rejoint, bien qu'on lui a dit qu'il était le bienvenue et tout... Mais il nous a rejoint à, que dans le Peuple des Barrens du coup.

[Moi] : Ok, ok. D'accord. Et du coup, comment ça s'est passé le rapprochement avec le Peuple ? Qu'est-ce qui vous a motivé ? Qu'est-ce qui... j'ai cru comprendre que vous aviez d'abord changé le serveur, avant de rejoindre le Peuple ?

[Feerya] : Alors, oui. D'abord on était sur... Dalaran, je crois ? Ouais c'est ça, Dalaran. Et notre Moon Hunter, on avait réussi à bien, bien recruter... On avait pas mal de monde, des gens motivés, des gens bien et tout. Jusqu'à ce qu'on recrute un mec qui foute la merde comme jamais...

[Moi] : D'accord.

[Feerya] : Hein ?

[Moi] : D'accord, c'est-à-dire ?

[Feerya] : Alors il nous a... retourné le cerveau de notre meilleur recruteur, qu'on avait nommé officier, en lui disant que de toute façon on ferait jamais de mythique, que... on était une trop petite guilde, qu'il fallait viser plus haut... que du coup, lui il allait se trouver une autre guilde et finalement il a réussi à convaincre pas mal de personnes de le suivre et de quitter notre guilde pour aller dans une guilde plus grande. Qui s'appelle Sang pour Sang, d'ailleurs [rire]. Qui a voulu nous recruter aussi, je sais pas si tu te souviens.

[Moi] : Euh... non, non. Je sais que j'ai déjà vu leurs annonces, ils sont sur Sargerass non ?

[Feerya] : Ils ont essayé de nous absorber aussi... En prenant, évidemment, que les meilleurs joueurs c'est ce qu'ils ont fait chez nous. Et, du coup, on a perdu énormément de monde à ce moment-là. Et... Comme on était déjà une petite guilde et assez fragile du coup ensuite on a galéré à recruter, quoi. Les... Finalement, on a essayé de migrer pour voir si on trouvait pas d'autres joueurs ailleurs... et c'est de là qu'on est arrivé sur... Pas sur Sargerass, sur...

[Moi] : Sur Garona non ?

[Feerya] : Garona.

[Moi] : D'accord, et pourquoi avoir choisi ce serveur ?

[Feerya] : C'était un serveur assez peuplé et puis c'est pas Archimonde non plus, parce que Archimonde on en a une assez mauvaise image... Archilol, quoi. Donc... ouais, Garona ça sonnait bien, c'était assez peuplé et c'était lié à Sargerass qui était assez peuplé. Donc c'était surtout pour la démographie des serveurs.

[Moi] : D'accord, ok. Très bien. Et, du coup, quand vous êtes arrivés sur Garona, votre objectif c'était d'abord de recruter plus de gens, de refonder la guilde, c'est ça ?

[Feerya] : C'est ça

[Moi] : Et donc, qu'est-ce qu'il s'est passé ?

[Feerya] : Euh... bah, c'était compliqué, on avait du mal à recruter, on y arrivait pas. Et les seules personnes qu'on recrutait, ils voyaient que ça tournait pas assez, donc ils repartaient. On arrivait pas à les garder. A chaque fois... Bah les, le, ceux qu'on recrutait, ils se disaient, ils rentraient et puis ils voyaient que ça tournait pas forcément bien parce qu'il y avait pas assez de monde et du coup ils partaient, donc... c'était un peu serpent qui se mord la queue. On avait du mal à recruter et garder les gens, quoi.

[Moi] : D'accord.

[Feerya] : Donc c'est là que j'ai un peu rendu les armes. Je me suis dit « Bon... on va jouer parce qu'on est motivé, on va tenter autre chose et peut être tenter de s'intégrer dans une autre guilde qui était plus pérenne, quitte à perdre un peu la proximité que j'avais avec les membres de notre guilde. On était quand même très proche, hein. Quitte à noyer un peu notre guilde dans une autre mais qu'on puisse au moins un peu jouer ensemble, voilà.

[Moi] : Hum, hum. Je comprends. Et du coup comment ça s'est fait avec le peuple ? Pourquoi le Peuple ? Moi je ne suis pas du tout au courant de ce qui s'est passé, hein. Enfin, moi j'étais juste là au premier soir de raid qu'on a fait ensemble pour, pour essayer. Mais après je ne savais pas du tout ce qui se tramait, ni rien. Enfin, voilà j'ai jamais été officier, ni rien. Donc si tu pouvais un peu me dire comment ça s'est passé, comment tu l'as vécu, etc.

[Feerya] : Bah on a fait un raid test, voir comment ça se passait et puis... Et puis ensuite on s'est fait intégrer petit à petit ;

[Moi] : Et, pourquoi le Peuple ? Comment s'est fait le rapprochement ? Enfin, comment est-ce que vous l'avez choisi ?

[Feerya] : Alors comment j'ai choisi ? Hum... Je crois que j'ai regardé sur des forums... j'ai regardé différentes guildes, j'ai regardé les gens qui, les guildes qui recrutaient et... et j'ai vu le Peuple des Barrens, je me suis un peu renseignée sur eux et j'ai vu un post qui m'a fait beaucoup rire avec... avec ces histoires de vieux là, je ne sais plus de qui est le post là mais...

[Moi] : Sur le forum officiel ? Sur le forum de WoW ?

[Feerya] : Je crois que c'était sur le forum de WoW mais, ouais, ça disait... bah c'était un post vraiment humoristique qui disait que ça recrutait, que... il y avait une mentalité, l'âge mature et, du coup... Enfin c'est aussi ce qu'on cherchait, parce qu'après nos déconvenues là, on avait besoin de... D'un, d'une guilde solide et qui dure dans le temps... Un truc stable, quoi. Donc on s'est dit : « Ouais, pourquoi pas ? ».

[Moi] : D'accord. Et du coup t'as contacté... Psy ?

[Feerya] : Euh... ouais je crois que c'est Psy que j'ai eu en premier ou Fear peut être... Peut être que c'est Fear, je sais plus exactement mais, ouais, on a discuté et j'avais une autre guilde aussi avec qui je discutais... pour un rapprochement mais... Ils ont été plus long je crois, ils ont été plus loin je crois et puis je sais pas, ils étaient pas... Je sais pas. Je sais plus pourquoi exactement j'ai fait ce choix là mais en tout cas la guilde Le Peuple des Barrens me plaisait plus... Peut être plus réactif ou quelque chose comme ça.

[Moi] : D'accord. Et comment est-ce que ça a été accueilli par les membres de ta guilde cette idée ? Est-ce que vous en aviez discuté en amont ? Est-ce qu'il y avait un consensus, est-ce qu'il y en avait qui était plutôt contre ? D'autres plus motivés ?

[Feerya] : Bah, on avait déjà perdu pas mal de membres avec le... le... le fait de... changer de serveur. Ça a déjà écumé une bonne partie des membres qui étaient pas... forcément attachés à nous. Enfin, forcément... pas attachés depuis longtemps à nous et... En... Donc on est venu avec un groupe assez restreint et j'ai demandé à tout le monde si ça leur convenait et... Oui, ça leur convenait. Après il y en avait pas mal qui avait aussi arrêté de jouer, qui était en pause... maternité comme, enfin maternité, paternité en l'occurrence. Comme... bah le cousin de Sieg qui s'appelait Konstantin avant et maintenant je saisis plus c'est quoi son nouveau perso', il a un voleur je crois non ?

[Moi] : Fromhell, non ?

[Feerya] : Ouais, c'est Fromhell. Ouais, lui, il était en pause, en pause paternité. On en avait un autre, il s'appelait Kendrall, qui était à l'armée et qui était en mission. Donc on en a pas mal comme ça qui étaient attachés à nous mais qui étaient plus dispo'. Et donc qui nous ont rejoint plus tard. Et donc Kendrall ne nous a pas encore rejoint mais je crois qu'il est pas encore rentré de mission, il a dû repartir.

[Moi] : D'accord.

[Feerya] : Mais qu'est-ce qu'on rigolait avec lui mais, ouais, sinon dans l'ensemble ça a été bien accueilli. On n'a pas perdu de monde à ce moment-là, à part les membres qui ont arrêté de jouer ou qui étaient pas là à ce moment-là.

[Moi] : D'accord et du coup ; pardon ?

[Feerya] : On a, par exemple, Ayaro qui revient, c'était un mage de chez nous, de la Moon Hunter...

[Moi] : D'accord et du coup après le raid de test qu'on avait fait ensemble vous en avez discuté et puis ensuite vous avez postulé, c'est ça ?

[Feerya] : C'est ça, ouais.

[Moi] : Ok. Et du coup, toi, ils t'ont proposée un rôle d'officier ?

[Feerya] : Oui, enfin c'est un rôle d'officier mais c'est... c'est plus pour la forme qu'autre chose, enfin, je pense hein... C'est surtout pour... pour lier en gros la Moon Hunter, enfin pour faire le lien entre la Moon Hunter et la, et le Peuple des Barrens. Parce que j'ai rien d'un officier, enfin, il faut dire je fais pas de... je fais pas d'administratif plus que ça, je fais pas de... Enfin je pense, hein. Je ne sais pas si on attend plus de moi ou pas, mais au départ c'était plus pour... pour faire un contact entre la Moon et.... Le Peuple des Barrens.

[Moi] : D'accord, d'accord. Ouais, justement ton... ton rôle d'officier dans la guilde, tu trouves que... que c'est plus, encore aujourd'hui, pour faire ce lien ou... ?

[Feerya] : Bah je pense que ça sert encore parce que, finalement, on voit qu'il y a des gens qui reviennent petit à petit et... et qui se rendent compte que j'ai quand même une place dans...

enfin qu'on est pas totalement... pas totalement noyé dans... Mais... ça sert pas, ça sert plus autant qu'avant, c'est clair.

[Moi] : D'accord. Et toi, d'un point de vue personnel, tu le vois comment ce rôle ? C'est quelque chose auquel tu tiens, est-ce que... comment est-ce que... Alors, d'une part, est-ce que c'est quelque chose auquel tu tiens et d'autre part, comment est-ce que tu vois ton rôle d'officier aujourd'hui ?

[Feerya] : Alors moi, au départ... c'était plus en tant que représentant que je l'ai pris... Et je t'avoue qu'avec tous les, tous les déboires qu'on a eus avec la Moon Hunter, les déceptions parce que les gens ils venaient, ils repartaient... Les... La trahison là qu'on a eu avec ce membre qui est venu, qui nous a piqué tous nos membres et qui est reparti avec... J'ai eu pas mal de déceptions et en fait quand... on m'a mis officier parce que, juste parce que j'avais été cheffe de la Moon Hunter ça m'a soulagé parce qu'enfin... je voulais pas en porter plus, tu vois ? Je voulais pas en faire plus parce que... et je pense qu'encore maintenant... Je, le rôle de représentant ça me va bien mais... Après je sais pas s'ils attendent plus de moi ou pas, je sais pas du tout en fait, parce que j'ai pas du tout le même contact... avec eux, que eux entre eux.

[Moi] : Ouais, d'accord tu as l'impression qu'il y a un groupe d'officiers qui serait plus formé par Psy, Fear, Oupah et... Anta d'un côté et, un peu toi de l'autre ?

[Feerya] : Ouais... C'est un peu ça, après je discute aussi sur le /o, j'aime bien voir ce qui se dit aussi, tu vois ? C'est sûr, c'est pratique.

[Moi] : Ouais, ça c'est un avantage [rire].

[Feerya] : Ouais, voilà, j'aime bien voir ce qui se dit mais après je suis pas... euh ils se connaissent depuis je sais pas combien de temps, mais je suis nouvelle, j'arrive là, enfin... je suis [inaudible]. C'est vrai que c'est bien parce que du coup je vois un peu ce qui se passe en interne mais j'interviens pas plus que ça.

[Moi] : D'accord, et... Et, avant du coup quand tu étais GM puis, enfin et officier et sous-officier Comment est-ce que tu envisageais... cette fonction ? Est-ce que tu voyais plutôt ça comme une espèce d'autorité et du coup un... un rôle important, plutôt comme, peut être pas un sacrifice mais, tu vois, une manière de donner de son temps pour le groupe... Comment est-ce que tu envisageais ça du coup avec la Moon et les Poneys Sanguinaires avant ?

[Feerya] : Alors c'était surtout un investissement de temps en fait... Parce que on comptait sur nous, enfin nous, moi et les offi', pour recruter, pour gérer, pour gérer les conflits aussi, ça c'était... En fait c'était ça mon rôle principal là-dedans, c'était de gérer les conflits entre les membres, enfin gérer les conflits et les tensions.

[Moi] : D'accord. Il y en avait souvent ? Enfin, c'était quelque chose de... de récurrent ? Enfin j'imagine avec le membre qui a foutu un peu le, le bordel ça a dû arriver un peu plus mais...

[Feerya] : Ouais, bah ça par exemple, ouais, ouais. Ouais, ça arrivait, ouais. Et puis, après... bon... Eiki et Sig c'est pas les plus grands diplomates du monde, donc quand il y avait des soucis ils m'envoyaient moi pour essayer de voir comment arrondir les angles, parce que... sinon ça allait au clash et quand ça va au clash dans une petite guild, souvent ça se termine

mal, donc il fallait toujours... Mais moi j'avais plutôt ce rôle-là et puis, ouais, d'être toujours... d'être le plus souvent présente possible. Ce que je fais beaucoup moins en, à l'heure qu'il est. Maintenant...

[Moi] : Ouais, d'accord.

[Feerya] : J'essaie d'être présente aux raids mais... Je me force pas.

[Moi] : Ouais, d'accord. Alors je vais revenir sur ce que tu dis parce que c'est intéressant mais j'ai juste une question avant : tu trouves qu'il y a, qu'il y avait plus de conflits dans tes anciennes guildes que, au peuple ?

[Feerya] : Euh... ouais. Enfin, plus de conflits, comment dire ? De conflits de fonctionnement, tu vois, enfin de gestion. Alors qu'au Peuple il y en a toujours un qui râle mais bon, on sait qui c'est et on tient pas forcément compte alors que c'était vraiment des remises en question dans mes autres guildes, c'était des remises en question de fonctionnement régulières parce que... comme ça tournait pas... comme ça devait... on essayait d'améliorer toujours pour faire en sorte que ça fonctionne, forcément.

[Moi] : Ouais, et selon toi ça serait dû à quoi le fait qu'il y a peut-être moins de conflits au peuple ?

[Feerya] : Parce qu'il y a plus de monde, tout simplement.

[Moi] : D'accord, c'est-à-dire ?

[Feerya] : Je pense.

[Moi] : qu'est ce que ça induit qu'il y ait plus de monde ? Qu'est-ce que ça change ? Enfin, qu'est ce que ça peut produire ?

[Feerya] : Bah la guildes est plus pérenne, enfin... on se, on remet pas tout le temps en question l'organisation... vu qu'il y a plus de monde, on est pas tout le temps en train de se dire « Mon dieu il n'y a pas assez de monde pour faire, pour aller en raid », rien que en HM, tu vois ? Bon ok il nous manque du monde pour le mythique, mais bon... On peut toujours partir en HM quand même alors que des fois... Enfin, ça posait de réels, de réels problèmes de fonctionnement parce que les gens qui étaient là c'était pour progresser et... s'ils arrivaient pas à progresser bah ils partaient, du coup... Quand ils partaient ça empêchait encore plus la guildes de progresser donc c'était...

[Moi] : Hum, hum. Et le Peuple, est-ce que c'est une guildes dans laquelle... bon alors ça suppose deux questions ce que je vais te demander. Alors ce que j'allais te demander c'est : est-ce que le Peuple c'est une guildes dans laquelle tu te vois rester, à l'heure actuelle, bien sur c'est hypothétique comme question et, du coup, est-ce que tu comptes continuer à jouer dans les temps à venir ?

[Feerya] : Alors, c'est un peu compliqué comme question ça [rire]. Alors ta première question : est-ce que je me vois bien continuer dedans ? Plutôt, oui. Parce que... si je fais une pause, je reviendrai et bien elle sera encore là. J'ai pas non plus d'obligations de... gérer le truc et je me dis que je peux lâcher un peu la bride et qu'on va pas m'en vouloir. C'est pas comme, c'est pas comme mes anciennes guildes où elles étaient tellement petites que si tu lâches un peu

la bride c'est foutu, ça s'effondre. Là je sais que... là je sais que ça, ça... Je sais pas elle a 10 ans cette guilde ?

[Moi] : Je crois même plus [rire] je sais plus exactement, mais ça a un moment, ouais.

[Feerya] : Donc... donc, voilà je sais que la terre continue à tourner même si je me connecte pas... ça va pas, ça va pas changer la vie de grand monde et je suis pas indispensable, donc... Donc je pense que là, c'est en ce moment ce que je recherche, étant donné ma situation [rire]. Je vais donc accoucher au premier juillet donc...

[Moi] : Quand ça ? C'est prévu pour quand ?

[Feerya] : Premier juillet.

[Moi] : Ah oui, d'accord. Oui, ça se rapproche petit à petit [rire]

[Feerya] : Ouais, donc, peut être un peu avant ou très légèrement après, du coup je sais que ma vie va être complètement chamboulée et que WoW ce n'est plus ma priorité. Contrairement à avant où, je n'avais pas que ça mais c'était une de mes priorités.

[Moi] : D'accord, ok. Alors on pourra revenir sur ce point après... en fait on va y rebondir, tu disais avant que... maintenant tu te forçais plus à venir, que tu essayais de venir aux raids mais voilà... Du coup ;

[Feerya] : Je suis, je suis quand même là régulièrement aux raids mais je me force pas à venir entre temps quoi.

[Moi] : D'accord. Et du coup, avant, tu avais le sentiment que tu te forçais à certains moments pour venir ? Enfin que c'était... peut être, une sorte d'obligation de devoir se connecter ?

[Feerya] : Oui, en quelque sorte, oui. Enfin, obligation, non, pas obligation mais... bah fallait être présent quoi, fallait gérer, oui.

[Moi] : Dû à ta position, enfin ton rôle d'officier, de GM, etc. ?

[Feerya] : Ouais. Oui, parce que, étant donné qu'on avait reproché à Doc de pas être présent alors que c'était sa guilde et qu'on la gérait à sa place. Je pouvais pas me permettre de pas être présente et de laisser les autres gérer à ma place. Sachant que j'ai toujours été un peu plus présente que Eiki, qui était aussi officier mais qui... qui a tendance à lâcher un peu plus vite quoi.

[Moi] : D'accord, ok, ok... Je pense qu'on peut dire que... le Peuple a des objectifs de jeu qui sont, je dirais, je pense que le qualificatif de semi-HL va bien. C'est-à-dire, que globalement l'idée c'est de clean le HM et idéalement d'essayer un peu de Mythique quand les effectifs et tout ça, sont possibles mais sans tenter un progress et tout ça. Est-ce que ça c'est des objectifs qui te... alors bien sûr ta situation va changer, mais quand vous êtes arrivés dans la guilde est-ce que ce sont des objectifs qui te satisfaisaient ? Que tu avais envie de voir plus ? est-ce que tu trouvais que c'était trop par moment ? Comment, est-ce que, ton sentiment concernant les objectifs de la guilde a évolué au cours des dernières semaines ?

[Feerya] : Alors, trop, non. Au contraire, quand on est arrivé dans le Peuple on avait faim de raid. On n'en pouvait plus des soirées où on faisait raid off parce que ça, parce qu'on était pas assez ou quoi, donc on était vraiment... à fond [rire] à ce moment-là... Maintenant c'est vrai que, une fois qu'on a fait le tour du HM, comme là, ça devient un peu long parce que on est surstuff et on aimerait toucher un peu du MM mais bon, on voit que ça fonctionne pas forcément, il manque à chaque fois un joueur ou quoi. C'est compliqué le, c'est compliqué par rapport à ça... Et... et du coup, ouais, si on faisait plus de MM je serais plus impliquée par exemple. Ouais, je, je m'intéresserai plus au truc, les soirées raids seraient moins monotones, il y aurait plus de défis quoi, parce que là en ce moment c'est... voilà on y va et ça marche pas *pffff* tu vois... Clairement quand, là on ce moment, on dit « Soirée HM » moi ça me fait chier, quoi. Mais bon je viens quand même.

[Moi] : Ouais, et ça te donne pas envie de faire un reroll ou... ?

[Feerya] : Alors moi, mon problème, c'est que je suis très mono-tâche hein [rire]. C'est que... même sur mon pala j'ai même pas de spec' tank, j'ai même pas l'arme tank, tu vois ? J'aime bien avoir un perso', le gérer à fond et l'optimiser à fond et... Et... j'ai du mal ensuite à passer à autre chose. Alors j'ai essayé, hein, j'ai fait un démo avec la nouvelle race... Mais... C'est la prise en main en fait, j'ai vraiment besoin de le prendre en main à fond, bon peut être que je vais le faire hein, comme maintenant je vais avoir plus de temps, du coup... Comme la chambre du bébé est prête, quasiment, j'aurai un peu plus de temps pour me consacrer à ça mais je sais pas si je vais le faire. J'ai du mal à reroll, ouais, j'ai même du mal à reprendre mes anciens perso', ma chass ;

[Moi] : C'est ce que j'allais te demander, pourquoi pas le prêtre ou chasseur ?

[Feerya] : Bah le prêtre il faut que le pex parce qu'il est, je crois, niveau 100 et ça me saoule [rire] et... le chassou j'ai réussi à le pex 110 mais... je sais pas, tant que j'arrive pas à un niveau satisfaisant ça m'éclate pas, donc j'ai du mal à... Puis il faut vraiment tout, il faut vraiment tout que je personnalise au niveau de l'interface, pour que ce soit le plus pratique possible. Je fais tous mes trucs moi-même ça prend un temps, assez important et...

[Moi] : Alors justement, je rebondis sur ;

[Feerya] : J'ai mis beaucoup d'énergie dans le paladin.

[Moi] : D'accord, ouais, du coup t'as pas envie de réinvestir dans... forcément dans un autre personnage, enfin dans une autre classe ?

[Feerya] : Je pourrais mais il faut que je m'y mette et puis voilà quoi... Faut que je m'y mette, voilà mais j'ai un peu de mal.

[Moi] : T'as déjà pensé à faire un deuxième pala ?

[Feerya] : Pour quoi faire ?

[Moi] : Je connais des gens qui font deux ou trois paladins.

[Feerya] : Mais ça sert à quoi ?

[Moi] : Bah justement, une fois qu'ils ont tout loot sur un, ils passent au deuxième [rire].

[Feerya] : Ouais, non, mais alors c'est pas du tout mais pas du tout mon objectif, alors là. C'est vraiment le truc le plus inutile du monde pour moi.

[Moi] : Ok, non mais il fallait que je demande [rire]

[Feerya] : [rire] Non, non au contraire. Parce que tu fais... Encore sur un même pala que tu fasses plusieurs spec', je veux bien, que tu montes toutes tes spec', ok. Mais pourquoi en faire un autre ? Autant changer dans ce cas...

[Moi] : Ouais, je suis assez d'accord mais bon...

[Feerya] : Je sais pas.

[Moi] : Ok... alors justement ça me permet de passer sur quelques questions sur ton interface... Est-ce que tu utilises des addon ? Et si oui, globalement, lesquels ? Alors sans forcément prendre la liste de tous les addon que tu utilises mais ceux qui te semblent principaux, etc.

[Feerya] : Alors j'utilise Bartender, principalement. Parce qu'il te permet de mettre tes icônes partout, il... si tu veux surtout en tant que heal, il faut que mon interface de raid soit devant moi, enfin devant moi, en bas de mon écran mais en face de moi pour que je puisse, non seulement voir ce qui m'entoure et... voir les barres de vie, en principal, quoi. Comme je joue en mouseover... si tu veux je heal en fonction des barres de vie qui baissent devant moi. Mais je pense que toi c'est un petit peu pareil ?

[Moi] : Euh ouais, un petit peu, ouais.

[Feerya] : Attends voir, Maya [appelle son chien]. Ouais, donc... donc juste au-dessus des barres de vie, j'ai mes barres de sorts, enfin mes barres de sorts, j'ai une copie... de ma souris. Enfin sur le côté de ma souris j'ai 12 touches... Ouais 12 touches, du coup j'ai fait en sorte que les icônes de Bartender aient la même forme que les 12 touches de ma souris... Donc, ils sont en carré. C'est une Naga... donc si tu veux, tu as une ligne de 3, une ligne de 3, une ligne de 3, une ligne de 3 et mes sorts du coup ils sont en tout petit sur des icônes qui ont la même forme que ma souris.

[Moi] : D'accord comme ça tu as les icônes dans le même ordre qu'ils sont sur ta souris, c'est ça ?

[Feerya] : Voilà, comme ça je sais... j'ai pas besoin de regarder ma souris pour savoir ; après ça vient par réflexe, hein. J'en aurai même plus besoin à l'heure qu'il est mais ça me donne un schéma de ma souris, si tu veux, grâce à Bartender. J'ai un schéma de la face, donc ça c'est la face... là où il y a le pouce et j'ai le même schéma avec... avec les touches qui sont... juste en dessous de la roulette... Et à droite et à gauche de la roulette, parce que tu sais, tu peux faire basculer à droite et à gauche la roulette et... Du coup j'ai le même schéma en forme de « T » qui représente ma souris. Et à côté, puisque vu que ça c'est en tout petit, à côté... j'ai... la copie de ces sorts là mais qui ont un CD.

[Moi] : Ok.

[Feerya] : Si tu veux c'est une sorte de WeakAura pour moi [rire] c'est une truc fait maison, hein. Mais ça me permet de voir en plus gros mes CD... les CD que j'ai besoin d'activer régulièrement, ce sont les sorts que j'utilise régulièrement, quoi.

[Moi] : Ok. Et c'est un WeakAura, c'est avec WeakAura que tu as fait ça ?

[Feerya] : Non, non. C'est avec Bartender aussi. Si tu veux c'est les mêmes que j'ai sur la commande et en plus gros et...

[Moi] : D'accord pour mieux les voir ?

[Feerya] : Juste pour mieux, ouais voilà, juste pour les principaux sorts de.... De CD comme Lumière de l'aube, les procs, comme ça je les vois bien parce qu'en tout petit sinon ça va pas.

[Moi] : Ok. Du coup, ouais, pas mal de chose avec Bartender en fait ?

[Feerya] : Hum.

[Moi] : Et t'utilises d'autres logiciels ? WeakAura t'utilises par exemple ? Enfin d'autres addon, pardon.

[Feerya] : Alors WeakAura j'ai essayé, mais franchement j'ai du mal, parce que je maîtrise pas, encore une fois c'est, quand je maîtrise pas à fond j'ai du mal à utiliser. Bartender, j'ai fait une macro au-dessus, j'ai tout en mouseover dessus, j'ai été à fond dans la configuration de ça. WeakAura c'est difficile d'aller à fond dans la configuration parce qu'il y a tellement de trucs, c'est tellement complexe que... Que, franchement, pour... moi j'aurai besoin de me créer moi-même un WeakAura et...

[Moi] : Ouais, tu as essayé avec un WeakAura téléchargé, c'est ça ?

[Feerya] : Ouais mais ça me plait parce que je connais pas le mécanisme du truc, tu vois, ou ça me correspond pas forcément à 100%. Donc, ouais, le seul WeakAura que j'utilise... c'est... celui qui me dit pour le légendaire, attends comment il s'appelle ? Sephuz, c'est le seul que j'utilise qui me dit quand ça a proc' et quand ça peut re proc, tu vois. Parce que c'est un truc simplissime. Moi, je veux pas de truc sur mon interface que je comprenne pas, tu vois.

[Moi] : Ok, ok. Je comprends.

[Feerya] : Je veux pas être submergée de trucs que je comprends pas.

[Moi] : Ouais, ouais, je comprends très bien... et du coup... Ces deux addon principalement ?

[Feerya] : Ouais après j'ai un addon pour la carte, je crois que c'est... C'est pas Sexymap ou... Ah non c'est un autre truc, c'est Vanisilin [?], ça te permet de bouger tout ce que t'as envie sur la... sur... l'interface. Mais là c'est pareil, si c'est mal utilisé... t'as des bugs, c'est assez... elle est assez chiante cet addon mais je l'utilise quand même, j'ai pu agrandir la minimap.

[Moi] : Ok.

[Feerya] : Parce que ça me permet de bien vous voir là où vous êtes, en raid, parce que la minimap c'est vachement important pour heal... Enfin, pour moi en tout cas ;

[Moi] : Tu regardes la minimap pour voir où sont les gens ?

[Feerya] : Ouais. Bah quand je vois quelqu'un qui est pas à portée, je regarde de quelle couleur il est et je regarde le petit point où il est, tu vois. Après s'il y en a deux de la même couleur, enfin s'il y a deux personnes de la même classe, j'essaie de me diriger vers un et si c'est pas le bon je me dirige vers l'autre mais... ouais, du coup, j'utilise la minimap pour ça...

[Moi] : D'accord, d'accord.

[Feerya] : Je ne sais pas comment tu fais toi

[Moi] : Euh... s'il est pas à portée, je le heal pas [rire]

[Feerya] : [rises] Okay.

[Moi] : Et je le laisse crever sauf si c'est un tank [rire] Ceci dit je pense que ta technique est plus efficace

[Feerya] : [rire] Bah ça peut aider de temps en temps. Pas à 100% parce que du coup si t'as un... quatre pala' dans le raid et que t'en cherche un, bah faut trouver le bon, tu regardes lequel c'est qu'est le plus loin sur ta map, mais bon voilà. [rire] ça me sert à ça.

[Moi] : Non mais c'est... bon plan.

[Feerya] : Après j'ai TitanPanel mais c'est plus pour du confort visuel, t'as la barre au-dessus avec des petites infos.... Qu'est-ce que j'ai d'autre ? Euh... Je réfléchis... J'ai Gaterer tu sais pour les minages et tout ça mais bon ça sert pas à grand-chose. Actuellement c'est pas un truc qui sert de trop. J'en ai un qui te trouve les élites, je ne sais plus comment il s'appelle. Tu vois c'est lequel ?

[Moi] : Euh... Je vois, je me souviens plus du nom mais je vois, ouais. Mais je me souviens plus du nom.

[Feerya] : Mais voilà c'est des petits trucs de confort, en gros.

[Moi] : D'accord... J'avais une petite question : pourquoi est-ce que tu es passée côté Horde en passant sur ton compte ?

[Feerya] : Parce que j'aimais pas les humains, je les trouvais moches et... puis il y a eu les elfes de sang quand... quand je me suis mis sur mon propre compte j'ai découvert les Elfes de Sang, je me suis dit « Ah, c'est quand même mieux » [rire]. Et puis, ouais, les Elfes voilà j'aime bien. Et depuis je crois que j'ai fait que des Elfes de sang, enfin j'ai joué que des Elfes de sang, finalement. Parce que les reroll que j'ai fait je les joue pas donc...

[Moi] : D'accord, et tous de sexe féminin tes perso' ?

[Feerya] : Ouais.

[Moi] : Ok, d'accord. Si... parmi les quatre persos' que tu as joués tu devais en choisir un, un avec qui tu... t'as, on pourrait dire un lien un peu plus particulier, ça serait lequel ?

[Feerya] : Le pala'

[Moi] : D'accord, pourquoi ?

[Feerya] : Le pala' clairement parce que c'est le, c'est le seul perso' avec lequel j'ai l'impression d'avoir un niveau correct [rire]. Si tu veux j'ai toujours été un noobette avant et depuis que je joue pala et en heal, je me rends compte que ça va, c'est pas si mal et puis du coup je me challenge, régulièrement quand... enfin, j'essaie de m'améliorer vraiment et c'est le premier personnage avec lequel je m'améliore autant.

[Moi] : D'accord et tu n'as jamais fait du coup de changement de race pour tes perso' ?

[Feerya] : Non changement de race, non, il n'y a pas de... Elf de sang, quoi [rire]. Voilà.

[Moi] : D'accord...

[Feerya] : Et puis en passant avec toutes les années j'ai développé une haine contre l'Alliance donc... [rire].

[Moi] : Ouais, pourtant ils sont moins nombreux, hein.

[Feerya] : Ils sont moins nombreux t'es sûr ?

[Moi] : Ouais, en tout cas sur... sur Sargerass et tout ça c'est une domination de la Horde assez écrasante [rire].

[Feerya] : Et ! C'est peut-être ce qui nous a fait choisir Garona aussi. Il y avait peut-être du, un petit quelque chose là-dedans, ça me rappelle quelque chose [rire].

[Moi] : D'accord... Au niveau des raids, donjon, etc. est-ce que tu les fais principalement en guildes ou est-ce que ça t'arrive d'en faire aussi en PU ?

[Feerya] : Euh, non, principalement en guildes, sinon je vois pas trop l'intérêt. A moins de se faire connaître pour être, pour entrer dans une autre guildes, j'ai jamais fait de raid avec une autre guildes... En PU, ou alors très, très rarement.

[Moi] : D'accord et pour les donjons ? Mythiques plus, etc. ?

[Feerya] : Pour les Mythiques plus ?

[Moi] : Ouais et donjons, si tu fais encore des heroday ou...

[Feerya] : Ah non Heroday j'en fais plus depuis un bail. C'est vraiment le truc qui est inutile pour moi...

[Moi] : Ouais, bon ça donne des essences, quoi. Mais ça vaut peut-être pas le coup.

[Feerya] : Ouais, même ça je farm plus, tu vois... Alors pour les, par contre, pour les Mythiques plus, ça m'arrive souvent de les faire sans la guildes. Parce que comme ça va plus vite en tant que heal, je prends un groupe et j'ai... des donjons préférés si tu veux. Gueule des Ames, par exemple, parce qu'il est court, parce que c'est vite fait, parce que je le connais par cœur... Du coup... C'est vrai que ça m'arrive de tagger dans un groupe parce que je vois qu'il y a une +15 à Gueule des Ames. C'est plus facile de tagger en solo... Après je suis pas, je suis pas du tout contre le fait de faire des clefs en guildes, c'est même plus sympa mais... bon quand t'es, quand tu veux faire ça vite fait, bien fait, t'as +15 du jour, c'est... c'est plus compliqué à trouver en guildes, surtout en ce moment.

[Moi] : D'accord et du coup tu choisis le groupe en fonction du donjon, du niveau de la clef et quoi d'autre ? est-ce que tu regardes d'autres éléments avant de rejoindre un groupe ?

[Feerya] : Bah, en général, le donjon et le niveau de la clef c'est déjà pas mal. Après il faut être accepté dessus, c'est pas toujours le cas. Donc, non, je regarde pas grand-chose d'autre. Si, si, il y a un tank, ça aide aussi. Parce que souvent un tank c'est plus long à trouver.

[Moi] : D'accord, très bien. Du coup, ça me fait passer au volet de questions sur tout ce qui est autour de WoW. La première étant : est-ce que ça t'arrive de regarder du streaming de jeu vidéo, d'une part et, peut-être, plus précisément de WoW ?

[Feerya] : Alors pas du tout. Je ne suis pas du tout streaming. Eiki en regarde beaucoup alors de temps en temps je regarde un peu avec lui mais moi je suis pas trop, enfin j'irais pas de moi-même les regarder, des vidéos, quoi.

[Moi] : D'accord. Pourquoi ? Qu'est ce qui te, te déplaît, ou juste tu trouves qu'il manque ou je sais pas ?

[Feerya] : Bah moi, j'aime jouer, regarder les autres jouer ça m'intéresse pas forcément, tu vois [rire]. Parce que voilà, ce que j'aime c'est me mettre aux défis, surtout quand il y a du défi, tu vois. C'est me mettre au défi et pas regarder les autres faire des trucs de fou, c'est bien mais c'est pas moi.

[Moi] : D'accord. Y compris avec Eikitchi ? Ça vous arrive pas qu'il y en ait qu'un des deux qui joue ou...

[Feerya] : Bah on se regarde pas jouer, non...

[Moi] : D'accord, ok ;

[Feerya] : Parce qu'en général, quand on joue, on essaie de jouer ensemble, si jamais. Ou si on joue on joue en même temps quoi, mais je vais pas le regarder... Si je vois qu'il joue, je vais plutôt essayer de jouer avec lui plutôt que de le regarder jouer.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Et est-ce que tu consultes des sites qui ont un rapport avec WoW ?

[Feerya] : Alors, j'étais... Ouais, sur WoWHead pour tout ce qui est objets et tout ça, après... avant il y avait Millenium aussi pour optimiser mais je crois qu'ils sont plus trop d'actu maintenant. En site plus récent... Qui s'appelle, qui s'appelle, en... Merde je sais plus, c'est un sort de mage. Icy Veins ! [rire] Voilà. Donc, ouais, quand je veux optimiser, je regarde sur Icy Veins mais c'est vrai que du coup avec le pala ça m'est pas arrivé depuis un petit moment déjà.

[Moi] : D'accord, ok... Je sais pas si tu as vu, sur Facebook il y a plusieurs groupes qui sont autour de WoW, est-ce que tu en as déjà rejoint un ou est-ce que tu as, peut-être, rejoint un de ces groupes ?

[Feerya] : Euh, non. Moi je, non. Eiki, oui mais, moi, non. Donc je fais les trucs par rapport à lui de temps en temps mais moi, non, ça m'intéresse pas plus que ça.

[Moi] : Ok, d'accord. Très bien... La blizzcon, tu as déjà regardé ? Voire acheter un ticket virtuel ? Voire essayer d'y aller ? Voire y être allé ? [rire]

[Feerya] : Euh, jamais été. Ah, attends. Il y a Eiki qui est là. [Porte qui sonne et chien qui aboie]

[Eikitchi] : Salut Thézar !

[Moi] : Salut ! [rire]

[Feerya] : Ouais, du coup, je me réinstalle.

[Moi] : Si tu veux qu'on continue un autre jour il n'y a pas de problème.

[Feerya] : De quoi ?

[Moi] : Si tu veux qu'on continue un autre jour, il n'y a pas de souci, hein.

[Feerya] : Non. C'est bon, enfin je sais pas il y en a encore pour longtemps ?

[Moi] : Euh, non, non. C'était cette question sur la Blizzcon, ensuite sur toi en dehors de WoW et on est bon, donc il y en a pour une petite vingtaine de minutes. [Blanc de quelques secondes]

[Feerya] : Tu es toujours là ?

[Moi] : Ouais, ouais. Du coup, sur la Blizzcon...

[Feerya] : Ouais, donc non, j'ai jamais été, on a jamais été, ni pris de billets. Après... En stream non plus, moi en tout cas.

[Moi] : D'accord, ok, très bien. Du coup, ce qui amène au dernier volet de questions sur toi en dehors de WoW. Du coup c'est, encore une fois, des questions très... très générales sur... Prénom, âge, situation familiale, profession, etc. Et si des personnes de ton entourage, j'en connais au moins un, joue aussi à WoW ou a joué aussi à WoW, etc. [rire]. Donc, comme tu le sais par Facebook, moi je m'appelle Jacques et comme tu le sais aussi ma profession c'est que je fais une thèse et... et voilà.

[Feerya] : Ok, bah moi c'est Emma*, j'ai 27 ans [parle très bas] ... en couple depuis 10 ans presque, quasiment... J'ai deux chats, un chien, je suis future maman. Je suis infirmière en dialyse et...

[Moi] : Vous êtes dans quelle région ?

[Feerya] : A Strasbourg.

[Moi] : Ah d'accord, j'y étais jusque, bah première année de fac j'étais à Stras'

[Feerya] : Ah ouais ?

[Moi] : Ouais, ouais, j'ai fait tout mon lycée, j'étais au lycée international, aux Pontonniers.

[Feerya] : Nous, on est arrivé ici 2014, je crois.

[Moi] : Ah ouais, d'accord. 2014... moi j'étais déjà, j'étais sur Paris encore je crois. Et du coup, tu bosses à l'hôpital civil ou à Hautepierre ?

[Feerya] : A Ste Anne.

[Moi] : Ste Anne ? d'accord. Ok, et du coup, d'autres personnes de ton entourage IRL qui jouent à WoW ou qui ont joué ?

[Feerya] : Alors j'ai... J'ai une amie d'enfance, enfin d'enfance, une amie du lycée qui a, qui joue mais très, très casu' hein... D'ailleurs, je crois qu'en ce moment elle est sur un autre jeu, enfin elle est pas aussi présente que je peux l'être. On a rarement réussi à jouer ensemble d'ailleurs.

[Moi] : D'accord.

[Feerya] : Mais par contre on s'est... avec elle on s'est connue au lycée, on s'est perdue de vue pendant quelques années et on s'est retrouvée à Strasbourg, parce qu'elle habite à Strasbourg et c'est là que j'ai appris qu'elle jouait à WoW. On a pas commencé ensemble, ni rien.

[Moi] : D'accord, ok. C'était du hasard en fait que... vous jouiez tous les deux, quoi.

[Feerya] : Ouais, complètement.

[Moi] : Et... tu as d'autres amis, IRL, qui jouent ?

[Feerya] : Hum... Connus IRL et qui ensuite ont joué à WoW ? Non.

[Moi] : Et l'inverse ?

[Feerya] : Bah l'inverse ouais, il y a Missionnaire, Siegfried, qui de temps en temps passe à la maison, il habite pas tout près, lui, il habite en Dordogne mais quand il passe par là, il vient nous voir. On a vu Niobé, qui est notre ancienne copine aussi, qui est venue chez nous aussi... et j'ai été invitée au mariage de Calissia, c'était un ancien de la Moon Hunter qui habite à Strasbourg, enfin dans le coin. Donc on s'était jamais vu en vrai et on a été invité à son mariage, c'était chouette.

[Moi] : Ok, ok. Est-ce que tu dirais que ton expérience dans WoW, sous quelques aspects que ce soit, en tant qu'officier dans une guildes ou l'expérience de jeu même, t'as déjà apporté des choses pour ta vie IRL, quotidienne ?

[Feerya] : Ah bah [rire] elle m'a apporté déjà... déjà mon chéri [rire] Voilà et un autre par avant, donc ouais, c'est déjà beaucoup. Sinon des amis, des connaissances que j'aurais pas fait si...

[Moi] : D'accord et est-ce qu'il y a des... des compétences, je sais pas, ça peut être des compétences sociales ou... ou tu vois de gestion de... bah je sais pas, vu que tu disais que dans les guildes tu faisais pas mal de gestion de conflits, etc. Est-ce qu'il y a des moments où, peut être que tu aurais eu... peut être que tu aurais fait de la gestion de conflit de la même, enfin, tu vois, en... ayant... un peu l'expérience de WoW en tête ? Ou, peut être l'inverse, est-ce que ça t'est arrivé dans WoW de gérer des choses en appliquant des choses que tu aurais appris via ton métier ou ton expérience, simplement, quotidienne ? Tu vois ce que je veux dire ?

[Feerya] : Oui... Enfin... qu'est ce que ça a pu m'apporter ou qu'est-ce que j'ai pu apporter au jeu par rapport à mon expérience...

[Moi] : C'est ça

[Feerya] : Hum... C'est un peu compliqué comme question. Peut être le fait de prioriser, le heal me permet, enfin de prioriser un peu les choses... Après, de là à dire que ça a un vrai impact, peut être pas, hein, mais... Mais c'est vrai que... Il y a une chose par contre, c'est la volonté de s'améliorer et de se remettre en question régulièrement... Ça, ça m'apporte quelque ; enfin, je sais pas si c'est WoW qui me l'a apporté ou... la vie quotidienne qui l'a apporté à WoW

[Moi] : Mais tu vois un certain lien entre tout ça ?

[Feerya] : Ouais... Je pense qu'il y a un lien parce que c'est quelque chose que je faisais pas avant. Enfin, j'essayais pas d'être au top niveau tu vois, alors que... c'est vrai que maintenant je regarde un peu plus, par rapport aux gens avec qui je joue, j'essaie d'être... j'essaie d'être la meilleure mais après... voilà. Mais c'est... je sais que je suis pas la meilleure dans, enfin dans le jeu ou quoi, mais le fait d'être avec des gens qui soient... qui... enfin je me mets moi-même en compétition.

[Moi] : D'accord.

[Feerya] : C'est un peu comme les kikiheal, le kikiheal c'est pareil.

[Moi] : Bah ouais, ouais.

[Feerya] : [rire] Mais c'est ça qui m'a permis de m'améliorer, mine de rien.

[Moi] : Oui, oui c'est sûr. Alors j'ai deux questions qui peuvent paraître clichés, il y en a une qui l'est, l'autre... l'autre je dirais que c'est une question un peu empirique dans le sens où toutes les personnes avec qui j'ai fait des entretiens... qui travaillent dans le milieu ou dans le monde médical jouent heal [rire]

[Feerya] : [rires]

[Moi] : Et, est-ce que tu vois un lien ? Est-ce que ;

[Feerya] : Je pense qu'il doit y avoir quelque chose [rires]. Ouais, ouais il doit y avoir quelque chose.

[Moi] : Parce que là, tu es quand même la 4^{ème} ou 5^{ème} personne, je n'ai fait d'entretien avec personne qui travaille dans le monde médical et qui ne joue pas heal. Que ce soit pharmacien, psychologue, c'est systématique. Du coup, voilà, je te pose la question directement, pour toi, hein, tu peux pas, enfin je te demande pas de parler à la place des autres, mais pour toi, est-ce que tu vois un lien ? Comme ça, est-ce qu'il y a quelque chose qui te semble émerger ou... pas.

[Feerya] : Oui, bah je pense qu'il y a forcément un lien... Une volonté de se sentir utile au groupe, d'être un soutien et, dans la vie de tous les jours c'est des personnalités qui sont comme ça, donc forcément... Enfin, forcément pas forcément mais ces personnalités se rangent plutôt dans le domaine médical ou paramédical. Et..., c'est vrai que ça colle bien avec... Je pense que c'est une question de personnalité plus que de... c'est pas forcément un cliché tu vois mais plus... ouais la volonté d'être... utile au groupe, un support, que ce soit un support à LoL ou... heal en raid et... C'est une volonté aussi de sortir du lot aussi un petit peu. Parce que les DPS c'est, on va dire c'est... c'est difficile de sortir du lot en tant que DPS parce qu'il y en a tellement et... c'est un autre boulot, DPS c'est... celui qui tape le plus fort alors que heal c'est

un peu plus de stratégie, entre guillemets, c'est une question de timing, question de... Et, ouais, je pense que quand on est... dans le paramédical ou le médical dans la vie de tous les jours on a choisi déjà un... un métier qui est en rapport avec le service à la personne et pas en rapport avec celui qui se fait le plus de blé parce que sinon... A part les chirurgiens et compagnie et ceux-là tu vois, si tu interrogues un chirurgien je suis pas sûr qu'il serait heal, tu vois.

[Moi] : [rires] Ouais

[Feerya] : Par exemple, même s'il est dans le médical mais... c'est un truc qui... Enfin je fais un peu le rapprochement entre ceux qui bossent pour ramener des, de la thune et ceux qui bossent pour la gloire [rire] ou pour le service rendu, tu vois. Et je pense que c'est, ouais, c'est un type de personnalité plus que... plus que... Plus que juste un cliché.

[Moi] : D'accord, donc c'est pas un lien qui te semble aberrant ? C'est...

[Feerya] : Ah non pas du tout. Même si... de prime abord si tu étudies pas le truc tu te dis « Oui, bon cliché, cliché » mais en fait, finalement, quand tu regardes un petit peu... si tu vas un peu plus profondément dans les choses c'est... c'est logique. C'est plutôt des personnalités qui recherchent à être utile dans le groupe et à être utile dans la société plutôt qu'à... à montrer c'est moi qui ai le plus gros, même si y'a ... y'a peut-être un petit côté, c'est moins de la recherche de...

[Moi] : personnelle ? peut-être un peu égoïste ?

[Feerya] : C'est pas ce que je veux dire... Hum... Ouais, bon c'est... enfin je pense que tu m'as compris, je ne sais pas si j'arriverai à mieux m'exprimer que ça.

[Moi] : Non, non mais je comprends. D'accord. Et du coup ça m'amène à la question qui, celle-là est cliché mais bon je suis obligé de la poser...

[Feerya] : Ah c'était pas celle-là la question clichée ? [rire]

[Moi] : Non, c'était pas la question clichée [rire] c'était la question clichée mais en pire, mais l'autre c'est la vraie question clichée c'est : comment est-ce que tu as, tout au long de ton expérience, géré, s'il y avait besoin de le gérer, le fait d'être une fille dans WoW ? Tu vois, est-ce que c'est quelque chose que tu... revendiquais ? Est-ce que c'est quelque chose que tu cachais ? Est-ce que c'est quelque chose que tu laissais apparaître naturellement ? Parce que je me souviens au début je jouais une chasseuse Elf de la Nuit et systématiquement tout le monde me demandait si j'étais aussi une fille IRL et... voilà, c'était relou

[Feerya] : [rire]

[Moi] : Du coup, j'imagine que quand on avait le malheur de répondre « oui » ça devait, ça devait... voilà. Est-ce que, du coup, pour toi c'est quelque chose qui a modifié ton expérience ou pas ?

[Feerya] : Alors, étant donné que j'étais une noob [rire]... Quand je disais que j'étais une fille ça passait mieux, tu vois, je me faisais moins insulter ... [rires]. C'est, ça m'a aidé dans mes débuts à ce niveau-là, sans forcément le mettre en avant, je le mettais pas non plus en avant mais... Oui, du coup, comme... comme j'étais vraiment une noobette, quoi, c'est plus... Disons que c'est plus mignon une noobette qu'un noob, tu vois ce que je veux dire ? On pardonne plus

facilement à une fille d'être une noobette que... et comme je, ouais, je me suis toujours un peu considérée comme ça... Enfin, parce que j'avais pas envie de m'investir plus forcément, j'avais pas cette volonté d'amélioration que j'ai un peu plus aujourd'hui... Mais du coup... Ouais, non, moi ça me dérangeait pas de... enfin, je cachais pas que j'étais une fille. J'allais pas le crier sur les toits non plus parce que sinon c'est vrai que tu te fais emmerder un petit peu...

[Moi] : Ouais ?

[Feerya] : Enfin emmerder, voilà quoi... Après... enfin du, [inaudible] si jamais ça va trop loin. On va pas non plus dire qu'on se fait harceler, parce que si on se fait harceler c'est qu'on laisse les gens aller aussi loin.

[Moi] : D'accord.

[Feerya] : Mais, ouais, parfois ça donnait des petits avantages parce que les gens sont plus sympas ... [rire] pour être tout à fait honnête, hein.

[Moi] : Bien sûr, bien sûr. D'accord, d'accord.

[Feerya] : Sans vouloir en jouer à chaque fois...

[Moi] : Je comprends. J'ai une dernière question, vu que tu as fait l'expérience de rencontrer un certain nombre de personnes que tu avais d'abord rencontré dans le jeu... Est-ce que tu, tu arrives à te souvenir de... de l'image que tu te faisais de la personne en jouant avec elle et... ensuite de la voir en vrai, tu vois ? Est-ce que tu trouves que tu t'en faisais une image assez proche, est-ce que tu trouves au contraire, peut-être, que l'image que tu t'en faisais était influencée... peut être par son personnage... enfin, tu vois ? Tu vois ce que je veux dire ?

[Feerya] : Hum... ouais.

[Moi] : Je sais, par exemple que, avant que vous... Vous avez pas connu Albinotaure ? Un druide tank ?

[Feerya] : De ?

[Moi] : Vous avez pas connu dans la guilda, Albinotaure, un druide tank ?

[Feerya] : Euh... non je crois pas, enfin le nom me dit quelque chose mais je crois pas que j'ai jamais joué avec lui.

[Moi] : Ok. Bah moi quand je l'imagine en fait je le vois comme un ours et donc... Je fais le rapport entre sa voix et... bah son personnage, qui joue druide tank, donc un ours, en plus tauren donc je le vois un peu comme ça, comme un mec un peu bourru... voilà, je... Tu vois ? Alors on pourrait dire peut-être pour les personnes que tu n'as pas vues tu vois ? Au contraire des personnes avec qui tu n'as échangées qu'à travers le jeu comment est-ce que tu les imagines ? Est-ce que tu les imagines déjà ou pas du tout ?

[Feerya] : Alors, en général j'évite, parce que souvent... tu t'imagines et t'es comple... ; t'es souvent à côté de la plaque. Et...

[Moi] : Mais ça tu peux le dire parce que, il y en a que tu as rencontré

[Feerya] : Hum.... Ouais, oui. Mais j'ai pas rencontré énormément de personnes dans l'IRL, hein.

[Moi] : Ouais, non mais je pensais, bah à Eikitchi aussi à Missionnaire, à... tu vois ce genre de personnes, quoi.

[Feerya] : Ah bah figure toi que Eikitchi c'était une très bonne surprise [rire]. Et... Si je l'avais pas, en fait avant de le rencontrer IRL je l'ai vu sur... sur Messenger, donc... je l'aurais pas fait, enfin je serais pas... enfin il y a une partie physique qui compte on peut pas dire le contraire. D'abord... on peut s'attacher à quelqu'un juste avec des mots mais... bon, déjà la voix compte aussi et... on peut pas dire que la personne va nous plaire à 100% si le physique ne suit pas du tout. On peut pas dire le contraire, ça compte quand même.

[Moi] : Bien sûr, bien sûr.

[Feerya] : Après ça aiguille le choix sur « on reste ami » ou... C'est cruel ce que je dis là mais...

[Moi] : Non, non mais c'est vrai. Mais, du coup, tu... tu avais plutôt, on va dire, une image de sa personnalité qu'une imagination de ce à quoi il pouvait ressembler ?

[Feerya] : Oui en première, dans un premier temps, oui.

[Moi] : D'accord.

[Feerya] : Dans un premier temps, oui, je me suis plus, enfin à la base je me suis attachée au moins amicalement à lui sans l'avoir vu.

[Moi] : Mais du coup tu l'imaginais pas comme une espèce d'elf ?

[Feerya] : Non [rire]. En plus c'était un mort vivant à ce moment là [rire].

[Moi] : Ah oui, d'accord, ok. Du coup, pour toi, à travers le jeu, tu as plutôt une image de... ouais, tu n'imagines pas la personne, tu as plutôt une image de sa personnalité, avec sa voix, avec les échanges que vous pouvez avoir, etc. ?

[Feerya] : C'est ça, ouais, oui.

[Moi] : D'accord et, est-ce que tu trouves que... alors tu peux faire peut-être l'exercice sur toi-même mais aussi sur les gens que tu connais, est-ce que tu trouves que les gens sont différents à travers le jeu et quand tu les rencontres en vrai ? Est-ce que tu trouves qu'il y en a qui sont peut-être plus introvertis, plus extravertis, plus... Tu vois ? Est-ce que tu...

[Feerya] : Alors de ceux que j'ai vu, le jeu correspondait bien avec, enfin la personnalité dans le jeu correspondait bien avec la personnalité en face... Et... principalement parce que je... je me fais une idée sur la personnalité quand je discute avec quelqu'un en wisp et pas en groupe. Parce que on peut pas se faire une idée de quelqu'un en groupe.

[Moi] : D'accord, et toi, est-ce que tu as l'impression d'être toi-même... enfin, est-ce que tu as l'impression que jouer, que dans le jeu il y a plus un aspect de ta personnalité qui..., qui est peut être plus... enfin pas forcément, que consciemment tu mets en avant mais que par les interactions qui sont produites par le jeu est plus mis en avant ou est-ce que tu as l'impression que c'est... que c'est toi à 100% ?

[Feerya] : Bah c'est pas tout à fait moi, parce que quand je joue en groupe je m'exprime pas comme quand je m'exprimerai soit en très petit groupe, soit en privé. Bah, tu dois le

remarquer, je discute pas comme ça sur le Discord parce que de toute façon ça a pas lieu d'être, à mon avis. Et de toute façon quand je suis en groupe, je discute pas de la même façon que...

[Moi] : D'accord.

[Feerya] : Donc je pense qu'il y a une différence entre la perception que les autres se font de moi et... ce que je peux dire en réalité, en tête à tête.

[Moi] : D'accord, ok, j'ai une dernière question et ensuite je te laisse tranquille, en te remerciant pour tout ce temps... C'est une question que je pose à toutes les personnes qui sont, enfin à tous les couples que j'interroge... Quand tu parles de Eikitchi, bah tu l'appelles Eikitchi par son, par le nom de son personnage... Est-ce que pour toi c'est un... un changement qui se fait naturellement ? Enfin, est-ce que, pour toi, dans le jeu c'est Eikitchi et en dehors c'est... voilà ou ? Enfin, tu vois ce que je veux dire ?

[Feerya] : Alors quand c'est dans le jeu c'est Eikitchi, après en privé je l'appelle pas Eikitchi.

[Moi] : Bien sûr, bien sûr. Mais est-ce que ça vous arrive de... Par exemple vous êtes en train de faire un raid... si vous vous dites quelque chose en rapport avec le jeu mais en dehors du Discord... Comment est-ce que vous allez vous appeler ? Est-ce que vous allez vous appeler par vos prénoms ou par les noms de vos personnages ?

[Feerya] : Alors ça dépend, ça peut arriver qu'on s'appelle par le nom de nos personnes.

[Moi] : D'accord, si vous êtes en situation de raid, etc.

[Feerya] : Si on est en situation de... ouais, ouais, ça peut arriver.

[Moi] : Mais sinon, oui, bien sûr à partir du moment où vous êtes en dehors du jeu, c'est en dehors du jeu, ça on est d'accord.

[Feerya] : Oui [rire]

[Moi] : D'accord, très bien. Bah moi c'était à peu près tout, je te remercie, est-ce que tu aurais des questions, est-ce qu'il y a des choses que tu aimerais ajouter, que tu penses que je t'aurai pas poser comme question ou une précision à apporter ou... ?

[Feerya] : Oui, juste une précision : c'est que... j'ai rencontré Eiki sur WoW mais c'était pas... j'étais pas en recherche et pour mon premier copain que j'avais sur WoW, j'étais pas en recherche non plus, parce qu'à chaque fois, en fait, j'étais déjà, c'est moche à dire hein mais j'étais déjà en couple avec quelqu'un. J'étais absolument pas en recherche et...

[Moi] : ça s'est fait...

[Feerya] : Ça s'est fait naturellement, en découvrant la personnalité, si tu veux... Et en se rendant compte que la personne avec qui j'étais à ce moment-là m'intéressait moins que la personnalité que j'étais en train de découvrir sur le jeu...

[Moi] : Je comprends.

[Feerya] : J'ai pas utilisé WoW comme un site de rencontre...

[Moi] : Bien sûr, ok. Ça j'avais bien compris, ça marche. [Fin de l'entretien : remerciements et aurevoir]

3.9. Entretien avec Kabeleth, UpRise

DPS, Membre

Date : 29 mars 2018 à 23h30

Durée : 1 heures 25 minutes

1 heure 18 minutes d'enregistrement

[Rappel du cadre des entretiens, explication du déroulement de l'entretien et demande de l'accord pour l'enregistrement].

[Moi] : Tu as une question avant qu'on commence ?

[Kabeleth] : Ouais, les anciens qu'on connaît, qu'on connaissait, tout ça, chez UpRise et... merde c'est quoi l'autre ? T'as déjà fait... t'as déjà...

[Moi] : Alors j'ai fait un entretien avec Ebo, j'ai commencé avec Exd ce midi mais... mais il a dû arrêter pour aller s'occuper de ses petits... et, voilà. Globalement, c'est ça donc... ouais... En gros c'est avec eux pour l'instant. Je devais le faire avec Proph aussi, là ce soir, mais il est pas venu... Donc, voilà. Voilà, voilà. Du coup, alors, la première question c'est : est-ce que tu pourrais un petit peu me retracer ton histoire dans World of Warcraft ? Sachant que tu peux le faire démarrer, l'idéal étant vraiment quand tu as commencé et que tu peux raccrocher cette histoire aux éléments que tu veux. C'est-à-dire, que ça peut être autour de tes guildes, de tes personnages, etc. Je te laisse vraiment le faire, le plus détaillé possible.

[Kabeleth] : Ouais, ouais, houlà alors... Il y a plein de choses que je vais pas me rappeler... Bah alors, en fait, j'ai commencé... Putain, je sais même plus, il y a six ans, six, sept. Non putain, je crois que je dois savoir ça. Bon, il y a longtemps, six, sept ans... à, comment ça s'appelle ? A Lich King j'ai commencé. Et en fait... je connaissais pas WoW ; War ; WoW et en fait c'est un collègue de classe, je l'ai vu jouer à la pause et du coup je lui fais « Wouah, c'est quoi et toi ? », il m'a expliqué, du coup c'est lui qui m'a parrainé et je me suis mis dessus... J'ai joué, la première fois, j'ai joué jusqu'à la sortie de Cataclysm dans une guilde semi-HL et, à Cataclysm ça m'a un peu saoulé, après ça a un peu affecté ma vie personnelle aussi, du coup j'ai dû arrêter pendant... deux ans. J'ai cherché d'autres jeux, mais un peu plus... calme. Et après les autres... ça m'a saoulé. Du coup, j'ai dit en attendant qu'il y ait quelque chose de mieux je suis revenu sur WoW, là. Et... je suis depuis bah sur WoW... Merde c'était quoi la guilda de Yunit ? On était ensemble ;

[Moi] : Tranquility

[Kabeleth] : Tranquility et après ça a été UpRise... Après, Impress et maintenant c'est Reflect. A par ça... Pose des questions [rire] je vais dire.

[Moi] : T'as commencé à jouer quelle classe ?

[Kabeleth] : Ah, bah mago, dès le début j'ai toujours mon mago.

[Moi] : Ok, et... Alors du coup... tu as fait, jusqu'à ce que tu arrêtes à Cata tu te souviens, à peu près, si tu as fait beaucoup de guildes ou si tu étais resté tout le temps ;

[Kabeleth] : Euh, non. Cata, on, je suis resté toujours dans, chez les mêmes. C'était Horizon, si je me rappelle bien. Non, il y en a eu deux, pardon, il y en a eu deux. Un au début et après... Bah c'est parti en couille et après c'était Horizon, jusqu'à la fin. Le premier c'était deux mois ou un truc comme ça. Après c'était plutôt Horizon jusqu'à la fin, jusqu'à ce que j'arrête.

[Moi] : D'accord... pardon excuse moi et... Comment est-ce que tu es arrivé dans Tranquility ?

[Kabeleth] : Bah, en fait, dans Tranquility... J'avais Yunit dans ma liste des amis depuis que j'étais sur WoW, donc je me rappelle plus comment je l'ai connu... Je crois que lui aussi il était chez Horizon, en fait. Il était le Guild Master ou un truc comme ça là-bas, donc je le voyais tout le temps, quand je suis revenu, je le voyais tout le temps connecté et je me fais « mais merde c'est qui ? », du coup, je suis entré en contact avec lui et puis on a parlé un peu et on s'est rappelé « Ah ouais, on était ensemble chez Horizon, lalala » et du coup, bah c'est comme ça que je suis arrivé chez Tranquility.

[Moi] : D'accord, ok... Alors du coup, si on... c'est vrai qu'on a, on s'est connu chez Tranquility, puis après on a fait UpRise, ça a été tout une suite d'aventure, comment est-ce que tu... est-ce que tu pourrais un peu me... me retracer, selon ton point de vue, cette succession d'événements, qui ont menés à ce qu'on quitte Tranquility, à ce qu'on monte UpRise... à ce que tu quittes UpRise après ? Avec... ton analyse en fait, sur pourquoi, pourquoi on est arrivé là, etc. tu vois ?

[Kabeleth] : Bah je sais que Tranquility on est partis parce que... bah le roster ça tenait plus, on avançait plus, du coup les gens ils ont commencé à râler et tout ça. Et c'est parti, bon c'était une blague ou pas blague... Il y a eu un screen sur le Facebook de, je sais plus qui l'avait, Sion je crois qui l'avait fait ? je sais plus trop qui. Où on voyait Yunit qui demandait au lead d'Aquerate de raider avec eux, est-ce que c'était pour le Mythique ? Je crois que c'était pour le Mythique... Et en même temps, il nous disait que nous on arrêtais tout ça. Du coup c'est parti... de... c'était un peu la blague au début mais on était déjà un peu énervé qu'on avance pas... ça a, je pense que ce screen là, ça a fait que, bah voilà, on a fait la révolution [rire]. Et du coup on est partis, ouais on est partis chez UpRise avec... avec Ebo et tout ça. Après de chez UpRise, passé chez, ah je me rappelle plus le nom du pala, comment il s'appelait ?

[Moi] : Aluk ?

[Kabeleth] : Le Guild Master de UpRise, bon enfin bref.

[Moi] : Aluk ?

[Kabeleth] : Aluk, ouais c'est ça. Du coup bah lui il a arrêté, il y en a encore eu un groupe qui a arrêté et du coup, bah le roster il s'est cassé quoi, encore une fois. De toute façon dans WoW c'est toujours ça, les guildes ils se cassent à cause du, ils... se cassent parce que le roster il tient plus ou les gens ils peuvent plus. D'ailleurs, j'ai lu un article récemment où ils disaient que la difficulté de Légion elle est un peu mal faite parce que... en Mythique, surtout en mythique,

sur certains boss s'il y a un seul mec qui a fait une seule erreur, c'est foutu. Tout le raid il part en couille. Donc, du coup il y a beaucoup de guildes qui se sont cassées à cause de ça. Parce qu'ils avaient, ils avançaient plus et donc ça s'est cassé...

[Moi] : D'accord. Et...

[Kabeleth] : Et après de chez UpRise... De chez Impress et de chez Reflect, bah pareil, c'est que là on avançait plus en mythique, on avait plus le roster... Les trois, c'est parti un peu en live avec trois... avec un petit groupe VIP, on va dire, bon c'est des bons mecs, supers joueurs mais ils ont un sale caractère, donc, du coup, c'est parti un peu en couille. Et... l'ambiance elle était plus là et on avait, on a décidé d'arrêter jusqu'à BFA... J'ai toujours mon DK là-bas, moi j'avais pas envie d'aller sur un autre jeu et... Kaha, Loli sont partis sur Desert, Black Desert... Je l'ai testé vite fait, ça m'a pas plu, du coup j'ai dit « Bah fuck, pas envie d'aller sur un autre jeu, je reste... sur WoW » et bon j'ai repris contact avec le Reflect qui était dans le G2, de Impress. Et je suis passé chez eux.

[Moi] : D'accord, alors du coup, je reviens légèrement sur... sur tes personnages. T'as joué, en fait, quasiment tout le temps ton mage, sauf en fait sur Légion où t'as monté ton DK c'est ça ?

[Kabeleth] : Non, non. Mon mage il est toujours resté mon main, mais tu sais au bout d'un moment t'as envie de tester autre chose aussi... Ne pas avoir un seul personnage, du coup j'ai fait le DK quand il est sorti parce que j'aimais bien, comment il était. Et j'adorais ça, après... Est-ce que j'avais fait autre chose ? Non. Après j'ai essayé vite fait le DH mais ça m'a pas plu, et là j'ai, j'ai un moine qui... il est fun à jouer. Du coup, je le monte petit à petit sans sésame ou quoique ce soit. Voilà, voilà.

[Moi] : Ok, alors du coup... De ton expérience de raid que ce soit aussi bien en guildes qu'éventuellement en pick up, est-ce que tu trouves qu'il y a des manières de RL différentes ? Et est-ce que si tu trouves qu'il y en a, est-ce qu'on peut faire des grands groupes de types de RL ou est-ce que c'est plutôt chacun qui le fait à sa manière ?

[Kabeleth] : Bah... Le RL il est, bah il est différent parce que, bon, chaque personne à son propre caractère donc du coup tu as des RL qui sont un peu plus soft, des RL qui sont un peu plus nerveux, des RL plus cool, pas cool mais... je pense que à la fin ils arrivent tous au même stade de, surtout quand ça wipe, de, énervement et ils ont tous la même personnalité « Bougez votre cul ! » [rire].

[Moi] : [rire] D'accord. Donc... Ok, donc pour toi on peut dire qu'il y a différent, comment dire, différents... Il y a différentes manières de faire mais, au final, si ça passe pas il y a forcément une forme de régularité, quoi.

[Kabeleth] : Ouais, j'ai l'impression. Ils... A la fin, ils s'énervent tous, plus ou moins. Parce que là, par exemple, chez les, chez Reflect il y a Idrill qui RL... Il s'énervé pas, enfin... tu sens de l'agacement et tout ça, on va dire, quand ça marche pas mais... au lieu de... au lieu de commencer à... et je pense que c'est toute la guildes, c'est la mentalité de la guildes. Au lieu de commencer à se... chain les wipe et s'énervé de plus en plus et tout ça, ils font un last try et après, bon, ils stoppent.

[Moi] : Hum, hum. D'accord. C'est-à-dire que quand ils voient que ça passe pas, il propose un dernier et s'il voit que ça marche toujours pas, ciao ?

[Kabeleth] : Ouais, ouais. Par exemple ce soir, on a fait... trois, on va dire, les trois derniers try parce que bon, il y a eu des couilles qui... devaient pas arriver. On n'y est pas arrivé, on a arrêté et voilà. C'est pas parti en couille : « Ouais, toi tu DPS, toi tu fais pas ça, toi tu fais pas ça » c'est beaucoup plus calme que chez UpRise.

[Moi] : D'accord. Justement, au niveau du RL qu'on a eu, d'abord chez Tranquility, en... personne qui ont RL, globalement, on a eu... Proph, Talma, Yunit un petit peu... Failzor, je crois que c'est à peu près tout.

[Kabeleth] : Ouais, Failzor aussi, ouais.

[Moi] : qu'est ce que tu penses de leur manière de RL ?

[Kabeleth] : Bah... Proph, je me rappelle pas beaucoup de lui, je sais qu'il était... Si je me trompe pas il était tactique, après Yunit il était trop mou, il était entre les deux en fait, il savait pas où aller. Comme il était GM aussi, il avait peur que s'il était trop sévère les gens ils vont partir... Et... Après, Failzor c'était un bon RL mais il s'énervait vite, il s'énervait trop vite.

[Moi] : Ouais... D'accord... Tu dis quelque chose d'intéressant qui est que... Yunit, de par sa position de GM aussi, avait peut-être peur d'y aller un peu plus franco, donc est-ce que tu penses, que pour toi, le GM et le RL doivent être deux personnes différentes ?

[Kabeleth] : ... Ouais. Je pense que oui, parce qu'il y a quand même... Le GM il a déjà... des problèmes à résoudre comme des « ouin-ouin », des « ouais, pourquoi ? », comme mettre des trucs dans la banque, pour les compo', les compo' dans la banque, gérer les planning et tout ça, et... gérer quand même une guild, même si tu es 20 personnes tu dois savoir le stuff, comment ils jouent, tous les autres et tout ça... et... en même temps, le RL aussi il doit savoir comment ses joueurs jouent mais... Le RL il doit se concentrer que sur la partie de... sur la partie strat', il a rien d'autre à faire que le GM. Et ça lui permet aussi de, voilà, rentrer un peu plus dans le, les gens, les secouer un peu. Parce que bon, pour garder quand même les gens il faut savoir quand être, quand tu dois être calme, quand tu dois être râleur. Et ça c'est au GM à le faire ça, pas au RL.

[Moi] : D'accord, et est-ce que tu... penses que du coup c'est un facteur qui explique le... on va dire l'échec d'UpRise ? Le fait qu'une fois qu'Aluk est parti, Failzor est devenu GM et RL ?

[Kabeleth] : Hum... Non, je pense que... non. Après, je pense que... ce qui s'est passé c'est que, on était un petit roster, déjà de une et... les envies, les envies HL des autres c'était pas les envies HL de, bah c'était pas les envies HL de ; ah mais ça se dit pas ça... Oui : les envies HL de certains, c'était pas les envies HL des autres et... Du coup, au bout d'un moment si tu as 3, 4 qui veulent avancer mais tu as 5, 6 qui veulent pas avancer bah... Forcément les 3, 4 ils vont se barrer quand même.

[Moi] : Du coup, pour toi il y avait une minorité qui voulait aller encore plus loin ?... C'est ça ?

[Kabeleth] : Euh, oui, oui... Ouais je pense que c'était quand même fifty-fifty mais... Il y avait plus... Aluk il avait plus le temps, on le sentait... Après c'était un... c'était un peu, je sais pas comment expliquer ça. Il y avait l'envie mais il avait pas la cohésion, co-excision... Ah comment ça s'appelle ?

[Moi] : La cohésion, ouais.

[Kabeleth] : La cohésion dans le raid.

[Moi] : Hum, hum. Moi je me souviens que les derniers raids avant que vous partiez, étaient quand même assez tendus. Tu en as aussi ce souvenir ?

[Kabeleth] : Ouais...

[Moi] : Euh... Pourquoi ? Enfin, tu vois...

[Kabeleth] : Chez UpRise ?

[Moi] : Ouais.

[Kabeleth] : Pourquoi ? Parce que je pense qu'on avait pas lâché l'affaire de Tranquility, hein. Mais... on était content d'avoir passé, d'avoir fait notre propre guilde et tout ça et... il y avait pas le roster pour continuer où on voulait et... Je pense que c'était un peu la désillusion de, quand on est parti on s'est dit « Ouais on va faire ça, et ça, et ça » mais en fait, non. C'était pas possible de faire ce qu'on voulait. Et ça a été un peu la désillusion je pense, la déception.

[Moi] : Ok... Ok, ok. Je réfléchis en même temps.

[Kabeleth] : Ouais t'inquiète, je geek en même temps [rire]

[Moi] : Et du coup, vous êtes partis chez Impress en même temps avec Exd et Woywyck, c'est ça ? Ou Worwyck est parti un jour ou deux avant ?

[Kabeleth] : Euh... Chez Impress ?... Non, non. C'est moi qui est parti en premier. C'est moi qui est parti en premier et j'ai amené... ouais j'ai amené Worwyck et Exd... il est venu beaucoup plus tard. Quand on avait déjà clean le HM il était toujours pas, là. Il est venu beaucoup plus tard, hein, Exd. Il voulait pas lâcher Impress, euh Impress, UpRise...

[Moi] : Hum, hum, d'accord. Alors je reviens sur deux questions sur ton personnage, du coup, mage... tu, t'as joué plusieurs spec' de ton mage ?

[Kabeleth] : Bah tous les trois spec'. Je suis passé par tous les trois spec'. Même maintenant je joue les trois parce que, entre guillemet, je suis un peu obligé parce que, par exemple, bon le givre ça reste toujours le kiff et en mono ça déboite. Après... bah, par exemple en Mythique, maintenant sur Hasabel et le commandant, le commandement et tout ça il faut que je passe, il faut que je joue Arcane. Parce que Arcane en AoE ça déboite ça race et en Mythique c'est le feu qui prime. En Mythique, donjon Mythique je veux dire.

[Moi] : D'accord, du coup tu joues les trois spec' en fonction de ;

[Kabeleth] : Ouais... J'ai repris le Feu parce que, en fait, ça faisait longtemps que j'avais pas joué le Feu et... j'ai dit « Bah tiens, j'ai rien à faire, je vais me remettre au Feu, optimiser un peu »... Ça a été, *oufff* ça a été chaotique le premier donjon. Je savais plus quoi faire [rire].

[Moi] : D'accord, et... De tête il est humain je crois ton mage non ?

[Kabeleth] : Ouais.

[Moi] : Est-ce que tu avais déjà changé sa race ou son sexe ?

[Kabeleth] : Non, pour moi c'est, comment dirais-je ? Pour moi ça c'est pas vraiment kiffant, ça.

[Moi] : D'accord. Tu l'as fait humain et tu l'as laissé comme ça ?

[Kabeleth] : Voilà.

[Moi] : Ok, ok, d'accord... et du coup ton... ton DK par contre est Draenei et pareil tu l'as pas changé non plus ?

[Kabeleth] : Non.

[Moi] : Ok... et du coup, ouais, ton DK c'est ton reroll. Du coup, si tu devais choisir qu'un seul... de tes personnages ça serait ton mage ?

[Kabeleth] : Pardon ?

[Moi] : Si tu devais choisir qu'un seul de tes personnages, ça serait ton mage ?

[Kabeleth] : Ah, oui, ça c'est sûr.

[Moi] : Ouais ?

[Kabeleth] : Ouais.

[Moi] : Est-ce que tu irais jusqu'à dire que tu as, peut-être, créé une sorte de lien avec... avec ce personnage ? Dans le sens où il t'évoque des souvenirs ou, tu vois ?

[Kabeleth] : Bah... Hum... En fait, moi j'ai, depuis que j'ai commencé à jouer aux jeux vidéo j'ai toujours aimé... cette, ce côté fantastique de la magie. Tu vois j'ai toujours aimé la magie et tout ça. Le CaC je l'aime pas trop, j'aime pas trop jouer au Cac, ça m'énerve. J'aime bien avoir énormément de vision, dans le... de jeu et au CaC t'es trop serré, tu vois ce que je veux dire ? Du coup, j'ai toujours cherché la classe avec de la magie, du coup, ouais c'est le mago. Et, oui, ça me rappelle des souvenirs, dès le début quand je connaissais que dalle et que je me faisais PL et tout ça [rire]. Après toutes les guildes, tous les bons moments, parce que même si c'est parti en couille t'as toujours des bons moments, hein.

[Moi] : Ouais, ça c'est, ok, ça... je rebondis là-dessus. De l'expérience Tranquility/UpRise, tu gardes plutôt du positif ou plutôt du négatif ?

[Kabeleth] : Bah j'essaie toujours de garder le... le positif dans... le positif... j'aime pas être rancunier ou quoique ce soit donc, après... Bon après j'ai pas vraiment de, on va dire de mauvaises... Putain [inaudible] de merde, de mauvaises. Je garde pas vraiment de mauvais souvenirs, à part que ça partait en couille quand on se foutait sur la gueule. C'était... Mais il a pas de, je sais pas, que je m'engueule vraiment, vraiment avec quelqu'un, que ça part vraiment en live.

[Moi] : Hum, hum. Il y a personne que... avec qui t'as radicalement plus envie de voir d'une de ces guildes ?

[Kabeleth] : Euh... D'UpRise ou Tranquility ?

[Moi] : Ouais, de UpRise ou Tranquility, ouais.

[Kabeleth] : Non, non. Pas du tout même. Apparemment c'est Yunit qui veut plus me voir mais ça ;

[Moi] : D'accord, tu as essayé de reprendre contact avec lui ?

[Kabeleth] : Euh... Bah en fait, Exd, le temps qu'il rejoint, qu'il vient chez Reflect il a... comment ? Il a lâché son mago pour son cham... pendant qu'il a remonté son mago il a raidé avec Tranquility en normal... Et... bah un soir je voulais, j'avais rien à faire avec mon DK, du coup je me suis dit « Ah bah tiens dis lui que je viens avec mon DK » et il m'a dit qu'il voulait pas de moi, donc je suppose qu'il y a quelque chose.

[Moi] : D'accord, ok. Et... ok. Donc c'est la seule personne et c'est plutôt lui qui veut, plutôt que toi ?

[Kabeleth] : Ouais.

[Moi] : Ok, très bien... Et tu as d'autres contacts avec d'autres personnes ? A part ceux qui sont venus avec : Exd, Worwyck ;

[Kabeleth] : Non, avec les autres je n'ai plus de contacts. Après j'avais pas tout le monde comme ami dans la liste d'ami, donc... Mais Ida, Ida aussi qui, Ida pardon, Ebo. Il était avec nous mais, à part ça, non j'ai pas gardé d'autres contacts.

[Moi] : Ok. Au niveau de... Au niveau de, alors on va terminer d'abord sur les guildes. Si tu penses à Tranquility, UpRise, Impressive, éventuellement Reflect ou tes anciennes guildes avant. Est-ce que... qu'est-ce que tu as pensé de l'organisation générale de ces guildes ? C'est-à-dire aussi bien l'organisation de ces raids que, la vie quotidienne au sein de la guildes, les banques, etc.

[Kabeleth] : Euh... Attends... En fait... depuis que j'ai commencé WoW j'ai toujours monté en niveau par rapport à la guildes, tu vois. La première même si Horizon, enfin même si Horizon c'était pas la première, mais la première vraie, le niveau il était assez bon et au bout d'un moment ça bloquait, tu vois. Du coup, après... bon bah j'ai arrêté et je suis revenu : Tranquility, là c'était mon premier contact sur WoW... C'est chaud, par exemple j'avais pas envie d'aller postuler dans les guildes, faire, tu sais, sur le fofo, tout ça, ça me saoulait. Je dis pas, Tranquility le niveau il était pas bon, pour moi il était suffisant pour que je recommence à m'habituer au jeu, que je me stuff et tout ça, mais... voilà, au bout d'un moment on avançait pas et ça me saoulait aussi. Et... bah, en passant chez Impress, là c'était un autre niveau, l'organisation des raids, bon bah tu sais, tu fais le Calendar, tu invites tout le monde, ça il n'y a pas trop de... grandes différences. La différence c'est que les gens ils arrivent à l'heure, ils connaissent les strat, le RL il... Le RL il te guide bien pendant le fight. Tout ça... Après... c'est l'ambiance aussi qui joue. Par exemple, chez Impress, quand on raidait, on raidait. Il n'y avait pas grand monde qui parlait, à part Ada et... le DK. Le reste bah on fermait nos gueules et on faisait ce qu'il fallait faire. C'était pas vraiment militarisé, mais tout le monde s'était concentré tu vois. Et quand on va, quand t'avais cinq minutes pour mettre une blague tu mettais une blague et c'est bon.

[Moi] : Hum... Pour toi, Impressive avait un meilleur niveau que UpRise ?

[Kabeleth] : Oui, oui. Largement.

[Moi] : Ok, d'accord, d'accord. Et, du coup... Est-ce que... selon toi il y a un lien entre... plutôt que de formuler la question comme ça, je vais la dire comme ça : qu'est ce qui fait que... quelqu'un peut être officier dans une guilde selon toi, qu'est ce que... Est-ce que tous les officiers te semblent légitimes dans les différentes guildes que tu as faites ?

[Kabeleth] : Bah... Etant moi-même un GM et un officier dans une guilde mais pas sur WoW, j'étais sur Guild Wars, parce que, ouais, après WoW j'ai bougé sur Guild Wars que j'ai adoré comme jeu jusqu'à ce qu'ils l'ont déglingué comment d'habitude... Comme officier il faut, bah il faut vraiment s'investir dans la guilde, être là, jouer beaucoup, connaître les personnages, euh les personnes qui sont derrière les personnages, savoir comment ça marche, connaître le jeu beaucoup plus que les autres. Il faut un certain investissement, une certaine connaissance du jeu et aussi, je pense, une certaine connaissance psychologique humain, tu vois ce que je veux dire. Parce que si y'a quelqu'un qui se sent pas bien ou qui vient râler tu peux t'asseoir et venir lui parler... Je sais pas, peut être le reconforter un peu. Tu es son ami, tu sais pas qui est derrière le clavier.

[Moi] : Et en prenant ces critères justement que tu définis, si on prend, je vais prendre les guildes chez qui on a été ensemble. Chez Tranquility, est-ce que pour toi, les officiers étaient légitimes ? Est-ce qu'ils étaient à leur place ?

[Kabeleth] : Chez qui ?

[Moi] : Chez Tranquility.

[Kabeleth] : Euh... Attends, c'étaient qui les officiers ? C'était la femme de Yunit, ouais bon pourquoi pas.

[Moi] : Sion, à la fin, Talma.

[Kabeleth] : Sion... Talma, ouais, pourquoi pas il était assez investi. Sion c'était un peu... pas vraiment. La femme de Yunit, ouais, bof, quoi. Talma, ouais, Talma je pense que c'était le seul... Sion il avait pas de quoi faire la... Peut-être qu'il a eu la période avant que j'arrive, je sais pas, je te parle juste de la période que j'ai connue, le temps que j'arrive, m'habituer à tout le temps, etc.

[Moi] : Hum, hum. Et chez UpRise ? Chez UpRise en officier, GM il y avait Aluk... Talma, moi... On était beaucoup...

[Kabeleth] : Ouais on était beaucoup, du coup, là *pfff* j'ai laissé tomber. J'ai même pas fait trop attention à qui c'était qui, ouais j'ai pas trop compris que vous étiez beaucoup là comme ça.

[Moi] : Ouais, ça tu trouves que c'était pas pertinent ?

[Kabeleth] : Ouais, non. Une guilde, allez... T'as 40 personnes, allez, maximum 3 ça te suffit, largement. Vu que maintenant les gens ils bougent beaucoup, tu sais, ils restent pas dans la même guilde, vraiment donc ça bouge beaucoup. Du coup... t'as pas besoin de 36 000 personnes quoi.

[Moi] : Hum, hum. D'accord. Est-ce que tu penses que c'était une erreur du coup ou c'était juste inutile ?

[Kabeleth] : De mettre...

[Moi] : D'avoir autant d'officiers, etc.

[Kabeleth] : Ouais c'était inutile. Erreur, après... bof.

[Moi] : Je veux dire, est-ce que tu penses que ça a pu être néfaste pour la guilde, pour le groupe ? Ou non ?

[Kabeleth] : Bah... ça dépend de la mentalité. Il y a des gens, quand tu vois 36 000 officiers... tu te demandes pourquoi et il y a peut-être des gens qui se demandent « Pourquoi pas moi ? Pourquoi il y a en 10 et il y a pas le 11^{ème} qui est moi ? » ça peut jouer sur ça aussi. C'est... c'est assez psychologique. Même si c'est un jeu, c'est assez psychologique. On voit bien, ça part en live, ça se fout sur la gueule parce que ça wipe et que t'as passé DPS, tu te dis « Attends, on est là pour s'amuser, pas pour s'engueuler quand même ».

[Moi] : Est-ce que ça c'est un aspect qui te saoule ? Justement cette... peut être une forme d'agressivité qui peut y avoir. Qui à mon sens passe, je sais pas ce que t'en penses, mais je dirai qui aurait tendance à passer par le fait de taunter les gens tout le temps, tu vois ?

[Kabeleth] : Ouais... Et bien on a eu le cas chez Impress mais... Je sais pas... Peut être qu'il y a des gens qui font ça parce que, vraiment, ça leur fait plaisir de taunter et tout, mais il y en a d'autres qui se rendent pas compte qui... sont frustrés parce que ça avance pas, parce que c'est pas leur niveau et tout ça. Et donc au lieu de, bah je sais pas, t'aimes pas, tu pars et basta, non, eux ils taunt, quoi.

[Moi] : Ok, donc c'est quelque chose auquel t'adhères pas comme... ?

[Kabeleth] : Non, le taunt, non. Le taunt gentil, pourquoi pas. Par exemple, comme je faisais moi avec Exd, c'est du taunt gentil on est toujours potes, on reste là. Mais des taunt méchants... ça casse le game.

[Moi] : Hum, hum. Et comment tu fais la différence ?

[Kabeleth] : Je pense que tu le sens et tu, tu le vois. C'est... répétitif et au bout d'un moment, je sais pas, t'as un feel, tu le sens. Je sais pas comment l'expliquer.

[Moi] : D'accord, ok... Une petite question sur les raids et les donjons. Les raids que tu fais, tu les fais principalement en guilde, uniquement, voire uniquement en guilde ou est-ce que tu les fais aussi en PU ?

[Kabeleth] : Euh... Bah... Comment ça s'appelle ? Là le raid HM et Mythique bah je garde quand même les tags pour la guilde. Même si... par exemple là on est arrivé à un niveau pour le HM où... je peux tranquille venir avec mon DK parce que sur mon mago j'ai plus besoin de quoi que ce soit. Tu vois ? Et fait avec mon mago, faire juste Antorus, Argus pardon, faire juste Argus. Et basta pour, pour avoir le proc de ce foutu légendaire qui tombe jamais et c'est tout, hein. Après les donjons, non. Les donjon *pfff* chacun pour soi. Si je les fais en guilde, ouais, si je le fais pas en guilde *pfff* c'est pas un problème, quoi.

[Moi] : D'accord.

[Kabeleth] : Après c'est vrai que c'est toujours mieux de jouer avec les partenaires, avec les... guildoux que tu connais, tu sais comment ils jouent aussi avec des PU mais on peut pas tout le temps faire ça.

[Moi] : Hum, hum. Et, dans ce cas, quand tu le fais en PU c'est toi, qui crées le groupe ou tu rejoins des groupes déjà faits ?

[Kabeleth] : Je rejoins des groupes, ça me saoule de faire les groupes et d'aller chercher, voir les ranks des gens, s'ils ont fait, s'ils connaissent, tout ça. C'est... c'est pas mon truc.

[Moi] : Ok, comment est-ce que tu choisis les groupes ?

[Kabeleth] : Comment quoi ?

[Moi] : Comment est-ce que tu choisis les groupes que tu rejoins ?

[Kabeleth] : Bah... en fait, bah avant, parce que là il y a un petit outil qui est sorti, je ne sais pas si tu l'as vu... Raider io, qui te donne, le mythique le plus haut que le groupe il a fait et... Et... donc maintenant je me base là-dessus. Mais, avant, c'était juste pour, je sais pas, j'avais besoin de faire ma +15, je cherchais un groupe pour une +15... voilà. Et je taguais, ça marchait pas, bah ça marchait pas, j'allais chercher un autre, quoi.

[Moi] : D'accord, ok. Donc c'était un peu au hasard, quoi ?

[Kabeleth] : Oui.

[Moi] : Ok, d'accord. Très bien. Et du coup pour les éventuels raids en pick up que tu fais, c'est pareil ?

[Kabeleth] : Oui, avec le raid en pick up c'est pareil. Tu peux pas contrôler ça, tu sais pas dans quoi tu tombes. Après on sait bien que les russes c'est... c'est un peu plus costaud et mieux que les européens. Mais je suis tombé sur des raids russes que ils savent rien faire, hein.

[Moi] : D'accord, ok.... Excuse-moi.

[Kabeleth] : Vas-y, tranquille.

[Moi] : Hum... ouais... Si, on prend les objectifs de, globalement, pour Tranquility on pourrait dire c'était du semi-HL... enfin je pense que les trois guildes avaient toutes plus ou moins l'objectif du semi-HL... Est-ce que c'est des objectifs qui te vont ou est-ce que tu aimerais plus, moins ? Quels sont tes objectifs à l'heure actuelle dans le jeu ?

[Kabeleth] : Bah... en fait, je suis une personne assez compétitive et assez ; qui veut pousser au maximum ce qu'il peut faire. Sauf que bah, maintenant avec la famille et les enfants bah les objectifs il a changé [rire]. Du coup, oui, j'aimerais toujours faire des trucs de ouf comme Method et je sais que c'est pas possible. Du coup, semi-HL ça me convient, ça me convient tant que... bah ça joue plus sur ma vie à un point assez important, ça me va... Après, je... dans tous les cas... ouais, je pense que semi-HL ça va, ça me va. Je suis, j'aimerais aller plus loin mais voilà, je n'ai plus l'âge on va dire et le temps pour le faire.

[Moi] : D'accord, c'est une question de temps donc ?

[Kabeleth] : Euh... temps, priorité. Maintenant il y a d'autres priorités que le jeu, quoi. La famille, les enfants, le boulot [rire]

[Moi] : Ouais, ouais.

[Kabeleth] : Ça, ça prend du temps.

[Moi] : Hum, hum, d'accord... Ok, ok... Et est-ce que, avant, tu avais d'autres objectifs ? Est-ce que ça a évolué ou est-ce que tu as toujours été dans cette tranche ?

[Kabeleth] : Euh... j'ai, bah... évolué, évolué, bah pour moi c'est toujours, c'était toujours une évolution jusqu'à Impress, pour l'instant, puisque j'ai toujours augmenté en niveau de gameplay et... niveau de gameplay de mes guildes... Et c'était toujours, ouais, c'était toujours une évolution mais après... Ça ressemble [?] assez une certaine limite, comme je sais pas, je vais être h24 sur WoW comme les mecs de Method... Non, je suis jamais arrivé à ça... J'ai eu d'autres priorités dans la vie qui faisaient que... Voilà.

[Moi] : D'accord, d'accord. Donc... ok... Du coup je vais passer à quelques petites questions sur ton interface de jeu

[Kabeleth] : Ouais

[Moi] : J'imagine que tu utilises des addon ?

[Kabeleth] : Ouais.

[Moi] : Et... lesquels principalement ? Ceux qui te semblent essentiels ?

[Kabeleth] : Euh... bah en fait, là, oh putain. Essentiels... Ils me semblent tous essentiels, mais je pense que c'est... C'est plutôt pour la barre de sorts, ça c'est assez essentiel, tu le vois pas en... C'est que c'est, comment il s'appelle ? C'est Dominos que j'utilise...

[Moi] : Dominos ?

[Kabeleth] : Dominos, ouais. C'est pour la barre, pour la barre de sorts et aussi, ouais, TellMeWhen pour les CD, pour les procs et tout ça... Après, le reste, bon c'est des petits trucs, tu sais, comme Skada ou... Il y a quoi d'autre ? Rien de... Ouais, Détails ! moi j'ai pas Skada parce que Détails est plus léger sur le CPU. Bigwigs qui est comme ... DBM mais un peu plus light, il est moins intrusif. Après, j'ai des trucs pour les mages, spécifiques de mage, pour les portails... AskMrRobot pour optimiser les simulations. Et... c'est quoi déjà ? TradeSkillMaster pour... je voulais, à l'époque, faire de l'argent en vendant des trucs mais j'ai jamais réussi, jamais compris [rire] mais il est toujours là, je l'ai jamais, je l'ai pas encore désinstallé. Bon le fameux, ElvUi, hein.

[Moi] : Ok, t'utilises ElvUi, d'accord.

[Kabeleth] : Ouais. J'ai supprimé des trucs, j'ai supprimé des trucs pour justement mettre Dominos et tout ça. Parce que je trouvais ça un peu plus facile et plus... joli.

[Moi] : Ok, ok. Donc tu as supprimé des trucs de ElvUi pour... Ok, d'accord. T'utilises WeakAura ?

[Kabeleth] : Euh... oui. Oui, oui. WeakAura aussi. Beaucoup moins parce que... par rapport à TellMeWhen il consomme trop sur le CPU, c'est pour ça que j'ai transféré tout sur TellMeWhen.

[Moi] : Ok, et du coup, que ce soit pour TellMeWhen ou WeakAura, tu télécharges les profils sur internet ou est-ce que tu les crées toi-même ?

[Kabeleth] : Bah... TellMeWhen je, j'ai téléchargé, ouais, des profils sur... sur le net parce que le gars qui avait fait ça, c'était, je trouvais ça bien fait et tout mais, après, lui il avait fait juste pour les sorts mais pour les CD de trinkets et tout ça, je l'ai créé moi-même.

[Moi] : Ok, d'accord... Du coup, ça va me permettre de faire la transition avec un peu tout ce qui est autour de WoW ? Quels sites est-ce que tu consultes pour... de manière générale, World of Warcraft ?

[Kabeleth] : Euh... Pour faire quoi ? Pardon, excuse-moi.

[Moi] : Pour tout en fait, pour tout dans WoW. Quels sites est-ce que tu consultes ?

[Kabeleth] : Ah ! Euh... Bah par exemple, si je veux commencer, si je commence un nouveau personnage je regarde sur Icy Veins. Après pour mon mago je regarderai sur Alterate Time... et... pour, mais ça fait longtemps, mais principalement c'est Icy Veins que je regarde. Pour, quand je commence un nouveau perso' mais là, dernièrement, non. J'ai rien regardé. J'ai quelques chan Discord, tu sais pour... pour mon DK, pour mon mago. Si j'ai besoin d'un truc... t'as la commande #, ou je sais plus quoi, « help », je crois, et il t'envoie sur des tutos et tout ça. Après... tu, je regarde sur YouTube quelques magos, quelques streamers.

[Moi] : D'accord. Lesquels ?

[Kabeleth] : Aïdo et... J'avais, Tingy mais lui il a arrêté et Aïdo c'est en français et... ça va. Il, il est assez explicatif et tout. Je regarde aussi Rick, je sais plus chez qui il est maintenant... Mais, voilà, là je suis arrivé à un stade où je connais mon mago pour cœur... Mon DK, mon DK bah je parle avec... Avec Kevin chez Impress qui est un bon DK, j'ai pas vraiment besoin d'aller chercher ailleurs.

[Moi] : D'accord. Est-ce que tu utilises RaidBot ou des... ?

[Kabeleth] : Euh...

[Moi] : Pour tout ce qui va être, tu sais, simulation et... de DPS et tout ça, tu sais comme SimCraft

[Kabeleth] : Ouais, ouais. Je vois ce que tu veux dire... Bah en fait, RaidBot je l'ai testé... Et... avant j'étais sur SimCraft et après il y a eu AskMrRobot qui est sorti et, j'hésitais entre les deux. Et j'ai beaucoup aimé ce que MrRobot ils ont fait, ce qu'ils font toujours... du coup, je, j'ai même acheté un abonnement chez eux. J'ai quand même testé RaidBot quand il est sorti, parce que tout le monde « Ah RaidBot, RaidBot » mais je trouve... non, je suis resté sur MrRobot, parce qu'il utilise l'algorithme de learning machine que RaidBot il fait pas. Je sais pas si tu es au courant de cet algorithme ?

[Moi] : Non.

[Kabeleth] : Bah, en fait, c'est un truc, plus il y a des gens qui font des simulations pour, sur MrRobot et plus il y a des gens qui upload leurs logs et tout ça, la machine, l'IA, il devient de plus en plus intelligent. Il apprend, par rapport à ça, il apprend comment faire les simulations, comment bien faire les simulations. Et RaidBot et SimCraft eux c'est, non, c'est boss poteau donc, lui, pour lui le boss il bouge pas, bon ils ont créé quelques scripts avec quelques mouvements mais... c'est toujours pas comme un MrRobot, c'est juste un script : tu tapes 10 secondes, tu bouges 5 secondes pour RaidBot... AskMrRobot, lui, c'est, par exemple sur Krosus, peut-être, il tient compte que peut-être tu auras l'orbe, ce qui fait que tu bouges, peut être que tu auras pas l'orbe, peut être que tu auras un con à côté de toi, peut-être qu'il y a pas un con à côté de toi, peut être que tu es en phase de burst et qu'il faut que tu l'arrêtes, peut être que, il tient compte de plein, plein de choses. A chaque fois il upload tous les logs de Warcraft, du coup la machine elle... comment dire ? Elle apprend par rapport à ça.

[Moi] : D'accord, d'accord. Et où est-ce que tu as trouvé toutes ces infos ?

[Kabeleth] : Euh... SimCraft je me rappelle plus où je l'ai trouvé et AskMrRobot en fait je l'ai vu, je crois que c'était sur le forum de SimCraft que je cherchais un truc et un mec qui disait, bah, « Tiens, il y a ça a essayer peut-être, aussi »

[Moi] : D'accord, d'accord, et du coup tu trouves que c'est plus proche de ce que tu observes dans le jeu ?

[Kabeleth] : Oui... Oui, oui. Bon après il faut pas le prendre à 100%, il est pas à 100% fiable, hein.

[Moi] : D'accord, d'accord. Est-ce que tu [baille] excuse-moi... est-ce que tu, est-ce que pour toi le lore qu'il a dans World of Warcraft, l'Histoire, etc. est-ce que c'est quelque chose d'important ou... ?

[Kabeleth] : De quoi ?

[Moi] : Est-ce que le lore, l'histoire est-ce que c'est quelque chose d'important ou... ?

[Kabeleth] : Bah... L'or, je pense qu'il est assez important, parce que si tu joues bien avec ton or tu peux te payer tes abonnements, sans payer entre guillemets. J'ai jamais réussi, je sais pas comment les gens ils font, mais j'ai jamais réussi [rire]. Après, l'histoire... ouais... elle est, ça fait passer un peu les bons moments, c'est quand t'as rien à faire, tu peux faire l'histoire, c'est... après je sais qu'il y a des gens qui sont, enfin moi je suis pas vraiment dans l'histoire de WoW, mais par exemple, j'ai un collègue au boulot, alors le mec il cherche dans les forums, partout, il trouve pourquoi machin il était venu, et c'est un truc de ouf, hein... Après c'est chacun son truc, hein.

[Moi] : Ok. Toi, c'est pas trop ton truc quoi ?

[Kabeleth] : Humm... Non, chercher des trucs pour l'histoire, non. Je suis là pour le plaisir ou, parfois, quand je suis énervé pour éclater des gens sans faire de mal [rire] Mais pas... de chercher... pourquoi Argus il est devenu comme ça ou je sais pas quoi ou... Non. C'est pas mon truc.

[Moi] : D'accord, du coup, livres de WoW t'en as pas lus ?

[Kabeleth] : Non, livres, non. Il y a des gens qui m'ont dit qu'ils sont bien, bien dessinés et tout.

[Moi] : D'accord, et le film tu l'as vu ?

[Kabeleth] : Ah ça, oui. Ça je l'ai pas raté [rire]

[Moi] : [rire] D'accord, t'as aimé ?

[Kabeleth] : Ouais, ouais, il était pas mal. Il y a des trucs qui allaient pas vraiment, par rapport à l'histoire de WoW, mais... non, il était franchement bien, bien par rapport à... graphiquement et tout il était bon.

[Moi] : D'accord, qu'est ce que tu trouves qui n'allait pas ?

[Kabeleth] : Houlà, ça je me rappelle plus [rire]. Mais tu sais c'est comme dans tous les films, par exemple, même le Seigneur des Anneaux si les mecs ils coupaient pas des trucs, ils faisaient la version longue, quoique je crois qu'il y a une version longue.

[Moi] : Ouais.

[Kabeleth] : La version longue c'est 12 heures [rire]. Au bout d'un moment il faut couper, quoi.

[Moi] : Ok, tu trouves que ça a été trop raccourci, que c'était trop rapide, etc. ?

[Kabeleth] : Ouais, oui, mais bon parce que je suis dans le jeu, je connais le jeu. Après les perso' qui sont pas dans le jeu, connaissent pas le jeu. Ok, pour eux, c'est passé, ils ont rien vu.

[Moi] : Hum, hum. D'accord, ok... Alors du coup, ça me, ce que tu disais avant, ça me permet de faire la transition sur la troisième partie de l'entretien qui est toi, en dehors de WoW... Du coup... quelques questions assez générales. Si tu pouvais m'en dire un peu plus sur ta situation personnelle et professionnelle. Moi j'ai tendance à commencer cette partie de l'entretien en expliquant que... bah je m'appelle Jacques et bon, bah, ma situation professionnelle tu la connais, je suis en train de terminer ma thèse. Tu sais aussi que j'ai eu un petit garçon il y a pas très longtemps.

[Kabeleth] : Ah, bah félicitations !

[Moi] : Merci [rire]. Du coup, voilà, qu'est-ce que toi tu pourrais me dire de ton côté ? Si tu pouvais me dire : prénom, âge, situation pro'.

[Kabeleth] : Moi c'est, Damien*. Après... je suis graphiste 3D, dans l'architecture. Et... Deux petits enfants, j'ai eu un garçon aussi il y a pas longtemps, quatre mois [rire]. A part ça... je sais pas...

[Moi] : T'as quel âge ?

[Kabeleth] : Moi ?

[Moi] : Oui.

[Kabeleth] : Moi, 35, je viens de les avoir il y a deux jours.

[Moi] : D'accord, bah joyeux anniversaire.

[Kabeleth] : Merci [rire]

[Moi] : D'accord. Est-ce qu'il y a des personnes de ton entourage familial ou autre qui jouent ou qui ont joué à World of Warcraft ?

[Kabeleth] : Euh... ouais, j'avais un... Est-ce que ? Non de ma famille proche et tout ça, non. Je suis le seul geek, on va dire.

[Moi] : Ok... et tu as des collègues qui jouent ?

[Kabeleth] : Oui, là les collègues... j'en ai des gamers [rire].

[Moi] : Ok et tu disais, justement, que c'était pendant tes études, c'est ça ?

[Kabeleth] : Ouais.

[Moi] : que tu as rencontré le jeu et du coup, la personne avec qui tu as commencé à jouer, tu es encore en contact avec elle ?

[Kabeleth] : Euh... non, là, on est plus trop en contact parce qu'on est partis sur des voies différentes on va dire. Et donc, non, on est plus en contact, ça fait longtemps qu'on a plus parlé.

[Moi] : D'accord, et du coup, tes collègues, tu joues avec eux, ça t'arrive ou... ils sont sur des serveurs, factions différentes ?

[Kabeleth] : Ils sont, il y en a deux qui sont sur des serveurs différents...

[Moi] : Ok

[Kabeleth] : Et les autres ils sont sur PS4 et tout ça, donc c'est pas...

[Moi] : Ok, et tu disais que tu avais fait une pause de la fin de Cataclysm, jusqu'à ?

[Kabeleth] : Oui, jusqu'à là, Légion.

[Moi] : Parce que, tu avais, qu'est-ce qu'il s'est passé ?

[Kabeleth] : Hum... Bah en fait je jouais beaucoup et... ça... ça affectait ma vie, ma vie réelle quoi. Et on va dire, entre guillemets, j'ai eu un ultimatum de ma copine, à l'époque, actuellement ma femme : soit tu, elle c'était plutôt t'arrêtes et moi j'ai dit « jamais de ma vie, je suis un geek dans l'âme tu peux pas », soit c'est fini entre nous, donc bon... Et puis après ça affectait sur mon école, sur ma vie professionnelle aussi. Donc il a fallu que je me réveille.

[Moi] : D'accord, ok. Et du coup, comment s'est passé le retour ?

[Kabeleth] : Bah, comme je t'ai dit, j'ai jamais vraiment arrêté, j'ai continué à jouer à Guild ; non c'était Rift, après Guild Wars, entre les deux, entre les trois WoW, Rift, Guild Wars j'ai eu une petite période à rien faire, à jouer à Mass Effect en solo, tu vois les petits trucs sur PC et... Bah après, comme je t'ai dit, j'ai beaucoup aimé Guild Wars et bon, ils l'ont détruit et... Parce que Guild Wars ça veut dire PvP entre les guildes et ils l'ont transformé en PvE [rire] c'est... voilà ce n'est plus ce qu'il fallait, ce que ça devait être. Je me suis énervé aussi avec la guildes dans laquelle, j'étais. Du coup j'ai pris deux semaines de pause, quand je suis revenu j'étais plus dans la guildes, j'ai dit : « Bah fuck, allez hop, j'arrête ». Donc, du coup, après... j'ai fait une petite pause et j'aime beaucoup de jeux en ligne, j'aime beaucoup être entouré, avec des gens. Et... bah après avoir joué à d'autres jeux. Je me suis dit « Bon, allez, je

vais le réinstaller, voir ce que ça donne ». Parce que comme pour le Cataclysme, la communauté elle était... elle était quand même dégueulasse. Vraiment naze, vraiment naze. Donc ça a aussi beaucoup joué pour que j'arrête. Je suis revenu pour donner une chance, voir ce que ça donne. Et... du coup, je l'ai installé et c'est reparti. Mais, ben, après je sais pas... Si tu veux...

[Moi] : Ouais, ouais, non mais c'est très bien. Est-ce qu'il y a des gens, que tu as rencontrés d'abord dans le jeu, que tu as ensuite rencontrés IRL ?

[Kabeleth] : Euh... ça, non. On a failli faire, on a failli faire, mais c'était dans Guild Wars, on a failli faire, non, on a fait un IRL mais, malheureusement, j'ai pas pu aller. Mais c'était, c'était à Paris. Mais malheureusement, ouais, j'ai pas pu aller. Et part ça et à part celui qui m'a montré à WoW, non.

[Moi] : Ok, d'accord... Est-ce que... tu as déjà eu le sentiment, comment dire ? de te connecter un peu par obligation, d'aller en raid parce que tu t'étais inscrit, parce qu'il y avait un groupe alors que t'avais pas envie ?

[Kabeleth] : Euh... ouais, j'aime bien, moi, quand je dis quelque chose de tenir ma parole. Après... quand j'ai pas, j'ai eu des périodes où je me connectais juste pour farmer, farmer le machin pour tel truc, le bidule mais ça dure pas longtemps, ça m'énerve. Moi ça m'énerve déjà le farming de base, de une, de deux, si j'ai pas envie d'aller en raid bah... j'ai pas envie de raid et basta. J'ai dit que je suis là mais, si tu veux, soit je viens raider mais je fais de la merde et je pénalise tout le groupe, soit je viens pas pour qu'il puisse avancer, quoi... Donc, voilà.

[Moi] : D'accord, d'accord, ok... Est-ce que quand tu interagis avec des gens, notamment de la guilde, est-ce que... tu les imagines ?

[Kabeleth] : Ouais, parfois je l'ai fait vite fait. Mais tu te rends compte que c'est pas du tout comment tu les imagines, parce que maintenant avec Discord et tout ça et même avant avec TS et tout, tu pouvais voir les gens, parfois ils mettaient sur les fofo, ils mettaient leur photo et tout ça et c'est, c'est pas du tout ce que tu imagines. Parfois, ouais, je m'amuse à imaginer, pour voir si j'arrive à... à bien imaginer la personne mais, que avec les gens où je sais qu'on pourrait échanger, « vas y fait voir, c'est quoi ta gueule et tout ». Ouais, ça peut arriver, ouais, c'est un petit jeu.

[Moi] : Et... du coup, tu disais en les voyant sur Facebook et tout ça, est-ce que tu dirais que tu es plus souvent conforté dans l'image que tu t'en faisais ou plus souvent tu trouves que ça correspondait pas du tout ?

[Kabeleth] : La plupart du temps non, ça correspondait pas du tout [rire]. Je pense que c'est à cause de la déformation... par le, de la voix par le micro, le fait que, je sais pas ce que, peut-être que je suis mauvais en fait [rire] tout court.

[Moi] : D'accord... Alors ça pourrait être un peu bizarre comme question... Est-ce que tu, quand tu t'imagines la personne, est-ce que tu as l'impression, si t'essaies d'y réfléchir, d'être influencé par, par l'avatar de la personne, par le personnage de la personne ?...

[Kabeleth] : Bah en fait, non. Pas du tout, parce que... si tu me crois, en fait, j'ai la caméra au max et même maintenant ça fait des mois et des mois que je suis chez Impress, en fait je connais même pas le personnage de Exd, je sais même pas comment il est habillé. En fait, je

suis quelqu'un, t'as les mecs avec les transmo' « T'as vu ça et tout ça, ouah ». Alors moi, tu regardes mes perso', ouais vas-y sur mon mago j'ai mis une transmo vite fait parce que Exd il m'a taquiné d'en mettre une mais *pfff*....

[Moi] : Ok, d'accord, tu regardes pas les avatars et les personnages des autres, tu t'en fous

[Kabeleth] : Non.

[Moi] : Ok, ok... Est-ce que tu dirais que... les personnes comme... est-ce que tu dirais que les personnes qui te connaissent, qui interagissent avec toi te connaissent vraiment ?

[Kabeleth] : Vraiment non. Parce que tu te montres pas à 100% sur le jeu, même avec Exd que, je vais dire c'est un bon ami de... ouais, on parlait beaucoup ensemble et tout ça... Non, chacun garde quand même quelque chose caché, des fois pas à 100%

[Moi] : D'accord. Est-ce que tu dirais que, par exemple, tes collègues de travail te connaissent vraiment ?

[Kabeleth] : ... vraiment ? Bah... Je pense pas que, quelqu'un, sauf si c'est vraiment ton meilleur ami dans la vie, peut-être que, lui, peut te connaître vraiment. Le reste, même collègues et tout ça c'est toujours la partie intime de ta vie : de ta femme et tout ça qu'ils vont jamais connaître. Ton pote que tu le connais depuis que t'as deux ans, surement, il t'a vu grandir, il a vu tout ça, mais quelqu'un avec qui tu travailles, que tu vois que huit heures par jour, tu vas sortir boire une bière, faire un barbecue chez toi, mais, tu vois, il voit pas tout.

[Moi] : Hum, hum. D'accord. Alors est-ce que tu dirais qu'un collègue de travail te connaît mieux que quelqu'un de la guilde ?

[Kabeleth] : Ça, oui. Parce qu'il y a quand même, cet rapprochement dans la réalité qui fait que...

[Moi] : Je t'entends pas, ça a coupé.

[Kabeleth] : Ah, pardon. Je dis que oui, surement, parce qu'il y a cette approche dans la réalité qui fait que, ton collègue te connaît mieux que les gens dans le jeu.

[Moi] : Hum, hum. Et si tu prends, est-ce que tu dirais que c'est la même réponse même si tu prends quelqu'un qui te connaît bien dans le jeu, tu parlais par exemple d'Exd. Est-ce que tu penses que Exd te connaît mieux qu'un de tes collègues lambda ?

[Kabeleth] : Ah... non je pense pas. Parce que même si j'ai parlé avec Exd, mais en fait, on a parlé, c'est plutôt on a parlé jeu plutôt que de ce qui se passe dans nos vies. On a parlé vite fait, oui, parce qu'il a eu des périodes et tout ça. Mais on est pas vraiment, dans le détail, on est quand même juste des gens qui se sont connus dans le jeu, deux magos et voilà. Après je pense que si, lui il habitait par exemple à côté, on pourrait se voir et tout ça, oui, on pourrait devenir bons amis, quoi.

[Moi] : D'accord, mais il manque, pour toi, il manque cet ;

[Kabeleth] : Oui. Ouais, par exemple, je suis le genre de gars qui préfère t'appeler pour te dire un truc que de textoter, quoi.

[Moi] : D'accord, d'accord. Ok, donc pour toi, il manque cette dimension physique, réelle ?

[Kabeleth] : Ouais.

[Moi] : D'accord, d'accord... Ok... Ben écoute, je crois bien que c'est tout. Est-ce que toi tu aurais quelque chose à ajouter, quelque chose que j'aurais peut-être oublié, quelque chose que tu aimerais préciser ?

[Kabeleth] : Laisse-moi réfléchir... non je pense pas, on a assez couvert... Peut-être, si tu, mais je sais pas si ça va t'intéresser ou pas. Mais les gars qui sont assez, il y a pas beaucoup de cas, mais tu sais les cas où ils se sont tués à cause des jeux vidéo.

[Moi] : Ouais ?

[Kabeleth] : Ouais, ils ont fait des trucs incroyables, enfin pas incroyables mais tu te dis « Mec, arrête de te croire dans la réalité virtuelle », qui commence à... qui commence à confondre le jeu avec la réalité, pour eux ça s'inverse. J'avais lu à propos d'un cas, c'était un enfant, je sais pas quel âge il avait, il avait pas neuf ans non plus, il a eu sa monture volante pour la première fois, après je peux pas te dire que c'était vrai ou pas, j'ai pas vu l'article moi-même, c'est quelqu'un qui m'a raconté... Que, il a eu sa monture, il a ouvert, pardon, il a ouvert la fenêtre, il a fait « Maman, je peux voler », il a sauté. Tu dis « Ok... » il faut peut être faire la part des choses, c'est pas la réalité tu vois.

[Moi] : Ok, et à part des cas comme ça recensés par les médias, tu as déjà rencontré des gens comme ça qui ne faisaient plus la part des choses ?

[Kabeleth] : Non, dans la réalité, non. Mais... mais j'ai eu un... j'ai eu un, mais c'était sur, je crois que c'était sur Rift, il était dans ma guilde, un gars qui était un peu, il était un peu space le mec. Il confondait parfois, il se laissait, il se, en fait il prenait, il prenait trop vite à cœur ce qu'on lui disait en jeu, même quand on se foutait un peu de sa gueule, mais gentillé tu vois, il prenait trop vite. Comme si on lui disait des choses, horribles, tu vois...

[Moi] : D'accord, mais du coup, c'était plutôt au niveau des relations avec les autres que de, de se voir plonger dans le jeu, etc. C'est ça ?

[Kabeleth] : Euh, ouais, oui, relationnellement, oui. Je pense que c'est ça aussi. Mais après des mecs qui commencent à s'identifier à leur personnage, j'ai pas encore entendu de mec qui sortait dans la rue et qui disait « Ouais je fais des boules de feu » ou des tourbilol [rire] ça j'ai pas encore entendu.

[Moi] : [rire] Ouais, d'accord. Ça serait pas mal

[Kabeleth] : [rire] Ouais.

[Moi] : [Remerciements et demande d'avoir une copie du manuscrit, après soutenance].

3.10. Entretien avec Lexiane, Le Peuple des Barrens

DPS/Tank, *Membre*

Date : 21 février 2018 à 14h

Durée : 2 heures 30 minutes

2 heures 24 minutes d'enregistrement

[Moi] : Allo, ça va ?

[Lexiane] : Ça va bien, et toi ?

[Moi] : Ouais, tu m'entends bien ?

[Lexiane] : Ouais, ça va

[Moi] : Ok, parfait, ben, merci, écoute, et en plus au dernier moment, ça va je te, ça te coupe pas dans ...

[Lexiane] : Non, pas du tout, j'avais rien de prévu de toute façon, donc, et depuis le temps que (rire) tu m'avais dit qu'il fallait que je le fasse.

[Moi] : Oui, ouais, ouais, c'est vrai qu'après c'est, en ce moment, j'ai des semaines qui sont un peu coupées avec des réunions en milieu de la semaine, ça fait que c'est un peu compliqué de réussir à les prévoir à l'avance, (rire) alors ce que je te propose, c'est, d'abord je te rappelle un petit peu le cadre dans lequel ça se fait,

[Lexiane] : Ok

[Moi] : Et ensuite on commence, alors j'en ai déjà fait, j'en ai fait 3 j'ai fait avec PSY, avec PHY, avec OUPAH. Globalement on est sur une durée moyenne de, une heure et demie à peu près, voilà, si tu as un impératif, en termes de, que tu as autre chose à faire ou quoi que ce soit, tu me le dis, on coupe, on refait une autre fois, enfin voilà, peu importe.

[Lexiane] : Ça marche.

[Moi] : Alors la première chose, c'est, moi pour pouvoir me concentrer sur ce qu'on dit etc., je vais enregistrer notre entretien, si ça te dérange pas, comme ça je peux le retranscrire après et j'ai pas besoin de prendre un million de notes pendant qu'on discute, mais je peux me concentrer sur ce que tu me dis, réagir, etc.

[Lexiane] : Ça marche !

[Moi] : Sachant que pour ça, alors c'est pas encore fait, euh..., c'est en train d'être vu au niveau des services de la fac, y aura un formulaire d'autorisation en fait, qui stipule que tu autorises à ce que je t'enregistre et que, dans le cadre de cet entretien d'une part et, d'autre part, en fait, moi, toutes les données je les ai analysées, c'est-à-dire que ton nom n'apparaîtra pas,

[Lexiane] : Oui, oui

[Moi] : Ton identité civile n'apparaîtra pas, jamais, donc pour les analyser, soit je les change, les noms, par exemple si tu t'appelles...

[Lexiane] : Tu mets des trucs génériques.

[Moi] : C'est ça, soit je change les prénoms, soit je change les noms, ou bien je mets juste l'initiale, c'est-à-dire que si par exemple tu t'appelles, je sais pas moi, Dupont, je mets monsieur D

[Lexiane] : Ok

[Moi] : Voilà, ça c'est pas encore défini quelles modalités ce sera, mais dans tous les cas, ce sera analysé et cette autorisation tu garderas une copie et, qui te protège aussi en fait, alors je le fais pas, je le ferais pas, mais si jamais un jour tu voyais ton nom dans un de mes articles, tu pourrais dire que t'étais pas d'accord etc.

[Lexiane] : Ok

[Moi] : Donc voilà c'est pour les deux parties quoi, donc ça te dérange pas si j'enregistre ?

[Lexiane] : Non, du tout

[Moi] : Parfait, merci beaucoup. Alors du coup les entretiens, alors ... deux possibles : là y'a cet entretien là qu'on fait là où globalement il y a deux grands aspects, le premier c'est un peu ton expérience et ton histoire dans World of Warcraft ; y'a divers questions qui sont assez générales sur globalement depuis quand tu joues etc., et y a aussi est-ce que tu utilises d'autres sites, d'autres forums, etc., donc ça c'est le premier aspect, tout ce qui est en rapport avec WOW et le 2^{ème} aspect, c'est un peu des informations sur toi en dehors de WOW, ton âge, ton travail, si tu fais des études etc., sachant que pour toutes les questions que ce soit sur WOW ou en dehors de WOW, si tu ne peux pas répondre y'a pas de problèmes bien évidemment, t'as pas à te justifier, t'as juste à dire « à ça j'ai pas envie de te répondre » et puis voilà, j'insisterai pas, ça je te le promets, je te remercie déjà d'accepter de faire ces entretiens, donc voilà, tu me réponds à ce que tu veux, globalement, je pense, je pense que mes questions n'ont pas été perçues comme trop intrusive, voilà, mais si pour toi à un moment ça l'est, y'a pas de soucis, tu me le dis et puis voilà on passera à autre chose

[Lexiane] : ça marche

[Moi] : et puis voilà, si à un moment donné tu veux faire une pause, je m'arrête et puis voilà c'est toujours toi qui es maître de la chose, voilà. Euh alors, éventuellement si tu es d'accord, c'est ce que j'ai expliqué dans le post, c'est de faire ensuite une session où en fait tu enregistrerais un raid ou une partie d'un raid, et que ensuite on referait un deuxième entretien par Skype, tu me le mets en partage d'écran où tu me commentes en fait l'enregistrement que tu as fait, c'est-à-dire le commentaire, c'est ce que tu vois à l'écran, ce que tu te souviens que tu avais fait, ce que tu avais pensé en le revoyant, ce à quoi ça te fait penser, ce que tu n'avais pas vu etc. et c'est un peu pour voir, comment est-ce que, dans quelle disposition est-ce que tu es lorsque tu es en train de jouer à WOW. Voilà, ça tu me diras si ça te tente de faire cet exercice en guillemets aussi ou pas, voilà ça c'est toi qui me diras, tu peux me le dire à la fin de l'entretien en fonction de ce que comment tu as trouvé celui-là. Sachant que si tu veux le faire, ben pour

Oupah, je lui ai passé un logiciel à télécharger gratuitement pendant 30 jours, ça a une bonne qualité de prise d'image, etc., voilà, ça nécessite aucun frais en plus

[Lexiane] : D'ac

[Moi] : Donc voilà, voilà. Alors, est ce que tu as une question avant que l'on commence ?

[Lexiane] : Non, pas spécialement

[Moi] : Ma première question qui est très générale c'est : est-ce que tu pourrais un peu me retracer ton histoire dans WOW, dans World of Warcraft, c'est-à-dire quand est-ce que tu as commencé, pourquoi ? Enfin voilà, je te laisse...

[Lexiane] : Alors, la première fois que j'ai joué à WOW, c'était un pote en fait qui m'a, qui m'a initié un peu au jeu, je devais être en 6^e, 5^e je crois à l'époque, donc c'était, oui y'a bien déjà quasiment 10 ans. C'était, et bien BC était déjà sorti à ce moment-là et moi j'ai commencé à jouer au, c'était pendant BC et y'a WATELKA qui allait sortir pas longtemps après.

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Donc à ce moment-là, donc moi je jouais principalement sur, euh, comment dire, sur, grâce à des cartes prépayées tout ça, parce que, forcément mes parents étaient pas totalement d'accord pour payer l'abonnement, et donc forcément au bout d'un moment, j'ai, je pouvais plus jouer entre guillemets, parce que voilà ça coûtait un peu cher pour l'époque, notamment pour moi

[Moi] : Ouais

[Lexiane] : Et du coup, ouais, j'ai arrêté à ce moment-là. Ensuite, j'ai, enfin j'ai toujours été un peu attiré par le jeu, de manière assez intense comme jeu, car pour moi c'est un des jeux qui m'a fait un peu rêver et du coup, c'est, alors c'est y'a, je dirais 4, 5 ans où je suis retombé sur un, sur une vidéo YOU TUBE d'un, de quelqu'un qui jouait à WOW et qui faisait un DELETPLAY en gros sur une aventure où il montait du niveau 1 au niveau 80, c'était à MOP à l'époque, et donc du coup il faisait toute, tout son LEVELING comme ça en vidéo, qu'il publiait les unes après les autres et en fait, moi c'est ce qui m'a vraiment redonné envie de jouer où, c'est à partir de ce moment là où je me suis dit, clairement j'ai envie de m'y remettre et donc, ben à partir de là, c'est, je joue, enfin, j'ai toujours pas fait de pauses, depuis que j'ai repris le jeu, donc c'était y'a, c'était fin de MOP, donc ça devait être ouais y'a 4, 5 ans.

[Moi] : D'accord, d'accord, alors quand tu as commencé à jouer, juste avant, tu jouais quelle classe ? Race ?

[Lexiane] : Alors je jouais humain guerrier

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Forcément, c'est mon personnage principal, parce que j'ai quand même essayé de tester plusieurs personnages, qui au final n'ont jamais rien abouti et ils n'ont jamais dépassé le niveau 15, et donc en fait, mon personnage principal est un humain guerrier et au final, quand j'ai arrêté de jouer il devait être niveau 28, donc j'ai pas eu, j'ai pas eu toute l'expérience de jeu qu'il y avait au niveau de ce truc là

[Moi] : D'accord et du coup quand tu as repris à MOP ?

[Lexiane] : Ben quand j'ai repris à MOP j'ai filé un ELF de sang guerrier, qui est Lexiane mon personnage au final qui était, mon seul et unique personnage, si je peux dire jusqu'à peu, jusqu'à ce que je change de rôle.

[Moi] : Hum hum ! Pourquoi ne pas avoir repris, ton humain guerrier ?

[Lexiane] : Ben déjà car je suis plus sur le même compte en fait, car il me semble que le compte que j'avais avant j'ai dû le perdre ou un truc comme ça et du coup quand j'ai repris le jeu, je me suis refait un compte avec l'adresse email que j'avais, ben que j'ai actuellement et tout ça,

[Moi] : D'accord, d'accord et pourquoi hordes, le passage à l'Hordes ?

[Lexiane] : Hordes parce que déjà mon ami qui m'avait incité à jouer, lui, de base, jouait, alors, lui, de base il joue plus côté hordes même s'il est aussi du côté alliances, alors quand je l'avais vu jouer, moi, étant donné qu'il y avait, alors c'était sur BC, mais j'avais seulement le jeu de base, donc du coup j'avais pas encore accès aux elfes de sang et aux draeneis, du coup ben les humains étaient la race qui me plaisait le plus et du coup, voilà quand j'ai rejoué, ben avec les elfes de sang, c'était un, oui si je peux dire, un peu ce qui me, la race qui m'attirait le plus aussi et en plus de ça je savais que mon ami aussi jouait côté horde principalement notamment ben sur le serveur DELARAN, donc du coup, où j'ai été avant, avant de transférer sur GARONA et du coup, c'est principalement pour ça que je suis côté horde, mais pour le coup, je suis pas, je suis pas contre le fait de me créer un perso côté alliance, là par exemple, j'en ai 2, 3 même s'ils sont pas totalement montés, mais, enfin ça me dérangerait absolument pas de jouer côté alliance, c'est pas, en gros j'ai pas choisi parce que je préférais la horde parce que pour moi il y avait que la horde.

[Moi] : D'accord, c'est plus un choix de circonstance en fonction

[Lexiane] : C'est ça, ouais

[Moi] : Des gens que tu connaissais etc.,

[Lexiane] : Voilà

[Moi] : D'accord, et du coup alors tu reprends fin MOP et alors quelles ont été un petit peu les guildes dans lesquelles tu as été, alors tu as repris sur DALARAN, ensuite tu es allé sur GARONA, ensuite tu es passé à ...

[Lexiane] : En gros, j'ai commencé à jouer sur DALARAN, et là, à ce moment-là en fait, pendant toute la phase de MOP, j'ai passé ma, j'ai passé le temps dans une guilde de LEVELING pour l'époque, car à ce moment-là, il y avait beaucoup de guildes qui recrutaient des gens, dès que, dès la création de leur personnage qui attendaient devant les zones de départ, tout ça, pour recruter des gens, donc j'ai passé tout le, toute cette partie-là dans cette guilde-là, ensuite, ben y'a eu World of DRINER, à ce moment-là, ben j'étais toujours dans cette guilde là, mais c'est là où j'ai commencé à vouloir chercher, chercher une autre guilde pour pouvoir commencer les raids parce que la MOP, la seule expérience de raid que j'avais eu au final c'était les FR, en arrivant, parce que en arrivant assez tard, forcément, donc pour trouver une guilde, pour essayer de trouver une guilde avec le STUFF, relativement bas que t'avais en arrivant,

c'était un peu compliqué et du coup à, donc à WOD, j'ai, j'ai commencé par trouver une guilde, une première guilde, alors ça c'était y'a, je dirais maintenant 2 ans et demi, c'était à la fin de ma prépa, donc à ce moment-là, j'avais trouvé une guilde assez sympa, donc c'est là où j'ai commencé à faire mes premières expériences de raid et notamment mes premières expériences de, alors je dirai pas mes premières expériences de vocal parce que j'ai déjà eu, j'ai déjà fait pas mal de sessions de jeu avec des amis en vocal, mais le raid en tout cas de WOW, le raid WOW avec le vocal c'est à partir de ce moment-là où j'ai commencé donc là j'avais trouvé une guilde qui, au final, s'est dissoute quasiment quelques jours après que je les ai rejoints donc, j'étais un peu déçu sur ce coup-là, il me semble qu'après, j'avais retrouvé une guilde, pareil, qui, qui a perdu son activité pas longtemps après que je sois arrivé, donc je me suis retrouvé toujours un peu sans guilde et ensuite, donc là ça devait être, je dirais, début mi MOP, mi WOD où je suis rentré dans une guilde qui s'appelle NO LEDGE, à, bah toujours sur le serveur de DALARAN

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Et là en fait, donc c'était une guilde, vraiment une guilde familiale, je dirais presque encore plus que celle-là, que POUR LE PEUPLE et dans cette guilde-là en fait, la moyenne d'âge était, je dirais de 35, 40 ans, donc des personnes qui avaient le temps de jouer mais qui étaient plus au final des personnes qui jouaient pour, pour le *haut fait*, pour la collection, pour tous ces trucs-là, monter dans chaque classe, ce genre de choses-là, ce qui fait que niveau raid c'était pas trop ça, la plupart du temps, on était 12 grand maximum à raider, ce qui fait que ouais, y avait pas une activité énorme, et du coup, au final dans cette guilde-là, on a fini par avoir totalement une inactivité d'où le fait que, enfin, c'était pas, il me semble que c'était pendant des grandes vacances, donc forcément la plupart du temps, vu que la plupart des personnes était parents ou un truc comme ça, bah, ils s'occupaient de leurs enfants pendant les vacances, ils partaient en vacances et tout ça, donc il y avait vraiment plus personne, donc là, par exemple voilà, une inactivité jusqu'à un certain moment où on réussissait quand même à faire quelques raids sauf que ça s'est arrêté pas longtemps après et ...

[Moi] : Les raids ou la guilde qui s'est cassée la gueule ?

[Lexiane] : Non, non, enfin, juste les raids, parce que, au final plus personne était motivée et plus personne ne se connectait au serveur. Souvent, alors je m'en souviens, sachant que WOD était une extension on va dire où il y avait pas un contenu non plus très important, parce que, franchement, enfin, mis à part le fief et encore la plupart du temps on passait la moitié du temps en jeu dans le fief quoi, donc ça, ça c'était pas extraordinaire et souvent, c'est ça, genre, y avait 3 ou 4 connectés par jour, dans la guilde, donc c'était pas, la plupart du temps, ce que j'ai fait moi, c'était pas, enfin, je jouais, soit j'essayais de faire durer le PU ou ces choses-là et justement, et c'est là que j'ai commencé à, notamment pour le dernier raid, la citadelle des CRIMES INFERNALES, où j'ai commencé le HM à ce moment-là, en faisant du PU, et même le mythique, parce que j'ai commencé mon expérience mythique à ce moment-là, je me suis trouvé un groupe où j'ai raidé 3, 4 fois avec eux, parce qu'eux après ils ont arrêté de raider, faute de personnes, au final, ils avaient pas assez de monde.

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Et, euh, donc ça, c'est vraiment, pour le coup, c'est quelque chose qui m'a énormément plut mythique, parce que c'est un certain challenge en fait, où il faut que tout le monde réussisse à faire, à faire, à faire sa strat ' parce que si jamais tu as un ou deux morts, ça peut complètement ruiner au final le, le, enfin le travail et donc, ben au final après, c'est ce, je crois que je dois avoir quelques contacts de ce groupe-là, encore dans ma liste d'amis et au final, que je, c'est des personnes à qui je parle plus vraiment, et donc, arrivé après à début, début, ben début légion, où, alors j'étais toujours dans la même guilde, la guilde NO LEDGE et sauf que là, clairement, c'était inactivité totale, les gens jouaient juste pour monter leur perso, pour faire leur petit truc et tout ça et ben moi j'avais envie de raid clairement, c'est ce, pour moi c'est un des aspects du jeu les plus, les plus attractifs et enfin ouais pour te dire quand je suis arrivé, niveau MAX, malgré le fait que j'ai fait un rush avec mon cousin où on a passé quasiment 24 heures pour passer le niveau MAX le plus rapidement, quand je suis arrivé niveau max, la plupart des gens de ma guilde, à cette époque-là, devait être au niveau 103-104 quoi, donc ils jouaient vraiment pas pour essayer d'aller, pour essayer d'aller clean le contenu

[Moi] : Ouais, d'accord

[Lexiane] : Du coup, moi j'ai mon cousin qui m'a, à ce moment-là, m'a présenté une guilde, alors, avec qui lui jouait, mais il en faisait pas partie, et parce que il avait un ami qui faisait partie de cette guilde-là, donc il m'a, qui raidait avec eux, donc il m'a proposé un jour si je voulais venir raid et, donc là, c'est à ce moment là où j'ai commencé, donc moi à raid avec une autre guilde que ma guilde principale, et qui était, la, d'ailleurs qui était la guilde LA MOUN ENTER, donc celle avec qui j'étais avec notamment FERIA, ITSCHY et MISSIONNAIRE et donc au final, ben voyant que je pouvais avoir une activité dans cette guilde-là, ben, même si c'était un peu à contrecœur parce que ça faisait quasiment un an et demi, deux ans que j'étais dans la guilde où j'étais avant, bah, j'ai quitté la guilde où j'étais avant pour entrer justement dans LA MOUN ENTER. D'ailleurs après, arrivé dans cette guilde-là, ben c'était franchement une guilde cool, avec des gens plus jeunes, donc avec qui j'avais plus d'affinités on va dire euh... donc là, bah c'était une guilde cool, on raidait assez souvent, y'a eu une baisse d'activité, quand même, ben pareil quand je suis arrivé, y'avait déjà une certaine tension avec certains joueurs et notamment les 3, 4 joueurs qui du coup, se sont barrés, ce qui fait qu'on avait un groupe qui, bah, beaucoup trop petit pour pouvoir raid régulièrement en fait. Euh, donc là, bah il s'en ai suivi, moi je m'en, je me suis pas mal impliqué dans cette guilde là au final, parce que j'ai, malgré le fait que je venais d'arriver, j'ai quand même essayé pas mal de recruter, parce que, parce que pour moi le raid, c'est vraiment quelque chose qui me tient à cœur, et du coup, ben pour pouvoir raid, il faut du monde, j'ai recruté pas mal de joueurs, notamment un joueur, pareil, qui s'est pas mal investi dans la guilde avec moi, sauf que, on a fait l'erreur de recruter une personne qui a vraiment foutu la merde dans le groupe on va dire, qui a essayé de retourner un peu tout le monde contre les gérants de la guilde,

[Moi] : Donc FERIAH et KITCHI

[Lexiane] : Y avait FERIAH, KITCHI, MISSIONNAIRE aussi qui du coup à l'époque était lui, le, le Maître de guilde

[Moi] : D'accord ok, je pensais que c'était FERIAH

[Lexiane] : Non, en fait FERIAH a récupéré le statut de maître de guilde quand justement, MISSIONNAIRE a arrêté de jouer pendant un petit moment, avant qu'il nous rejoigne justement, donc voilà, euh, donc à ce moment-là, ben forcément, cette personne-là, celui qui a foutu la merde, a réussi à monter 5, 6 personnes contre le reste du groupe, et ben ces 5,6 personnes ont fini par quitter la guilde. Alors bizarrement, ils se sont pas tous, ils se sont pas tous retrouvés dans la même guilde, je pense que, il y en a quelques-uns qu'ont, qu'ont rejoint la même guilde, mais notamment, enfin, celui qui a commencé à foutre la merde, qui lui, alors je sais pas ce qu'il est devenu mais je crois qu'il est resté sans guilde pendant très longtemps et donc là, ben forcément période d'inactivité, y avait vraiment plus personnes, sachant que étant sur DALARAN du côté hordes, le ratio de population, c'est à peu près 20% de hordes pour 80 % d'Alliances, du coup pour recruter, c'était un peu compliqué et donc on a choisi à ce moment-là, de nous d'aller, ben de transférer en fait la guilde sur GARONA parce que là, contrairement à DALARAN, justement c'était l'inverse, il y avait nettement plus de hordeux que d'allianceux, et donc là, arrivés sur GARONA, pareil on a recruté pas mal de personnes, notamment, ben y'a pas mal de personnes qui sont dans la guilde actuelle qui étaient déjà avec nous, il y a ANDROMIA, que tu as du voir quelques fois

[Moi] : Oui bien sûr

[Lexiane] : Y a SKULL ou FROMEL qui du coup lui pareil est le cousin de MISSIONNAIRE, qui était avec nous là-bas, y'a AYARO qui commence à se reconnecter de temps en temps, que je vois, ouais enfin voilà, on est, je dirais, on est presque une dizaine à être, en fait, dans, de LA MOUN ENTER, et sauf que pareil, pas assez de monde pour raid, donc un peu l'ennui, on pouvait pas organiser des trucs comme ça, et donc là, on a renc, FERIAH notamment a rencontré le groupe de FEAR, PSYLO, tout ça, et il en est venu, justement, le, le, le l'idée de faire une fusion avec leur guilde et la nôtre et du coup, nous on a, on a fait un sondage dans notre guilde pour savoir quelles étaient les personnes qui voulaient réintégrer ben LE PEUPLE DES BARRENS au final, et donc au final avec toutes les personnes qui voulaient venir, ben on a transféré de guilde et on est venu ici, et depuis, ben voilà on joue dans cette guilde-là, donc ça doit, ça doit faire depuis novembre quelque chose comme ça, il doit y avoir la date de notre candidature sur le forum donc euh

[Moi] : Ouais, je me souviens que le raid qu'on avait fait ensemble pour voir comment ça se passe, c'était au palais encore,

[Lexiane] : Ouais

[Moi] : On cleanait déjà assez facilement le HM, donc ouais, ça doit être

[Lexiane] : Oui pareil, à cette époque-là, on cleanait le HM et on commençait tout juste le mythique, on avait pas passé le premier boss, je crois

[Moi] : Ouais, ouais, donc, ouais, voilà et ok et toi, tu en pensais quoi de cette possible fusion enfin

[Lexiane] : Ben moi franchement, c'est quelque chose qui me dérangeait pas du tout, dans le sens où, ben, je sais que WOW étant un MMORPG comme son nom l'indique, c'est un jeu qui demande en fait beaucoup de joueurs pour pouvoir vraiment explorer tout le contenu du jeu, demande d'avoir un groupe de, d'un certain nombre de joueurs et du coup pour moi, plus tu

fais partie d'une guilde où il y a des gens qui se connectent souvent, et qui sont présents et forcément plus l'expérience de jeu est agréable. Donc, moi c'est vraiment quelque chose, au final, qui m'a fait plaisir, le fait de pouvoir, intégrer un nouveau groupe, même si, ça peut quelquefois être un peu particulier comme ça, quand un groupe rejoint un autre groupe, parce que, il peut y avoir des difficultés quelquefois, de, ben, de mise en contact des deux groupes, qu'il y ait des, pas des clans qui se fassent, mais, que les gens ne se, comment dire, pas ne s'entendent pas, mais au final ne jouent pas forcément ensemble ou alors privilégient les personnes qu'ils connaissent déjà, enfin, ainsi de suite. Et ce qui du coup, et moi, c'est pas du tout mon optique, parce que, enfin, je, je joue avec les gens qui ont besoin de jouer avec moi, plus que les gens avec qui moi j'ai envie de jouer, on va dire ça comme ça, même si je joue pas mal avec des personnes avec qui j'ai envie de jouer, mais je préfère être utile à tout le monde et au final jouer avec tout le monde, plutôt que de privilégier seulement certaines personnes en délaissant les autres quoi.

[Moi] : Et justement, comment tu trouves que ça s'est passé cette, ce regroupement ?

[Lexiane] : Ben franchement, plutôt bien, euh, alors plutôt bien, sauf pour quelques joueurs

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Je sais qu'on a, les joueurs, parmi les joueurs qui sont arrivés avec nous dans la guilde, il y en a deux qu'ont arrêté de jouer, alors on a pas trop su les pourquoi du parce que, mais en tout cas, c'était déjà deux amis et, au final, ils ont arrêté de jouer à peu près au même moment, je sais qu'on a un joueur aussi qui a décidé de quitter la guilde et, d'ailleurs avec qui j'ai, c'est quelqu'un avec qui j'ai parlé y'a pas si longtemps que ça, alors il avait arrêté de jouer à WOW aussi, mais il était revenu me parler sur BENETT y'a pas si longtemps, pour parler de tout ça et lui sa raison par exemple, il a arrêté de jouer parce que, il trouvait que PSYLO était trop défaitiste dans son, dans sa façon de RL et que, il aimait pas du tout le fait de un WHY PREDOFF quoi, après c'est mon, chacun sa vision des choses.

[Moi] : Hu hum, bien sûr, bien sûr !

[Lexiane] : Mais sinon, pour le reste, je pense que, tout le monde s'est à peu près bien entendu, y'a pas eu de, spécialement de conflits, de savoir qui est-ce qui était plus important dans la guilde ou quoi que ce soit, parce que, je parle notamment pour KITSCHI lui qui était notre READ LEAD quand on était chez LA MOUN ENTER même si, quand il était pas là, ben j'essayais un peu d'assumer le rôle de Read lead, malgré un peu, je dirais, mon expérience, mon inexpérience dans ce domaine-là et du coup quand on est arrivé, bah, y'a pas eu spécialement de conflits, sur lequel, enfin, qu'il y aurait pu avoir justement entre, entre, entre notamment EKHI, qui aurait pu vouloir s'imposer en tant que READ LEADER et PSYLO, ça je trouve que ça s'est vraiment bien passé pour le coup. Après, de, ..., comment dire, du ressenti que j'ai eu, je trouvais que la plupart des gens de LA MOUN ENTER, à ce moment-là avait beaucoup moins d'hésitations sur le fait de prendre la parole et, de donner son avis en raid que les autres, au final, que les autres personnes du groupe du PEUPLE. Par rapport notamment, à donner son avis sur des strat' de raids ou des trucs comme ça et je pense au final que c'était pas plus mal, parce que ça a certainement redynamisé le groupe, alors je sais pas comment ça se passait avant

pour le PEUPLE DE BARRENS, mais à mon avis, ouais, je pense que ça a certainement un peu plus redynamisé le groupe.

[Moi] : hu hum, hu hum, tu veux dire que ouais, y avait une plus, une facilité plus grande et plus rapide à s'exprimer en raid que ceux qui étaient déjà au PDB quoi.

[Lexiane] : C'est ça.

[Moi] : Et tu penses que ça c'est, quelque chose qui, enfin c'était le fonctionnement que vous aviez en raid déjà chez les LA MOUN ENTER ou c'est quelque chose qui s'est débloqué en arrivant, tu vois, tu vois ce que je veux dire ?

[Lexiane] : Euh, ben en fait, pendant LA MOUN ENTER on va dire que déjà, on avait pas cette rigidité qu'on a par exemple ici au PEUPLE DES BARRENS, ou euh, ben quand on arrive dans un nouveau raid, on lit la strat', on fait tout ça, y avait pas, on était pas aussi strict dans LA MOUN ENTER. C'était plus du style, ben, regarder les strat', c'est bien, après dans tous les cas, y'aurait eu une explication de strat' avant le boss, pour des boss inconnus quoi, du coup y'avait pas mal de moments où on élaborait un peu plus les strat' nous-mêmes pendant les raids et je pense que c'est ça qui, qui fait que on avait tous plus tendance à prendre la parole pour donner son avis, pour savoir les choses à améliorer pour pendant le combat, et ces choses-là.

[Moi] : D'accord, donc c'était plus participatif que

[Lexiane] : Ouais, après, après, je sais pas exactement comment ça se passait au niveau du PEUPLE DES BARRENS avant, même, parce que, même aujourd'hui la plupart des gens qui raid, ce sont pas forcément, ils sont pas en grande majorité des anciens joueurs de la guild, car on a recruté quand même pas mal de nouveaux et tout ça, donc je sais pas du tout comment ça se passait avant, s'ils étaient pas beaucoup plus avenants à ce niveau-là, ou quoi que ce soit, mais je sais, en tout cas, maintenant on a quand même pas mal beaucoup de facilités tous à dire un peu ce qui cloche.

[Moi] : C'est sûr, c'est sûr, hu hum, c'est sûr. Sur comment c'était avant, je pourrais pas trop te, enfin, je sais pas si c'était une question rhétorique ou si c'est une ...

[Lexiane] : Ah non, c'est plus rhétorique.

[Moi] : D'accord ok, parce que moi je suis rentré dans la guild début LEGION donc tu vois, pas beaucoup plus longtemps que toi.

[Lexiane] : Ah d'accord.

[Moi] : euh, alors tu disais que vous aviez fait un sondage pour avant la fusion avec le PDB. Globalement tu te souviens à peu près, ce qui en est sorti de ce sondage et globalement est-ce que y en a qui sont pas venus et dans ce cas-là est-ce que tu sais s'ils ont continué, est-ce que la guild des MOUN existe encore gérée par d'autres gens ou ?

[Lexiane] : Il me semble que y'a toujours un personnage de MISSIONNAIRE qui doit être dans la guild et qui doit encore la maintenir en vie, même artificiellement, juste histoire que y'a un maitre de guild dedans, après quand, nous en fait, quand on est parti, la plupart des personnes, en gros, la plupart des personnes à activité régulière de la guild sont parties avec nous, je sais qu'on a, que, bah y'a le cousin de MISSIONNAIRE justement FROMEL, qui lui,

est revenu que récemment car il a dû arrêter de jouer, parce qu'il a eu un gosse à ce moment-là, donc plus trop le temps de jouer et tout ça, donc il est revenu, ben en fait quand il a repris le jeu, il est, il s'est recréé un personnage dans la guilde actuelle là, dans le PEUPLE DES BARRENS. Après y'avait un de ses amis qui lui, alors il me semble qu'il est pas venu, parce que pareil, il avait arrêté de jouer pendant un petit moment, et il était pas du genre à vouloir continuer à jouer énormément, en TRY HARD pendant des raids et tout ça, du coup, je pense que c'était plus pour, pour ces raisons là qu'il est pas venu, plus que par non envie de, de nous rejoindre, et après pour les autres joueurs, j'ai pas forcément de souvenir, mais, il me semble qu'il doit y avoir 2,3 joueurs qui sont restés, mais eux, alors, c'était pour le coup, c'était vraiment pas des joueurs actifs, c'était plus des joueurs qui venaient pour faire leurs Hauts Faits pour faire tous ces trucs-là, et qui se connectaient de, ouais, peut-être deux fois dans la semaine ou des choses comme ça, et au final qui ont, qui n'ont pas réellement participé à ce sondage.

[Moi] : D'accord, d'accord, donc ceux qui ont participé, globalement étaient pour, plutôt pour ?

[Lexiane] : C'est ça, sachant qu'après le sondage était pas forcément « êtes-vous pour une fusion ou pas », parce que on savait, la fusion, on était quasiment sûr qu'on allait la faire, dans tous les cas, mais c'était plus, bah, si vous êtes pour, est ce que vous venez quoi ?

[Moi] : D'accord, d'accord

[Lexiane] : C'était plus ça

[Moi] : D'accord, sachant qu'il y avait changement de serveur, etc.

[Lexiane] : On l'avait déjà fait le changement de serveur avant.

[Moi] : Oui, puisque vous étiez déjà venu sur GERONA

[Lexiane] : C'est ça, on était sur DALARAN avant, on avait transféré la guilde sur GERONA.

[Moi] : Et pourquoi venir sur GERONA

[Lexiane] : Ben, principalement pour des raisons de population

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Parce que c'était un serveur qui, bah, nous avons fait partie du groupe LEXA GIRAS et je sais plus quel autre serveur qui sont quand même des serveurs qui sont pas mal peuplés et qui sont à, qui ont une grande majorité de hordeux en fait et qui, ce qui nous assurait entre guillemets de pouvoir trouver des gens si jamais on voulait recruter quoi.

[Moi] : D'accord, ok, euh, euh,, et du coup tout ce qui était début de raid de légion, vous avez fait quoi du HM et le début du mythique ?

[Lexiane] : Alors pour le cauchemar, il me semble qu'on avait, je suis même pas sûr qu'on ait fini le HM du moins, quand je suis rentré dans la guilde des MOUN ENTER, ben tout ce qui était progress et tout ça, ça avait déjà commencé, donc quand je suis rentré, il me semble qu'on était toujours sur du normal, donc j'ai clean le normal du coup avec eux et le HM, je suis pas

sûr qu'on ait clean tout le contenu du HM avant que, avant que, comment s'appelle, avant que le JUGEMENT DES VALEUREUX sorte

[Moi] : oui, à oui c'est vrai qu'il y a eu, j'avais [Inaudible]

[Lexiane] : oui c'est ça, et du coup, on a fait ça, ensuite pour le JUGEMENT DES VALEUREUX on a clean, normal et HM, je suis même pas sûr qu'on ait testé le mythique d'ailleurs, pour le PALAIS, pareil, on a clean, le normal et le HM, on a fait le premier boss en mythique, mais après forcément pour des raisons de, d'effectifs plus, ben on a pas forcément poussé plus loin et après donc on a commencé à faire LA TOMBE DE SARGERAS, La tombe de Sargerass, ben c'est à partir de ce moment-là où on a rejoint le PEUPLE

[Moi] : d'accord, ouais

[Lexiane] : normalement c'est ça, hein ?

[Moi] : ouais, c'est ça

[Lexiane] : là normalement clean HM, plus normal, plus premier boss mythique quoi

[Moi] : ok, ok, ok et, du coup une dernière question DELARAN c'était un serveur EPE ?

...

[Lexiane] : oui, si je me trompe pas, il me semble que c'était PE

[Moi] : du coup le choix de passer par un serveur PEP, toi t'en as, toi t'en pensais quoi ?

[Lexiane] : euh, alors moi, c'est pas trop quelque chose qui me dérange parce que en gros, je considère ça normal et même un peu plus RP le fait qu'il y ait, il y ait cette rivalité entre le côté horde et alliance, le problème c'est que dans un serveur non PVE, enfin non PCP, ben ça manque un peu ce côté RP, le fait de pas pouvoir avoir cette rivalité constante parmi le côté alliance et l'horde alors que sur GARONAS qui est cool, malgré le fait que ce soit un serveur PVP, ben, l'agressivité entre les 2 camps n'est pas toujours présente, ce qui fait que tu peux très bien croiser quelqu'un du côté alliance sans que tu dois forcément engager un combat ou quoi que ce soit, même si y'a des gens qui eux, c'est totalement l'inverse dès qu'ils voient quelqu'un, ils sont obligés de le tuer, mais sinon, ouais, moi ça me dérangeait pas du tout, contrairement à certaines personnes d'ailleurs à cette époque-là qui étaient un petit peu réticentes à cette idée là, mais sinon

[Moi] : ouais

[Lexiane] : sinon, moi c'est vraiment pas quelque chose qui me dérange

[Moi] : d'accord, d'accord, ok

[Lexiane] : au contraire, je trouve que ça fait un petit peu partie de l'identité du jeu

[Moi] : d'accord, et du coup en fait tu joues guerrier depuis, depuis, depuis que tu as commencé quoi

[Lexiane] : ouais, c'est ça

[Moi] : là, tu joues aussi ton cham est-ce que tu avais déjà des rerolls en parallèle que tu montais ou est-ce que c'était vraiment que ton guerrier et et...

[Lexiane] : alors là pour le coup, j'aurais tendance à dire que c'est vraiment que mon guerrier, j'ai tenté on va dire de faire des rerolls, mais, la plupart du temps, c'est des personnages, qui m'ont jamais donné envie de les poursuivre, j'avais testé avec le reroll qui était offert avec WOOD, j'avais fait, un paladin il me semble, c'était un paladin côté alliance d'ailleurs un Draeneis paladin et là à ce moment-là, ben déjà j'étais déjà un peu avancé, ben sur WOOD et quand j'ai commencé à faire, à vouloir faire monter mon paladin, parce que à l'époque les sésames c'était, ben comme au début d'extension, ça te mettait le personnage au niveau max, mais de l'extension d'avant, du coup mon personnage était niveau 90 à la place de 100 et donc quand j'ai voulu le monter, niveau 100 en fait, ben ça m'a très vite lassé, et en plus de ça, bah, j'avais pas envie de tout refaire en fait, vu tout ce que j'avais fait à WOOD, sachant que monter le fief, ça prenait énormément de temps, je me souviens bien, réussir à débloquent tout ça, ça mettait plusieurs jours pour débloquent certaines choses, donc ça me donnait vraiment pas envie de tout refaire en fait, pour, pour ce personnage-là. Après pareil, j'avais fait un sésame sur un ROGUE et là par contre, je pense que c'est la différence de Game Play qui m'a vraiment pas plus, surtout parce que, habitué au guerrier qui est, un personnage quand même pas mal résistant, bah, quand tu fais du LEVELING, ben tu peux te permettre de, de prendre beaucoup de MOB sur toi et donc clean beaucoup à la fois, quand tu joues ROGUE, il faut, tu les faire un par un, sinon ben tu te fais tuer quoi.

[Moi] : ah oui

[Lexiane] : du coup, bah, pareil, j'ai fait quelques quêtes avec lui et puis, je l'ai totalement abandonné, ensuite, bah, pareil, j'ai fait quelques personnages niveau 40, enfin, ouais enfin 30,40, qui, pareil, ça me donnait plus envie, euh, souvent, pour le, pour pas mal de personnages que j'ai essayé de créer, la plupart du temps, ce qui m'a bloqué, c'est arriver niveau 60, parce qu'il fallait passer la péninsule des flammes infernales, pour moi qui est une zone, vraiment (rire) à souffrance, on va dire ça comme ça, donc je déteste et qui du coup, si, déjà la zone me plait pas et que en plus de ça, le GAME PLAY m'attire pas plus que ça, bah, c'était rédhibitoire, ça me donnait pas envie de jouer le perso quoi, du coup, je sais que j'ai un druide que j'ai abandonné à ce niveau-là, j'ai fait quelques personnages comme ça, et du coup, bah, je me suis principalement focus sur mon guerrier, mais on va dire que j'avais, cet état d'esprit où mon guerrier en fait, je le jouais mais de n'importe quelle spé,

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : j'ai jamais vraiment bloqué sur une seule spé où je me suis dit que je jouerai que celle-là et les autres, c'est pas la peine quoi ! je, bah, notamment, pendant tout mon parcours au final, avec ce perso-là, j'ai commencé du niveau 1 au niveau 80, j'ai joué TANK, en spé, puis j'avais un petit faible pour la SPE ARME, du coup j'ai commencé à jouer à SPE ARMES, quand on est arrivé sur WOOD, bah, j'ai joué SPE ARME, ensuite, j'ai vu que la SPE ARME était pas extraordinaire, du coup, je suis repassé un peu TANK, mais c'était plus pour les besoins de ma guilde, après ça, je suis repassé un peu ARME, puis je suis revenu FURIE, là en commençant LEGION j'étais passé ARME, ensuite je suis passé TANK, pareil, c'était pour la guilde parce que moi ça me plaisait de, c'était quelque chose que j'avais envie de faire, notamment pour le raid, je voulais voir ce que ça donnait ce rôle-là, en fait, ensuite, bah, je suis passé TANK notamment jusqu'à mon arrivée au PEUPLE DE BARRENS, où là, ben là y avait,

on était 4, 5 TANKS, du coup, je me suis dit, ben quitte à, parce que en gros, soit on switchait entre les jours de raids où tel jour c'était lui qui jouait TANK, l'autre jour c'était lui, l'autre jour c'était lui et ainsi de suite, soit, bah, je repassais MAIN DPS en première SPE et TANK si fallait, si y avait besoin TANK quoi et donc voilà, là à ce moment-là, je suis repassé DPS en jouant notamment FURIE, ensuite, je suis repassé ARME parce que la spé était très, très, très forte, enfin à l'époque de la Tombe de SARGERAS et en plus de ça, ben, c'était beaucoup plus intéressant de la jouer. Après là, je suis repassé FURIE. En fait, j'ai l'impression que pour moi, en changeant de spé et au final en voyant tous les aspects de ma classe, ben c'est comme si j'avais des REROLL et que je jouais d'autres classes.

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Et au final ce qui était cool, c'est que ça me permettait de pouvoir jouer quelque chose de différent, sans avoir à remonter un personnage.

[Moi] : Et le CHAMAN alors ? Qu'est-ce qui t'a décidé, qu'est-ce que ?

[Lexiane] : Alors, le chaman, c'est, on va dire, que je suis quelqu'un qui aime bien le RP, on va dire, et du coup en fait, tous les personnages, enfin j'aimerais bien savoir jouer tous les personnages quasiment, parce que je crois qu'il y en a très peu qui me donnent pas envie, et notamment le chamane en fait, tout ce qui était côté élémentaire et tout ça, ça m'a vraiment attiré et en plus de ça, n'ayant joué que mon guerrier, donc avec des possibilités de jouer en TANK et en DPS, j'avais aucune idée de, quoi, enfin de quoi ressemblait le LEVELING en fait, et du coup, pour moi c'était l'occasion de pouvoir re, de pouvoir tester le perso et sachant que, ce personnage-là, contrairement à beaucoup de personnages, je l'ai aussi monté du niveau 1 au niveau 110, manuellement

[Moi] : d'accord

[Lexiane] : et, sans, sans sésame au final. Pour moi c'était, une certaine épreuve au final que je me suis fixé en mode, bah si j'arrive à le monter déjà jusqu'au niveau maximal, ça veut dire que c'est un personnage que j'apprécierai de jouer. Et en plus de ça, ça m'apprendrait un peu à le jouer. Du coup, bah, heureusement, j'ai réussi à le monter jusqu'au niveau max, parce que ça m'a, c'est vraiment quelque chose qui m'a vraiment plus, le fait de pouvoir, ben en fait, le fait de pouvoir se sentir vraiment utile en tant que HEAL dans un groupe, c'est assez particulier, je trouve. Même, malgré le fait que quelquefois ça fait du bien de pouvoir re DPS, de pouvoir TANK, et je trouve que c'est vraiment quelque chose de gratifiant au final, de jouer HEAL, parce que ouais, t'es vraiment indispensable dans le groupe quoi, si tu fais pas ton boulot, bah, clairement le groupe pourra pas avancer. Et au final, je pense que c'est un peu cette responsabilité là aussi, que j'avais envie d'avoir dans un groupe et qui du coup, m'a fait jouer HEAL et notamment CHAMAN, parce que, le côté RP du chaman m'a vraiment pas mal attiré.

[Moi] : huhum huhum, Du coup, 2 questions : Est-ce que tu, avec le chaman que tu as, est-ce que tu te vois le passer vraiment en main, parce que tu joues encore souvent ton guerrier, est-ce que sur le moyen-long terme, tu te vois jouer chaman, enfin pas que chaman mais très principalement chaman ou tu te vois les jouer tous les deux autant, ou peut être ton guerrier un peu plus, enfin tu vois, comment est-ce que tu ?

[Lexiane] : ouais, ben en fait, là mon chaman, le seul inconvénient que j'ai pour l'instant avec, c'est que je suis capable de jouer correctement avec seulement la SPE HEAL et ce qui fait que, bah, je prends beaucoup moins de plaisir à le jouer DPS, même si j'arrive à me débrouiller un peu, en amélio, et par contre LM ça c'est vraiment quelque chose, ça me bloque, après ça je pense que c'est le fait de jouer un DPS distance, par rapport au fait que j'ai toujours joué un DPS corps à corps, et donc du coup en fait, bah, j'ai quand même envie en fait de pouvoir continuer à jouer DPS et, voire même TANK et c'est pour ça que, je sais déjà que mon guerrier, de base, que c'est un personnage que je pourrai pas abandonner et je me dit que pour l'instant, j'ai que deux personnages et je sais que je suis capable de jouer les deux en fait. Donc même si, de façon officielle, par rapport à la guild, on est censé choisir un MAIN et que du coup, bah, moi j'ai voulu jouer le chaman, parce que ça me permettait de pouvoir y aller, et que c'est au final un rôle qui me plait beaucoup, bah, ça a beau être mon main officiel dans la guild, c'est pas pour autant que j'arrêterai de jouer mon guerrier en fait.

[Moi] : donc, tu te vois plutôt continuer à jouer les 2 quoi ?

[Lexiane] : Ouais,

[Moi] : à égalité on va dire

[Lexiane] : à égalité et même si pour l'instant, d'ailleurs ce qui, alors ça me pose pas vraiment un problème, mais ce qui m'attriste un peu au final, au niveau de mon guerrier, question, question STUFF, mon chaman est en moyenne à 10-15 E LEVEN que mon guerrier, et parce que notamment, parce que je suis capable de faire durer avec lui, en HM, et du coup, j'ai plus d'occasions de pouvoir le monter en STUFF, alors que si je veux faire la même chose pour mon guerrier, il faudrait que je parte dans des groupes PU, que je fasse ce genre de choses-là et en TANK DPS, c'est quelque chose que j'aime pas tellement, parce que c'est difficile de trouver un groupe, surtout en guerrier d'ailleurs, je trouve que les gens sont, je dirais pas raciste, mais presque, envers les guerriers, et en TANK en fait, TANK en PU c'est très particulier, parce que t'es un peu forcément dépendant de, du TANK qui est avec toi, et ça me, moi ça me, comment dire, ça me déstabilise un peu, quand je vois quelqu'un, qui, qui, enfin qui fait un peu n'importe quoi, du coup, voilà. Et pour moi au final, c'est le truc que j'aimerais bien d'ailleurs, mais d'ailleurs je crois qu'ils sont en train de mettre un peu ça en place, dans la guild, c'est de pouvoir faire du Raid HM, mais même avec des REROLL quoi, de pouvoir réussir de monter un groupe avec quelques REROLL, afin que ça soit un groupe qui soit solide, parce que les personnages sont, enfin, les gens sont viables sur leur perso, quoi.

[Moi] : hu hum, hu hum

[Lexiane] : et si c'est possible, pouvoir réussir à monter quand même mon personnage, de façon, dans des, dans du, ben avec un STUFF qui est correct quoi et voilà, y'a juste ça pour l'instant qui m'attriste un peu, au final de jouer un peu moins mon guerrier, parce que c'est mon perso de cœur, que je jouais depuis le début, mais sinon, ouais, enfin je me vois pas abandonner l'un ou l'autre, comme perso pour l'instant,

[Moi] : D'accord, et justement t'as un peu abordé en fait la 2^{ème} question qui était, ouais ton chaman, tu le joues principalement en HEAL, je sais pas, je t'ai déjà vu DPS avec en fait ;

[Lexiane] : Alors, ça m'arrive DPS (rire)

[Moi] : ouais, ce que je veux te demander, c'est est-ce que tu as envie, enfin, tu disais que la spé AMELIO te botte un peu plus que la LM, est-ce que tu as envie de continuer là-dedans ou tu te dis que c'est juste pour le HEAL et ...

[Lexiane] : ben, j'aime bien de pouvoir apprendre à la jouer, on va dire ça comme ça, après la jouer sérieusement, c'est pas quelque chose qui me, ... , pas qui me donne envie, mais, qui me, qui m'oblige en fait. Je me dit pas dans ma tête « j'aimerais bien pouvoir la jouer de manière sérieuse » ou quelque chose comme ça, je me dis surtout que, effectivement, j'aimerais bien savoir la jouer, après avoir à le jouer par exemple en raid ou dans des grosses clés ou quelque chose comme ça, c'est pas quelque chose qui m'est nécessaire on va dire, et par exemple j'ai, j'avais déjà essayé de le tester dans des clés un peu moyennes, et avec notamment FEAR et tout ça, parce que, il me semble, que ce jour-là, il y avait IGG qui jouait et il devait jouer HEAL et donc du coup, j'avais testé et, je suis capable de sortir un peu de DPS avec, mais sans plus, mais après, j'essaie quand même, de, de, de me faciliter un peu le GAME PLAY, j'essaie d'apprendre un peu plus comment jouer et tout ça, moi, enfin, je suis quelqu'un qui aime beaucoup LEWEAK AURA et dernièrement, j'ai un peu appris, enfin, j'ai pas appris, mais il faut dire que je me suis pas mal penché sur le sujet, de savoir comment créer, comment réussir à faire les design et tout ça et donc j'ai essayé de m'en faire un peu sur mon chaman pour pouvoir m'aider un peu plus à, pour le jouer, pour rentrer un peu les mécaniques dans la tête et tout ça, mais pour le coup, c'est, par exemple, c'est pas une spé où j'ai envie de me dire bah j'ai envie de la jouer en RAID quoi.

[Moi] : D'accord, c'est-à-dire que pour l'instant si tu dois DPS en raid, tu préfères prendre ton guerrier

[Lexiane] : c'est ça, déjà parce que je sais que je suis beaucoup plus performant sur mon guerrier et parce que, parce que, ouais pour l'instant je réserve un peu mon chaman au HAUTLING quoi

[Moi] : D'accord, d'accord, parfait, parfait. Alors, ..., oui, une dernière question sur ton, sur tes, sur ton guerrier, ton chaman du coup, le choix de la combinaison race/sexe, pourquoi en fait ? Pourquoi ton guerrier est un ELFE DE SANG on va dire et ton chamane est un PANDA MEC ?

[Lexiane] : Alors, pour le guerrier, alors déjà ELFE DE SANG, principalement, parce que c'est la seule race que je tolère dans la horde (rises). Les autres, je les trouve, esthétiquement, vraiment, c'est pas mon truc du tout, euh, du coup, c'est principalement déjà que j'ai choisi ELFE DE SANG, après, je suis d'avis à ce que, quitte à passer du temps sur un jeu, sur un personnage, autant que ce personnage soit esthétiquement agréable. Du coup, entre ELFETTE de SANG et ELFE DE SANG, pour moi y'a pas photo, c'est ELFETTE DE SANG qui gagne quoi. Les ELFES DE SANG, je les trouve pas extraordinaires, du coup, du coup, voilà. Donc, ça c'est pour le guerrier, après pour le chaman, déjà principalement parce que, pour le chaman y'a pas 15.000 races possibles, parce que mise à part ça, je crois qu'il y a les, GOBELINS, les TROLLS et les ORCS,

[Moi] : ouais, Les TAURENS aussi

[Lexiane] : Je crois que c'est quasiment tout

[Moi] : Côté horde ouais

[Lexiane] : et, donc ben TAUREN clairement non, je trouve ça beaucoup trop gros et trop lent, enfin ça donne une impression de lent en fait. GOBELIN, alors clairement je déteste l'aspect du GOBELIN, euh les ORCS pareil, je suis pas fan et les TROLLS, c'est pareil, ça me rebute un peu.

[Moi] : d'accord

[Lexiane] : du coup, je suis parti sur un PANDAREN. En plus, je trouvais ça assez marrant parce que, voilà, je trouve que c'est une race qui est un peu, mise à côté, enfin mise de côté par rapport à beaucoup de, beaucoup de joueurs n'aiment pas trop ça. Certainement parce que, voilà, notamment en Europe, parce que à la base, je sais que la race a été créée surtout, pour pouvoir s'ouvrir aux, aux, comment dire, au

[Moi] : au marché ...

[Lexiane] : oui au public chinois et tout ça, et, alors que moi au final, je suis pas trop dans cet esprit puriste, encore, ou bah, c'est ça et rien d'autre quoi, ben je sais par exemple que dans cet état d'esprit, tu as tous ceux qui pleurent parce qu'il y a des PALADINS TAUREN ou des trucs comme ça, moi, c'est, je suis pas trop encore attaché au LORE à ce niveau-là. Et donc, bah, voilà, alors déjà j'ai choisi PANDAREN pour ça et ensuite mâle, parce que j'ai beaucoup trop tendance à faire des persos femelles, et du coup je me suis dit bon, ben pour une fois, sachant que pour les PANDAREN, c'est une des races les moins pires pour, qui ont des personnages masculins, les plus agréables, on va dire, même si les personnages féminins sont quand même pas mal aussi, et ouais, c'était plus du fait que j'ai 15.000 personnages, la plupart de mes personnages sont féminins, du coup, je me suis fait un personnage masculin quoi.

[Moi] : D'accord, d'accord, d'accord, et alors une question, qui va peut-être te paraître, je sais pas, bizarre, est-ce que tu as une, ..., peut-être pas une identification, mais on va dire une forme d'identification différente envers ton guerrier qu'envers ton chaman. Tu vois ce que je veux dire ?

[Lexiane] : Ouais à peu près, euh, ben déjà,

[Moi] : Je peux te donner un exemple peut être. Moi, mon moine était PANDA à la base avant que je le switche HORDE, il était PANDA, côté ALLIANCE et j'adore jouer moine, mais le PANDA au bout d'un moment, ça m'a, ça faisait que je le jouais pas, enfin tu vois, voilà, par exemple.

[Lexiane] : Déjà, je pourrais te dire que j'ai un peu une identification différente pour les deux, notamment, rien que pour le choix du pseudo du personnage, parce que pour moi le pseudo du personnage, en fait, c'est, c'est en fait, j'essaie de donner un pseudo différent à chacun de mes personnages, enfin, que ça soit en fait, pour que le personnage ait son identité propre en fait, je suis pas trop du genre à vouloir prendre un pseudo et à le décliner sous toutes les formes pour le mettre sur tous les personnages, quoi, ce qui fait que du coup, rien que ça au final, d'avoir des noms bien spécifiques sur tous mes personnages, ça, ça fait que pour moi, quand je change de personnage, je change pas juste de classe quoi, je change réellement de personnage. Donc de ce côté-là, oui je pourrais dire que j'ai un peu cette identification différente

entre les 2, après, ça me fait toujours quand même bizarre, quand je sais qu'en raid par exemple PSYLO quand il va attribuer des groupes ou des trucs comme ça, ben vu que mon personnage s'appelle SEUNG Quand il m'appelle SEUNG pour me désigner, ça fait toujours un peu bizarre, parce que , même si c'est pour la clarté au final du truc pour que tout le monde sache au final de qui il parle, ben moi, ayant toujours joué sur mon personnage, sur mon WAR qui s'appelle LEXIANE du coup. Alors tout le monde m'a toujours appelé soit LEXIANE, soit ben les personnes qui me connaissent depuis un long temps, un truc comme ça et du coup pour moi, je me suis un peu identifié à ce pseudo-là notamment sur WOW et du coup ça me fait bizarre quand les gens m'appellent SEUNG. Mais sinon, sinon, sinon ouais, je, y'a pas, je suis pour le fait que, y'a, en fait on va dire que c'est plus mon côté RP qui va me faire choisir des pseudos différents pour mes personnages, plutôt que mon côté de, bah, je me trouve un pseudo, un pseudo entre guillemets de gamer et je l'utilise n'importe quand tu vois.

[Moi] : Bien sûr

[Lexiane] : Après, quitte à dire que je m'identifie réellement dans mes personnages, ça pas tellement.

[Moi] : Tu dirais pas que le fait de changer de personnage, ça a changé ta manière de jouer ou d'agir, ou,

[Lexiane] : ça par contre, ça a grandement changé ma façon de jouer et de voir les choses, notamment dans des combats de raid et des trucs comme ça et ça, je pense que c'est plus lié à la fonction même que j'ai, le fait de HEALER, parce que quand tu heal, t'es obligé de regarder tout autour de toi, parce que, t'as pas cette notion de cycle, de cycle de sorts à respecter, quand tu joues DPS ou quand tu joues TANK, là, bah, t'es obligé de regarder autour de toi pour voir comment ça se passe, tes sorts, bah, tu les connais par cœur, savoir sur quelle touche et quel sort, et comme t'es pas obligé forcément de, même si y'a certains sorts qui ont un CD, t'es obligé de regarder quand est-ce que tu peux utiliser tout ça, t'as beaucoup plus de liberté au final, de champ de vision, sur un combat, sachant que, jouant, j'ai joué quasiment tout le temps corps à corps, du coup, bah, t'es tout le temps sous le boss et tu vois pas ce qui se passe en fait autour, là le fait de pouvoir jouer HEAL et de pouvoir être très éloigné du combat, et d'avoir une vision globale de ce qui se passe, ça me permet d'avoir beaucoup plus de compréhension à ce niveau-là. Et donc, au final, ouais, ça a clairement changé ma façon de jouer et de voir les choses, d'être passé sur mon chamane.

[Moi] : D'accord, mais pour toi, c'est peut-être plus le rôle que le personnage en soit.

[Lexiane] : ouais, clairement, c'est clairement le rôle, par exemple je sais que si ça, si je me mettais à jouer, car par exemple j'essaie de monter un prêtre HEAL, si j'avais commencé sur mon prêtre plutôt que sur le chamane, je sais que c'aurait eu le même effet, quoi

[Moi] : et du coup, quelle race ton prêtre ?

[Lexiane] : Mon prêtre là, il est SACRENUIT,

[Moi] : D'accord, ELF, garçon ou fille ?

[Lexiane] : Fille

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : pareil, parce que les acronymes sont pas extraordinaires.

(Rires)

[Moi] : Alors du coup, alors je te propose de passer à un autre, à une autre catégorie de questions sur WOW, c'est alors un peu, si tu veux, c'est pour me donner un peu une vision des conditions dans lesquelles t'es quand tu joues, c'est-à-dire, si tu veux je te pose les 2 questions tout de suite et tu peux y répondre, c'est un peu quels sont les périphériques, le matériel que tu utilises, est ce que c'est souris, clavier, classique ou souris, clavier gamer, est-ce que tu as un pad genre un TARTARIUS, ou quelque chose comme ça ; est-ce que tu joues avec casque et micro ou est-ce que tu as des haut-parleurs et voilà et, sur portable ou sur PC fixe et finalement où se trouve ton salon, je sais pas, est-ce que c'est au salon, dans un bureau, dans la chambre enfin voilà

[Lexiane] : Alors quand, j'ai commencé à jouer, déjà je jouais sur PC portable, parce que, déjà, quand j'ai commencé à jouer, c'était à partir de ma fin de prépa, donc je devais, j'avais bientôt 20 ans, donc je m'étais acheté un PC portable, parce que forcément, c'est très pratique (*interruption extérieure de quelques secondes*) et du coup, je jouais en fait, ben forcément j'avais une petite souris normale à côté et donc quand j'ai commencé, ben voilà, je jouais sur PC portable, j'avais une souris basique à côté et en gros, ma mère, quand je rentrais, parce que là, je vis encore chez ma mère en ce moment pour des raisons pratiques et tout ça, et du coup en fait, au départ, j'avais l'ordi familial entre guillemets, l'ordi familial qui était devenu un ordi un peu plus personnel pour moi, parce que ma mère à ce moment-là s'était achetée aussi un petit PC qu'elle utilisait pour elle. Et du coup, bah, ma mère qui en avait un peu marre que je reste cloîtré dans ma chambre, et de pas me voir, quand j'ai eu mon PC portable, elle m'a dit : « oh ben cool, comme ça tu vas pouvoir en gros te mettre au salon, pour que, histoire, tu sois avec nous ». Ce qui fait que, le salon, enfin c'est un salon-salle à manger, ce qui fait que pendant pas mal de temps, je dirais, bah, ..., quasiment trois ans, deux ans et demi, trois ans, j'ai joué sur PC portable sur la table de la salle à manger, dans mon salon et ce qui faisait que quand il y avait RAID et des trucs comme ça, ben je pouvais pas parler énormément, parce que, ben voilà, ça pouvait déranger, le soir, quand il y avait un film ou un truc comme ça quoi ! euh, pour le coup, après, ça par contre, depuis toujours je joue avec un casque-micro, voilà, ensuite, j'ai remplacé ma vieille souris, enfin ma souris basique par une Razer Naga, elle a 12 boutons sur le côté de la souris, ce qui a pas mal au final augmenté mes capacités de jeux, dans le sens où j'étais du coup beaucoup moins, beaucoup moins pénalisé par l'éloignement des touches sur le clavier, parce que par exemple quand je joue sur mes binds, je joue avec les touches 1, 2, 3, 4, 5 plus la touche puissance carrée qui est à gauche, j'utilise aussi la touche E et A, la touche R, la touche T, la touche V, la touche F pardon la touche G et également la touche W et plus certaines combinaisons avec control alt + et machin. Ça c'est les touches que j'utilise principalement au clavier et du coup, le fait d'avoir cette souris là, ça m'a permis de pouvoir rajouter des, d'autres touches et notamment maintenant toutes les touches de 6 à 12 c'est des touches que j'utilise grâce à ma souris, que j'ai sur ma souris, plus après les mollettes tout ça, donc ça, ça a quand même pas mal amélioré ma CAPA de jeu, on va dire ça comme ça. Ensuite, ben là ouais, on va dire que les touches de PC portable sont pas forcément faites pour le SPAM, ce qui fait que j'ai deux, trois touches qui étaient un peu inutilisables après et donc là, ben, j'ai eu l'idée de m'acheter un clavier et je me suis acheté un clavier mécanique, un RACER BLACK

WIDOW, j'ai principalement pris RACER parce que voilà ça allait avec ma souris du coup, niveau programme tout ça, j'avais pas besoin de rajouter de trucs et après, ..., le souci que j'avais en fait avec mon PC portable, c'est que, ben la connexion WIFI, elle était pas extraordinaire chez moi, du coup, le mieux c'était que je passe en connexion filaire, et donc j'avais à ce niveau-là, donc j'étais toujours dans le salon, donc j'avais un câble Ethernet qui partait de la BOX sous la télé pour aller jusque la table de la salle à manger quoi, et ensuite, est venu le moment ou forcément, le clavier mécanique ça fait du bruit, ma mère un peu marre du bruit que ça faisait quand elle, quand elle était devant un film ou devant la télé ou quoi que ce soit, ce qui fait que même moi au final ça me saoulait d'être au salon et de pas pouvoir parler librement, quand t'es sur MUMBLE, quand t'es sur TS et des trucs comme ça, et du coup, j'ai réussi à me déplacer jusqu'à ma chambre qui du coup depuis l'époque avait changé, avant, avant j'avais une chambre au premier étage, maintenant elle est au rez-de-chaussée, et sauf que, bah, j'ai dû résoudre le problème de, du câble Ethernet, parce que ma chambre c'est quand même, ma chambre est pas non plus à côté et j'ai dû trouver un câble Ethernet de 20m que j'ai fait passer le long des, enfin que j'ai fixé le long des murs même au niveau du plafond et tout ça pour pouvoir le ramener jusqu'à ma chambre, et du coup, bah à ce moment, j'ai pu commencer à jouer dans ma chambre et là c'était cool, pour le coup c'était mieux, mais alors nettement mieux parce que j'étais beaucoup plus libre au final du bruit que je pouvais faire, on va dire ça comme ça, et voilà et ensuite, bah, le PC portable se faisant assez vieux, je commençais à avoir des problèmes au niveau de la carte réseau, donc, pour le câble, en fait, pour le câble Ethernet ne se faisait plus détecter à certains moments et tout ça, donc c'était assez chiant et cette année, en fait, je me suis dit, bon, je m'achète un PC fixe.

[Moi] : OK

[Lexiane] : du coup, bah, sachant que je voulais un PC fixe qui soit quand même assez performant, je voulais pas juste un PC de bureautique, un truc comme ça, donc là, je suis carrément aller sur des sites pour pouvoir faire ma config moi-même et pouvoir commander un PC personnalisé et donc depuis là, je joue sur PC fixe qui me convient d'ailleurs à très haut point, pas très puissant, mais genre, un truc basique quoi, qui me permet de jouer

[Moi] : tu es passé sur quel site ?

[Lexiane] : TOP ACHAT,

[Moi] : D'accord, ok

[Lexiane] : Enfin, un truc assez basique quoi.

[Moi] : ouais, ouais, moi j'avais pris mon matériel sur MATERIEL.NET

[Lexiane] : ouais, ben alors, j'ai acheté mon écran via MATERIEL.NET

[Moi] : D'accord ok

[Lexiane] : Mais tu vois par exemple, bah en fait, rien que le fait d'avoir changé mon PC, ça a quand même pas mal changé mon expérience de jeu aussi, parce que je suis passé déjà d'un PC portable qui devait faire genre, je sais plus s'il faisait 15, je pense qu'il devait faire 17 pouces un truc comme ça, donc un écran relativement petit avec un PC portable qui était pas forcément très performant, mais par exemple en raid, ça m'arrivait d'avoir des petits FREEZE et des

choses comme ça et là maintenant, bah, j'ai un jeu qui est totalement fluide et je suis sur un écran 24 pouces. Ce qui fait que c'est un gros changement pour moi quoi. Et voilà, maintenant c'est vraiment cool. Je me, je me, j'ai beaucoup plus de, comment dire, ..., enfin, je m'amuse, je m'amuse et j'apprécie beaucoup plus le fait de jouer maintenant qu'avant.

[Moi] : D'accord, d'accord, d'accord, t'as qu'un seul écran du coup ?

[Lexiane] : Ouais, alors ça c'est, ouais, j'avais, enfin, j'ai à terme pour but de me prendre un deuxième écran, mais pour l'instant financièrement c'est pas trop ça, donc j'attends un peu

[Moi] : ok, ok, et du coup, euh, c'est un peu la même catégorie de questions, mais du coup plus dans WOW, du coup tu me disais que tu utilises WEAKORA, tu utilises d'autres ADDON ?

[Lexiane] : euh, ouais, alors des addon au final, j'en utilise un certain nombre.

[Moi] : d'accord,

[Lexiane] : d'autres qui sont plus pour l'esthétisme, notamment pour tout ce qui est ATH tout ça, j'utilise SHADOW UNIT FINES, donc ça, ça me permet de changer le profil de jeu et pouvoir déplacer, déplacer tout ça, ensuite, ben j'utilise BARTENDER, ben pour tout ce qui est déplacement des barres de sorts et ainsi de suite, donc DBM forcément, ensuite, là j'utilise, pour les MYTHIQUES PLUS... qui me permet au final bah, de voir les timers de clés, plus de savoir combien de pourcentages donnent chaque monstre dans le donjon quoi, euh après j'utilise 15 BARRES, ça c'est plus un côté esthétique, parce que ça me permet de déplacer toutes les barres de CASTE et j'avais notamment fait ça pour pouvoir déplacer ma propre barre de caste parce que quand je joue HEAL en fait je mets mon groupe de raid juste au-dessus de mes barres de sorts, et sauf que, voilà, le problème c'est que la barre de castes se faisait sur le, sur le, sur le groupe, sur le portrait et du coup c'était un peu chiant quoi, euh, ensuite j'utilise DECURSIVE, ça c'est, FERIA qui m'avait conseillé ça, mais c'est pour le, le DISPEL, en gros, c'est, ça te met un, on va dire, un deuxième groupe de raid avec des petits carrés qui sont censés symboliser chaque joueur et qui en gros se mettent d'une certaine couleur quand il y a quelque chose à DISPEL, en gros quand ils sont dispelable, ça alors, j'utilisais un peu au début, mais j'avoue que maintenant ça me sert plus d'indicateurs sonores à savoir quand est-ce qu'il y a quelque chose de dispelable, plutôt que de vraiment utiliser l'ADDON, car l'ADDON pour l'utiliser tu cliquais sur le petit carré qui était censé représenter la personne et ça le dispelait automatiquement. T'avais même pas besoin de lancer ton sort et ainsi de suite. Là maintenant, je fais du DISPEL manuel, on va dire, mais ça me permet quand même de, d'avoir une alerte sonore pour savoir quand est-ce que quelque chose est dispel.

[Moi] : Je comprends

[Lexiane] : donc il y a ça, après j'utilise DERANGMENTS CHILD MATERS, alors ça c'est, c'est un ADDON qui me permet de visualiser en fait, le CHILD des personnes, parce que normalement, tu sais que normalement quand tu as un CHILD, tu vas juste avoir la bot, enfin quand t'es FOOL VIE, tu vas juste avoir le bout de ta barre qui brille, le bout de ta barre de vie qui brille et du coup tu sais pas combien, enfin à quel montant est ton CHILD, et ce qui fait que là au final, par exemple dans mon groupe de raid, quand j'ai une personne qui est FOOL LIFE, et ben si en plus de ça, elle a un CHILD sur elle et ben, le CHILD va aller dans le sens inverse

de la barre de vie, partant de la droite, et du coup en fait, je vais avoir là, ça va me donner un indicateur, la taille du CHILD va être proportionnelle à la taille des points de vie.

[Moi] : d'accord.

[Lexiane] : ce qui fait que, ça va me permettre en fait de, de visualiser ça, par exemple savoir si y'a quelqu'un qui est en danger et qui va se prendre des dégâts, si, il a, ben il a de quoi absorber ou quelque chose comme ça. Ensuite j'utilise EXORSUS RECTULS, donc je pense que tu connais ...

[Moi] : ouais

[Lexiane] : ben moi après, je l'utilise pour voir le STUFF de mon groupe, plus afficher les CD de raids, ensuite j'utilise ANDINOT, mais ça c'est plus de, ça c'est plus de mon optique on va dire de, d'avoir envie de tout faire, dans le sens où je sais que notamment tous les coffres cachés qui y'a dans LEGION, sur toutes les, toutes les zones tout ça, j'ai eu envie de les faire (rire), du coup ça me mettait un indicateur même pour les boss rares, pour les bobs rares, ça me donnait un indicateur pour savoir où est-ce qu'ils étaient et tout ça, est-ce qu'ils te font LOUT et des trucs comme ça, t'as ça. Ensuite j'utilise SCADA, ben pour, pour le DPS et le HPS, euh j'utilise TEDDY PLAYD pour changer les, les barres de point de vie, des, au-dessus des BOB, mais ça c'est clairement, je vais dire c'est clairement de l'esthétisme, parce que clairement, je trouve que les barres de base du jeu sont pas extraordinaires. Euh donc après voilà WEAKORA et après pour les extensions j'utilise WHITE QUEST LIST ça c'est histoire de faciliter

[Moi] : D'accord, et WEAKORA, tu me disais que tu les configurais toi-même, est-ce que ça t'arrive aussi d'en prendre des profils déjà tout faits sur internet ?

[Lexiane] : Alors, ben c'est ce que j'ai pas mal fait au tout début, au tout, tout, tout début quand j'ai commencé à faire des WEAKORA, euh, je faisais juste des WEAKORAS avec l'icône, juste pour me mettre, ben par exemple quand je voulais savoir combien de temps durait mon BUFF, bah je faisais le WEAKORA avec la durée du BUFF et je me mettais juste un icône comme ça, c'est, ce que j'ai fait pas mal pour mon WAR quand je vais en WARFURIE, et que ça me permettait de voir ma durée d'enragée et tout ça, donc y a ça et, donc la plupart du temps j'ai commencé à faire des petits WEAKORAS comme ça, juste avec un icône pour m'indiquer les choses, et après j'ai vu qu'on pouvait quand même faire des choses nettement plus jolies et donc j'ai commencé, alors je sais pas si tu connais le STREAMER SCRAKENTAS,

[Moi] : euh, tonton, chez ?

[Lexiane] : ouais c'est ça, ben du coup qui a pas mal de WEAKORAS qui a pas mal de WEAKORAS qui sont bien faits et du coup, ben je sais, j'en ai, je me suis pas mal investi là-dedans notamment quand je suis passé sur mon chamane et j'ai pris quelques trucs qu'il avait fait. Alors en chamane, j'ai pris notamment ce qu'il avait fait pour te donner le, le timer, ainsi que la durée, la durée de la pluie guérisseuse, donc il te met une petite barre qui se décharge, enfin, dès que tu poses le sort et qui se décharge au fur et à mesure du temps, qui te met en plus deux points qui sont en rapport avec des BUFFS que t'as, que t'as quand t'utilises certaines choses, donc ça reste, c'est un WEAKORA qui au final est pas très compliqué, mais sauf que graphiquement, je le trouve vachement sympa, donc j'ai pris ça de lui et après j'ai lu que, il avait fait des WEAKORAS notamment pour le guerrier spé ARM et là pour le coup, j'ai pas du

tout changé ce qu'il avait fait, j'ai gardé le truc parce que c'est vraiment quelque chose que je trouvais très très bien fait et que, ça m'a donné au final pas mal d'idées et en final ce que j'aime bien faire, quand j'apprends quelque chose, c'est plutôt que d'apprendre les choses de façon méthodique en mode, bon ben ça, ça fait ça, ça, ça fait ça, si tu veux changer ça et ainsi de suite, bah j'aime bien avoir des choses toutes faites et modifier des choses pour voir comment le programme réagit en fait, et c'est qui fait que bah, le fait d'avoir pris des WEAKORAS de cette personne-là, qui au final, lui, les faits tout seul et il les configure quand même vachement bien, ben ça m'a permis ensuite de pouvoir tester quelques modifications dessus, pour voir comment ça réagissait et c'est comme ça notamment que là, j'ai appris un peu à maîtriser les WEAKORAS et du coup, ce qu'il avait fait avec la SPE ARM, je me suis inspiré du, comment, du DESIGN et je me suis fait quasiment la même chose, mais avec ma SPE FURIE

[Moi] : D'accord, ok, et du coup, tu as le jeu en anglais ?

[Lexiane] : Non,

[Moi] : du coup, tu traduits ou

[Lexiane] : euh, alors en fait, pour Weak Aura il y a certaines choses, qu'ils mettent, même le nom, quelquefois marche en français

[Moi] : ouais, c'est vrai ! D'accord, ok, euh

[Lexiane] : Si y'a besoin de traduire, ça me dérange pas

[Moi] : ouais, d'accord, parce que c'est vrai il y a certains profils de WEAKORAS ou enfin, je sais plus dans, en quelle classe c'était où c'était un tel bordel le traduire j'avais laissé tomber, j'avais passé le jeu en anglais et hop (rires)

[Lexiane] : ouais, après normalement, non, je sais pas si ça marche le MAGECLIC, mais ça peut être pratique

[Moi] : ouais, après là c'était, je crois que c'était en prêtre ombre et c'était par rapport à une donnée sur l'insanité que tu produits et du coup voilà, c'était pas un sort, c'était une mécanique en fait,

[Lexiane] : ah oui, d'accord

[Moi] : et là, il fallait retrouver tout le code en plus, à chaque fois là où était mis, enfin bon bref,

[Lexiane] : je vois le genre

[Moi] : Alors, est-ce que tu joues à d'autres jeux à part WOW

[Lexiane] : Alors je, j'ai, alors déjà, je suis pas un joueur PC depuis très longtemps, on va dire que j'ai commencé à me mettre sur PC à la fin du lycée, parce que, bah, c'est des amis qui m'avaient parlé de LOL, donc j'ai beaucoup, beaucoup, joué sur LOL en fait, on va dire que j'y ai passé toute ma fin de lycée, plus après en prépa, comme c'était un jeu très populaire, la plupart des gens que j'ai rencontrés, ils y jouaient aussi, donc le week-end, on y jouait pas mal, euh, ensuite, parce que avant j'étais plus sur console, notamment sur WI en fait, parce que j'ai pas mal joué à, comment s'appelle, à MONSTER ENTER, qui pour moi est un des meilleurs

jeux auquel j'ai jamais joué, sachant que j'avais une DS aussi, pas mal j'ai des jeux, j'y ai passé plusieurs centaines d'heures dessus, et donc en fait quand je suis passé sur PC c'était principalement pour jouer à LOL, ensuite, bah, j'ai commencé à me mettre à WOW et là, je, c'est quasiment un des seuls jeux auquel je joue, euh, là, je joue pas mal aussi en ce moment, alors je sais pas si tu connais, ça s'appelle ROQUETTE LIGUE

[Moi] : de nom, ouais

[Lexiane] : donc, ben jeu de foot mais en voiture quoi, pour faire simple, donc je joue pas mal à ça, sachant que j'y joue de façon à, ..., à, plus à performer et à essayer d'augmenter le plus possible mon niveau de jeu. Là, en classement, j'ai réussi à monter DIAMANT sur le jeu en 2 contre 2, ce qui, de mon point de vue est vraiment pas mal (rire), car je me considère pas comme étant un joueur extraordinaire quoi euh, et après, un autre jeu, y'en a pas tant que ça, j'étais, j'ai testé fait vit 'fait BATTLE RATE, je sais pas si tu connais ?

[Moi] : non, pas du tout

[Lexiane] : qui, ben en fait, c'est un jeu d'arènes, où tu joues en 2 contre 2 ou en 3 contre 3, et donc y'a des, en gros, des champions différents, et avec des capacités différentes et tu te déplaces, en fait, tu es en vue de dessus, tu te déplaces avec ZQSD et t'as tes sorts en AE, tu as tes clics de souris qui représentent tes attaques, donc un jeu qui est vachement dynamique et qui repose beaucoup sur, bah sur tes compétences en soi, plus que sur des MAKENINGS (1 :28 :15) c'est vraiment genre, toi si t'es capable d'éviter les capacités adverses ou des trucs comme ça, qu'est un jeu assez bien, mais que j'ai pas poussé, après, si, après y'a quelques mois je me suis pas mal lancé dans SKYRIM

[Moi] : d'accord

[Lexiane] : Où j'y ai joué pendant pas mal de temps, euh, ensuite, qu'est-ce qu'il y a d'autres ? bien pas grand chose, j'avais joué un peu à BORDER LAND 2 avec des amis pendant un moment, qu'est ce qui y'a d'autre, j'ai testé DOTA mais sans jamais m'y attacher.

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : J'avais essayé de jouer un peu à SEIZEGOU avec des amis, mais pareil, c'était plus histoire de jouer avec eux, mais au final j'ai jamais accroché au jeu quoi

[Moi] : Ok

[Lexiane] : Mais sinon, je joue pas, du moins actuellement, je joue pas à tant de jeux différents

[Moi] : D'accord, ok et quand tu as commencé WOW est-ce que tu jouais à autre chose ?

[Lexiane] : Je jouais principalement à la LOL à cette époque-là, voire même quasiment que à LOL

[Moi] : Ok, ..., alors c'est quelque chose que t'avais un peu évoqué, mais en faisant, en passant des MOUN à, au PDB, y'a eu un changement de RL, un changement de hiérarchie au sein de la guilde. Est-ce que tu trouves aussi avec les éventuels raids PU que tu as pu faire, est ce que tu trouves qu'il y a des manières différentes de RL, de gérer une guilde, est-ce que tu dirais que c'est chacun qui fait un peu à sa sauce où est-ce que tu trouves qu'on pourrait faire

un peu des groupes de, voilà telles personnes qui ont RL de cette manière, d'autres de, tu vois, tu vois ce que je veux dire ?

[Lexiane] : Ouais à peu près, j'aurais plutôt tendance à dire que, obligatoirement tout le monde ne RL pas de la même façon, y'a des gens qui, qui vont avoir beaucoup plus tendance à, ben à dire une STRAT avant le FIGHT puis y'a quelque chose qui se passe mal et les gens ne savent pas forcément pourquoi et du coup ils demandent ben qu'est-ce qu'il se passe, et on essaie de corriger les choses au fur et à mesure au final, alors que d'autres personnes, notamment comme le fait PSYLO et comme le faisait EKHIE avant aussi, étaient beaucoup plus du genre à, je vais dire, baby-sitter, même si c'est pas totalement le cas, mais à, à, je vais trouver le mot, à vraiment expliquer tout ce qui va se passer pendant le combat en fait et, du coup, bah, ça permet, d'une ça permet aux gens d'avoir des réactivités un peu plus, un peu plus rapide mais après ça crée une certaine dépendance de la part de ces joueurs-là, est-ce que du coup, ils auront pas forcément le, l'habitude de pouvoir jouer, comment dire, de pouvoir jouer sans ça après, mais sinon, par exemple moi, quand j'étais dans mon autre guild, ben, la première vraie guild où j'ai été, donc chez NOLEDGE, enfin pour le peu de raids que j'ai fait avec eux, et si je me souviens bien, ça se passait, c'était, on expliquait le combat, on fait le combat et on voit qu'est ce qui a merdé quoi. Ça merde, on voit ce qui a merdé à la fin et on essaie de rectifier le tir. Plutôt que de vraiment expliquer au fur et à mesure du fight en mode attention va y avoir ça, attention va y avoir ça, faire gaffe à ça. Et pour le coup, je, enfin, ce truc là en fait, ça permet une, je dirais une facilitation d'apprentissage des personnes, de fait que tu dois les laisser forcément se débrouiller, parce que si tu leur dis pas exactement ce qu'ils doivent faire à chaque moment, ben c'est à eux d'improviser, c'est à eux de voir comment ça se passe, de s'adapter aux situations et de comprendre un peu par eux-mêmes, parce que au final c'est ce qui m'a pas mal aidé, je trouve, enfin je pense, quand j'ai appris à jouer, parce que même maintenant, je, franchement, je suis vraiment content, quand je vois que y'a pas besoin de, d'expliquer tout à tout le monde et qu'on peut jouer de façon, instinctive on va dire, quand tout le monde est capable de savoir quand est-ce qu'il doit faire ça et qu'on est pas obligé de leur dire, leur dire vraiment ce qu'il faut faire, mais par contre, je suis pour la phase d'apprentissage, où on explique tout. Même, bah, par exemple je sais plus si t'étais là, ben si t'étais là quand on a fait les donjons mythiques plus la dernière fois, où au final bah, clairement, j'ai, j'ai LEADE le groupe du début à la fin, en expliquant exactement tout ce qu'il fallait faire et au final, bah, t'as des personnes qui savent écouter et qui savent appliquer ce que tu leur dis et qui te font confiance dans ce que tu leur dis, c'est, c'est quelque chose qui te permet de simplifier, de simplifier grandement au final les phases de jeu. Après, au bout d'enfin, ce qui m'attriste un peu, c'est que, quand je vois qu'au bout d'1 an et demi quasiment de jeu, avec toujours les mêmes donjons, ben y'a des gens qui connaissent toujours pas les donjons et les capacités des boss quoi. Du coup, je suis un peu déçu quand je vois ça, mais c'est pas pour autant que ça va me décourager pour refaire, pour apprendre comment les choses se passent aux gens quoi.

[Moi] : Justement c'était une question sur laquelle j'allais venir, c'est que au fil des raids, tu es aujourd'hui une des personnes qui a le plus tendance à faire des remarques, constructives hein, mais voilà essayer de comprendre ce qui s'est passé après le raid, etc., est-ce que ça te vient naturellement, est ce que le RL c'est quelque chose qui te tenterait ou est-ce que cette position de juste donner ton avis, ce que tu as pu voir etc., te convient ?

[Lexiane] : Bah, on va dire que je suis pas de nature, je suis pas forcément un meneur, et ce qui fait que clairement, être RL ou même être GM ou ces trucs-là, c'est pas forcément quelque chose qui m'intéresse réellement ou je me dis qu'il faut absolument que je fasse ça, enfin, que je le fasse quoi. Par contre, j'aime beaucoup pouvoir donner mon avis et faire des choses constructives en fait.

[Moi] : D'accord, d'accord

[Lexiane] : En fait, je préfère que ce soit quelqu'un d'autre qui dirige et qui, ..., qui comment dire, qui lead les choses, plutôt que ce soit moi qui le fasse, parce que, pff, je suis pas quelqu'un de forcément très charismatique à ce niveau-là et faire avancer les choses de moi-même, même diriger les personnes, c'est quelque chose que je suis pas très apte à faire, par contre, ça, pff, j'aime pas trop dire ça, parce que ça peut paraître un peu prétentieux, mais je suis conscients du fait que j'ai une capacité d'apprentissage et d'analyse des choses assez poussée et ce qui fait que bah, je suis capable de trouver des solutions à des problèmes assez rapidement et c'est pour ça que j'aime bien au final ce côté de, bah, je suis pas quelqu'un qui lead, mais pour autant, c'est pas, enfin, je suis quand même là pour pouvoir donner des conseils et un peu des directives, parce que moi j'aurais compris quelque chose que des personnes n'auraient pas compris.

[Moi] : Hu hum, je comprends. Tu viens d'utiliser un terme très intéressant : charismatique. Est-ce que tu trouves que le RL actuel, enfin PSY et les officiers FEAR sont charismatiques, est-ce que tu trouves qu'il y a d'autres personnes charismatiques dans la guild, les officiers : FEAR, mais il y a aussi OUPAH, FERIA... et ANTA. Est-ce que tu trouves qu'il y a d'autres personnes qui sont charismatiques dans la guild...

[Lexiane] : alors déjà ... ,

[Moi] : est-ce qu'il y en a d'autres qui le sont aussi ?

[Lexiane] : Après, c'est quelque chose qui est un peu difficile à déterminer mais, déjà pour PSYLO, je dirais pas qu'il est charismatique à ce point-là, mais il a un petit côté intimidant on va dire et, au final, je pense que, c'est ça qui fait que, il est bien dans son poste de RL et de GM, c'est que, il sait s'imposer et il sait mettre les choses au carré, quand il y a, quand y'a besoin de, comment dire, de s'imposer et de, et de, d'imposer un certain point de vue, il sait le faire et ce qui au final est très bien. Après y'a, pour FEAR, il est charismatique dans le sens où, il sait se mettre en valeur dans un groupe, alors notamment parce que voilà, il déconne tout le temps, il fait des blagues à la con tout le temps, donc ça, ça l'aide beaucoup, après dire que c'est un meneur, je pense pas, même je pense que lui serait d'accord avec moi là-dessus parce que déjà il aime pas RAID LEAD, il aime pas tout ça, euh, enfin voilà. Après pour OUPAH, je pense que, je la connais pas suffisamment pour réussir à dire ça, je sais que c'est quelqu'un de très discret et que, comment dire, et que voilà, elle est du genre à être un peu d'accord avec tout le monde, mis à part sur certaines choses, euh, après, PFF, ..., et ensuite, si après on peut en revenir à partir de la MOUN, du moins des personnes que je connaisse, il y a EKITCHI qui, lui c'est plus particulier, il est plutôt du genre à, à vouloir faire en sorte que les gens l'apprécient et que du coup, il se met pas mal en avant et c'est ce genre de choses-là, FERIA, c'est parce

que c'est quelqu'un qui est très sociable de base, après dire qu'elle est charismatique, ça je suis pas trop, euh, après, dans le genre de personnes qui savent se faire entendre, ben y'a, forcément, y'a GREGOR, y'a ANTARIUS tout ça, euh, après d'autres personnes charismatiques dans la guilde, ben, je vois pas tellement.

[Moi] : D'accord, d'accord. Est-ce que vous faisiez des IRL chez les MOUNS ? est-ce que tu en as déjà vus ?

[Lexiane] : Alors je sais que quand, enfin, ils en ont déjà, bah, déjà parce que FERIA EKHI et MISSIONNAIRE, ce sont des personnes qui se sont rencontrées via le jeu.

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Qui ne sont pas des amis de base, et pareil en fait, ben en gros, ils faisaient partie d'un groupe de 4 avant, mais la 4^{ème} personne est partie pas très longtemps après que moi, je sois arrivé, parce que, elle voulait une expérience de jeu, un peu plus avancée que ce qu'on faisait actuellement dans la guilde. Après, euh, bah, forcément, je sais qu'ils ont fait des IRL entre eux. Moi, je suis jamais resté suffisamment longtemps dans une guilde pour assister à une IRL

[Moi] : Donc, tu ne les as jamais rencontrés, aucun, aucun d'eux, en dehors de WOW quoi ?

[Lexiane] : Non ! Ouais mis à part des photos comme ça, parce qu'au final, bah, EKHY, FERIA et MISSIONNAIRE sont des gens au final avec qui, je me suis énormément attaché et du coup, bah, on se parle même d'IRL, on se parle de la vie, enfin, d'autres trucs, on se voit pas uniquement dans le jeu, on se contacte pas uniquement dans le jeu quoi.

[Moi] : D'accord, ok, très bien. Du coup, alors une question, si tu les as pas vu autrement qu'en photo, ça fonctionne bien. Comment est-ce que tu les imagines, la personne qui est derrière l'écran, c'est-à-dire globalement quelle tranche d'âge tu leur donnes, qu'est-ce que tu les imagines faire dans la vie quoi ?

[Lexiane] : Ben, ça, après je le sais, (rire) je le sais réellement mais

[Moi] : Et tu le sais aussi pour PSY, FEAR et tout ça ou ?

[Lexiane] : Alors PSY je sais pas, FEAR ouais, mais après, on va dire, quoi, y'en a beaucoup je sais à peu près ce qu'ils font, parce que j'ai eu l'occasion de discuter avec eux et tout ça, on en parle un petit peu même en guilde et tout ça, après, pour les autres, non, j'avoue que je sais pas trop.

[Moi] : D'accord, ok, FEAR et PSY, tu sais leur âge, tu leur donnerais quel âge ?

[Lexiane] : Alors il me semble que, ... FEAR je crois qu'il a ... quasiment trente ans, un truc comme ça.

[Moi] : Ouais

[Lexiane] : PSY doit être pas loin, enfin en gros

[Moi] : Tu le vois un peu plus jeune que FEAR ?

[Lexiane] : Euh, il me semble qu'il est plus vieux, ça je suis pas sûr, mais, ouais après ...

[Moi] : Si tu veux là, ce qui m'intéresse, c'est la représentation que tu as, la représentation qu'on peut se faire, parce que, tu le dis, vous êtes arrivés à peu près en novembre, là, ça fait quand même des mois qu'on se côtoie, pas tous les jours, mais au moins 3 ou 4 fois par semaine, qu'on discute, enfin tu vois. Du coup, forcément on s'imagine un peu les uns les autres, euh, tu vois, donc en fait ce que j'essaie de voir là, c'est la manière dont tu peux te les imaginer, tu vois, c'est ça en fait ce qui m'intéresse.

[Lexiane] : Ben, c'est un peu compliqué comme truc.

[Moi] : Ouais

[Lexiane] : Parce que c'est pas facile à s'imaginer tout ça. Je me suis jamais posé trop la question, pour moi ça me paraît un peu naturel, ... genre... Après de ce que j'ai pu entendre, PSY est quelqu'un de, d'assez impulsif mais, c'est vrai que ça s'entend pas, ça se perçoit pas du tout dans sa façon de, dans sa façon de jouer et dans sa façon d'être quand on est sur MUMBLE ou des trucs comme ça. Après, pour FEAR, je le vois plus comme quelqu'un d'assez calme, d'assez posé et au final, ben de très déconneur, forcément mais de pas, c'est pas forcément un mec super excité dans la vie réelle ou un truc comme ça, euh, après qu'est-ce qu'il y a d'autre, c'est vrai que, mais je me suis jamais trop posé la question...

[Moi] : D'accord, ok, je veux pas t'embêter plus que ça, on en reparlera une prochaine fois. (Rires). Alors rapidement, RAID et MYTHIQUE PLUS tu les fais principalement en guildes ça t'arrive de les faire en PU ?

[Lexiane] : Alors, pour les raids, alors pour tout ce qu'on fait en guildes de base, donc le HM et le raid pour les REROLL actuellement, ben ça je fais ça en guildes, après comme du coup on fait plus le NM en guildes sur nos persos principaux, sur mon chaman, du coup, j'essaie, alors je le fais pas tout le temps, mais souvent je le fais quand on a pas tombé ARGUS dans la semaine, histoire d'avoir mon HOB de bijou, mon dernier bijou, donc ça je fais ça en PU en général. Ça m'est arrivé de faire quelquefois du HM en PU avec mon WAR, mais je le fais moins souvent, parce qu'au final, j'ai, on va dire que j'ai trop fait de recherches de groupes PU pour des raids et je sais très bien comment ça se passe pour avoir les PS c'est vraiment compliqué, et même j'ai pas forcément envie de TANK le HM, je suis pas encore, je pense pas être suffisamment au point au niveau STRAT de temps comme ça, pour partir dans un groupe aléatoire comme ça. Et après MYTHIQUE PLUS, c'est quelque chose que j'aime bien faire en guildes et justement, enfin, là ça doit bien faire cinq jours que tous les jours quand je me connecte, je demande qui veut faire du MYTHIQUE PLUS, et bien sûr personne ne répond, malheureusement, et donc du coup, ben si j'ai pas fait ma clé + 15 au moins dans la semaine, j'essaie de la faire en PU et puis même quand y'a personne de motivé et que moi j'ai vraiment envie d'en faire, ça m'est arrivé plusieurs fois, d'aller faire main donjon en particulier pour pouvoir LUTT un ITEM que je voulais, je pars du coup en PU pour faire ça

[Moi] : Dans ce cas, tu rejoins des groupes où, enfin c'est pas forcément TA clé que tu mets en jeu

[Lexiane] : Non, souvent, souvent, j'ai rarement ma clé qui est très intéressante, mais après ça m'arrive de, enfin, on va dire que ma clé, je vais plus avoir tendance à l'utiliser en guildes plutôt que de la faire en PU.

[Moi] : D'accord, d'accord, et comment est-ce que tu recherches les groupes en PU, tu cherches des groupes qui sont presque complets ou au niveau des instances ou ...

[Lexiane] : Alors au début, en fait ça dépend de ma raison surtout de, de pourquoi je vais faire du PU à ce moment-là, euh, quand c'est, par exemple quand c'est du MULTI +, si c'est une envie d'aller fermer une pièce en particulier, alors là je vais aller chercher par DONJON et je vais essayer de trouver un groupe en adéquation avec mes capacités, donc, quand je suis avec mon guerrier, bah, je peux principalement DPS et TANK quand c'est pas des affixes trop casse-couilles, donc du coup, là je vais chercher des groupes où il manque soit un TANK soit un DPS, euh, pour mon chaman, ben forcément, je cherche, enfin, on va dire que là je suis, au niveau du STUFF de mon chaman, ça m'arrive beaucoup, beaucoup moins souvent, d'avoir comme but de faire un MYTHIQUE PLUS pour, pour trouver une pièce de STUFF en particulier. Ce qui fait que la plupart du temps, que je pars en PU avec mon chaman, c'est souvent pour, au final, faire ma clé de la semaine quoi, Du coup, je tape dans la recherche + 15 et je trouve, enfin, j'essaie de trouver des donjons pas trop chiants, parce que en PU souvent quand c'est des donjons un peu relou, les gens savent pas comment faire, ou je trouve des donjons pas trop casse-couilles, avec un groupe où il manque un HEAL et voilà quoi.

[Moi] : D'accord, ok

[Lexiane] : Et après, pour les raids, souvent j'essaie de trouver des groupes qui sont presque complets,

[Moi] : d'accord

[Lexiane] : parce que, bah, par soucis de, je dirais par soucis de temps de recherche, mais rejoindre quelqu'un qui est tout seul en raid, ben, ça peut prendre quelquefois très longtemps à faire le groupe quoi.

[Moi] : ouais, je comprends

[Lexiane] : enfin quitte à passer du temps pour faire un raid, autant aller en LEF R quoi (rires) voilà

[Moi] : Tu veux dire le mode MYTHIQUE PLUS des raids (rire)

[Lexiane] : Ouais, c'est ça (rires)

[Moi] : D'accord. Alors là, j'ai quelques questions sur, alors, tout ce qui va être sites, forums autour de WOW, donc, est-ce que tu consultes des sites qui ont relation à WOW, alors ça peut être très bien MODE CHAMPIONS, Icy Veins ou des forums ou le forum officiel de WOW et, streaming, est-ce que tu suis des streamers, enfin est-ce que tu regardes du streaming de WOW déjà, des streaming d'autre chose, est-ce que tu suis des streameurs en particulier, etc

[Lexiane] : Euh, alors déjà pour les sites, heu, alors déjà le forum officiel de WOW c'est un truc où j'ai dû y mettre les pieds peut-être deux fois. J'ai appris qu'on avait un message de recrutement sur le forum y'a pas si longtemps que ça d'ailleurs, (rire) et, donc voilà, après dans les autres sites, ça m'est arrivé de, quelques fois d'utiliser Icy Veins, souvent ça va être pour, pour des, pour des informations quand je me mets à jouer une classe que je connais pas, quand j'ai besoin de savoir des informations sur le GAME PLAY de la classe ou des trucs comme ça, pour apprendre un peu mieux à jouer.

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : mais c'est vrai que c'est pas, c'est pas un site que j'utilise énormément, parce que, enfin, malgré le fait que je sais que c'est un site qui peut, qui est qualifié par beaucoup de personnes comme étant très viable, y'a des choses dedans où elles divergent quand même pas mal d'autres sites et du coup tu sais pas trop qui croire. Donc voilà, après, je regarde pas mal sur WED, ça par contre, c'est un site que j'utilise beaucoup. Parce que, ça va être quand jamais, genre, si jamais genre, j'ai une idée qui me passe par la tête, d'aller farmer une pièce de STUFF pour la transmo ou alors, pour faire un truc de quête ou je sais pas quoi, bah, je sais que c'est un site où il y a énormément de choses qui sont répertoriées dessus et donc, ça m'aide beaucoup et en plus de ça, ils font aussi, comment dire, ils font aussi de la, ..., comment je peux appeler ça, ils te donnent aussi pas mal d'infos sur les persos, sur les classes. Enfin, je sais que, je me, notamment là, quand je suis repassé FURIE là dernièrement, étant donné que j'ai du changer de, changer de légendaire bis avec le nouveau 7, plus, plus avec ça changer de talents et tout ça, ben ça a complètement changé le Game Play de la classe et du coup, pour essayer de me renseigner un peu plus sur le, le Game Play en question, bah, j'ai regardé là-dessus pour voir comment ça se passait.

[Moi] : D'accord, OK

[Lexiane] : Donc, y'a ça, en plus de ça, ça, c'est principalement le site que j'utilise aussi pour faire mes bases de WEAKORAS, parce que, parce que, via l'application, via le, ouais, si je peux dire l'application WEAKORA de base, on peut choisir de créer des choses par des modèles et souvent ça va être des modèles qui sont pré-intégrés au jeu et donc du coup, quand il y a des choses qui ne sont pas dans ces modèles-là, souvent, je vais les chercher sur WED parce que c'est, ils ont eux-mêmes un système où en gros, quand tu cherches par exemple, je sais pas, on va dire, tu cherches un objet, tu veux faire un WEAKORA dessus pour savoir quand est-ce qu'il est UP quand est-ce qu'il PROC des trucs comme ça, et bah tu tapes le nombre d'objets et ça te donne le nombre d'objets et souvent t'as un, t'as une petite, comment s'appelle ..., un petit onglet où c'est marqué : en bref, où ça te donne plein d'informations sur le truc et en plus de ça, ils ont un WEAKORA enfin une base de WEAKORA qui se fait naturellement, où tu peux personnaliser en choisissant, si c'est quelque chose que tu veux mettre en fonction de ta cible, si tu veux mettre en fonction de toi-même, si tu veux savoir si c'est un BUFF ou un DEBUFF, si tu veux le faire apparaître quand c'est un DEBUFF manquant ou quand il est présent, ou des trucs comme ça et du coup, c'est un truc qui m'a permis de faire pas mal mes WEAKORAS au début, pour avoir une base et donc c'est, ça c'est sympa. Après comme autre site, ça m'arrive d'aller voir sur MAMYTWINK, mais là c'est plus euh, par question de NEWS, on va dire ça comme ça. C'est plus je l'utilise plus comme étant un site d'actualités que comme un site de, de, comment, d'informations complémentaires au jeu, euh, donc y'a ça. Après, je pense pas utiliser d'autres sites. Je crois pas, non. ET ensuite, pour les streamers, ben déjà je suis quelqu'un qui regarde énormément de stream, je, ben j'ai découvert le stream via ZERATOR, tu dois le connaître, euh et depuis ben voilà, je me suis, j'ai commencé à regarder pas mal de stream et de jeux continus toujours. Et pour WOW, je regarde principalement LAPI, ben TONTON forcément, Carcantras, et un peu aussi QUEENS SEXI NIGHT, je sais pas si tu le connais,

[Moi] : non

[Lexiane] : Streamer américain il me semble, qui lui jouait, enfin joue principalement PALARET et que je regarde surtout parce qu'il fait du contenu d'assez haut niveau, et notamment, enfin, j'aime bien me renseigner sur ça, enfin, quand je fais du MYTHIQUE plus, j'aime bien partir en MYTHIQUE PLUS en sachant ce que j'ai à faire. Et du coup, bah, étant donné que je sais que ce streamer-là fait pas mal de MYTHIQUE PLUS, bah, je vais avoir tendance à regarder, parce que d'une, déjà la satisfaction de voir des choses difficiles, bien faites, c'est quelque chose que j'aime beaucoup et du coup en plus, ça me permet d'apprendre correctement des strates, de savoir ce qu'il faut faire à certains moments et tout ça.

[Moi] : D'accord, et... alors LAPI, tu as commencé à regarder quand, à peu près ?

[Lexiane] : Alors, euh,

[Moi] : C'était encore chez FROMSCRASH

[Lexiane] : Ouais, il me semble, si je me souviens bien, c'était, ça devait être un peu avant le début de LEGION,

[Moi] : ouais alors il était encore chez

[Lexiane] : C'est ça, parce que, en gros, je l'avais découvert, ben justement via ZERATOR, parce qu'ils avaient fait une émission ensemble, alors, il me semble, je sais plus si c'était pour, comment il s'appelle, si c'était pour le début de LEGION ou un truc comme ça, juste avant, ils avaient fait un truc ensemble, donc du coup j'avais commencé à le regarder à ce moment-là.

[Moi] : D'accord, d'accord et du coup, tu as suivi son départ de From Scratch

[Lexiane] : Ouais, un peu quand même, après j'ai pas trop regardé les potins de comment ça c'est passé et tout ça, mais, sinon, en gros...

[Moi] : C'est, pas quelque chose qui, ça t'intéresse pas tellement

[Lexiane] : non, pas tellement. En gros, j'ai plus appris qu'il partait de From Scratch que suivi le fait qu'il parte

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Ouais, je l'ai appris, sachant qu'en plus pour moi c'était quelque chose de, d'un peu normal sa part, dans le sens où il voulait juste monter une guilde un peu à lui, avec des personnes normales et qu'il avait plus trop envie de TRY HARD (1 :57 :34) donc il voulait toujours TRY HARD et un peu faire de performances, sans avoir à jouer, à jouer 24 heures par jour et ainsi de suite quoi.

[Moi] : Et, tu regardes pas mal de stream, quand ça ? est-ce que tu les regardes parallèlement quand tu joues ? Ou est-ce que tu les regardes en dehors, tu vois, quand ?

[Lexiane] : Alors déjà, quand je joue, généralement j'ai toujours un stream qui tourne en fond, et ça c'est plus, par un, enfin, je suis habitué à l'ambiance de ça. Donc y'a ça, ensuite, bah, souvent quand j'ai pas la foi de jouer, on va dire ça comme ça, quand, j'ai rien à faire sur le jeu, je suis pas motivé pour jouer à autre chose ou ce genre de chose-là, bah, je vais

commencer à regarder un stream, voir s'il y a des choses intéressantes, après qu'est ce qu'il y a d'autres, ... ouais, je sais pas trop.

[Moi] : D'accord, est ce que ? ouais ?

[Lexiane] : Enfin pour moi, regarder un stream, c'est quelque chose de, comme regarder la télévision quoi.

[Moi] : Ouais, c'est quelque chose que tu mets en fonds quand tu fais d'autres choses quoi ?

[Lexiane] : C'est ça ouais

[Moi] : D'accord, tu as déjà participé à un raid viewer de LAPI

[Lexiane] : Non, ça non

[Moi] : Et ça te tente ou ?

[Lexiane] : C'est pas quelque chose qui me, qui me, comment dire, dont j'ai réellement envie quoi, enfin, ça me dérange pas de pas en faire, on va dire plutôt comme ça, après, bah, ça peut être quelque chose qui peut être assez sympa je pense, mais sans plus. En gros, quand j'entends sur le stream, ben on va faire un raid viewer, je suis pas en mode, vite, j'ouvre ma page de recherche de groupes et je cherche le groupe et je rentre dedans direct quoi.

[Moi] : Ouais, ouais, je comprends

[Lexiane] : En fait, quand je regarde un stream, je suis plus, je suis plus dans l'esprit télévision que dans l'esprit participation au LIVE et au TCHAT quoi.

[Moi] : d'accord !

[Lexiane] : ça m'arrive de quelques fois, si jamais j'ai une question à poser, que je la pose dans le TCHAT ou alors, si c'est donner une information ou quelque chose comme ça, ça m'arrive, mais je suis pas trop du genre, à avoir envie entre guillemets de participer au STREAM en lui-même quoi, je suis plus là pour regarder un contenu et bah au final comme on pourrait regarder la télévision que de réellement vouloir avoir une interaction avec le streaming.

[Moi] : D'accord, ok, une petite question, ton pseudo sur TWITCH c'est quoi ?

[Lexiane] : Oulah, il faut que je trouve hein, ..., euh, alors, c'est MONTAZEK, ça doit être le même que mon BETAL D.

[Moi] : D'accord, ok,

[Lexiane] : Je pourrai te l'écrire si tu veux, (rires) c'est pas trop, je te l'enverrai

[Moi] : Ok, super, je te remercie, et est-ce que tu suis les PROGRESS quand t'as un nouveau palier qui sort ? ou est-ce que tu suis ça de loin, ou est-ce que ...

[Lexiane] : ça m'est arrivé de regarder de temps en temps après suivre de façon, de façon rigoureuse, non, ça non, parce que en gros, ça m'arrive de regarder un peu et ça me permet de voir comment ça se passe, de par exemple, ben pareil c'est plus à titre informatique, informatif plutôt, quand je vois un FIGHT, je peux me dire « ok, bon ils font ça comme ça » et du coup, quand nous on va faire ça, quand on va aller sur un BOSS, je serais du genre à proposer « j'ai vu ça, est ce que l'on pourrait faire ça comme ça, est ce que l'on peut tester » c'est plus dans ce

style là, mais après, suivre réellement le PROGRESS, c'est pas, après, je suis de loin avec les actus que j'entends de temps en temps quoi, mais je suis pas en mode à regarder WO PROGRESS à regarder tous ces trucs là pour être au courant, à la minute près, de savoir qui a tombé quel boss ou ces trucs là

[Moi] : Ouais, d'accord, d'accord. Et, OK, en streamer du coup, principalement ceux-là, ouais d'accord

[Lexiane] : après, c'est principalement les streamers WOW, je suis quand même beaucoup d'autres streams à côté

[Moi] : d'accord, de quel jeu ?

[Lexiane] : DE, de, en fait, on va dire que je regarde pas forcément par rapport au jeu, même s'il y a des jeux qui m'intéressent un peu plus que d'autres, mais, bah, forcément je sais pas si tu connais ECLIPSIA

[Moi] : Oui

[Lexiane] : Bah, tu connais le truc qui s'est passé avec la TV LOL et du coup qui ont formé le groupe SOLARI. En gros toute la TV LOL d'ECLIPSIA ont quitté ECLIPSIA et ont fait leur propre TV à eux, qui se, qui, du coup, ils ont appelé SOLARI et pas forcément, ..., c'est que du LOL, ils font quelques autres jeux à côté mais, je suis pas mal ça, parce que je sais qu'à toute heure de la journée, y aura, y aura quelque chose quoi. Après, qu'est-ce que je regarde d'autres ? y a quelques stream sur FORTNIGHT, je sais pas si tu connais le jeu ?

[Moi] : euh, ouais

[Lexiane] : Enfin, voilà, que je regarde un peu, y a un, enfin un streamer, y a un YOUTUBEUR notamment que j'ai connu qui, c'est HUMILITY, je sais pas, je pense pas que

[Moi] : Non

[Lexiane] : qui en gros est un YOUTUBEUR de base qui fait des vidéos sur DOFUS, auquel, c'est un jeu auquel j'ai pas mal joué quand j'étais plus jeune, du coup ça me rendait un peu nostalgique. Juste de regarder le jeu, je trouvais ça cool. De temps en temps, ça m'arrive de le regarder, euh, là récemment y a un jeu qui est sorti bah MONSTER HUNTER WORLD, et du coup bah, j'ai pas mal regardé de stream dessus. Je suis notamment tombé sur un streamer en particulier qui s'appelle YZANGWENN qui en fait pas mal et qui en plus à côté de ça, lui était un ancien SPEEDRUNNER

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : et là en fait, il joue pas mal à FINAL FANTASY 14

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Qui du coup est le MMORPG de FINAL FANTASY ;

[Moi] : Hu hum

[Lexiane] : et, alors ça, je trouve ça vachement cool au final de, de regarder plusieurs jeux parce que ça, je suis pas quelqu'un qui achète beaucoup de jeux, parce que, enfin, voilà, raison

financière, je, j'ai pas forcément les moyens de claquer beaucoup d'argent dans beaucoup de jeux différents, surtout si c'est pour pas y jouer énormément

[Moi] : hu hum

[Lexiane] : ce qui fait que, quand, enfin j'achète très peu de jeux sur des coups de tête. Et la plupart du temps, je me renseigne souvent avant. Et, donc là, je sais par exemple que là MONSTER HUNTER, il est pas encore sorti sur PC mais, je suis quasiment certain que quand il sortira sur PC, j'aurais des chances de l'acheter quoi. Ce genre de truc là, ou pareil, là y'a un nouveau jeu qui sort, enfin qui sort en ce moment et qui est en BETA ou en ALPHA privé pour l'instant, ça s'appelle SEA OF THIEVES,

[Moi] : d'accord

[Lexiane] : Et qui, en gros, est un jeu de simulation de pirates, mais en, en, comment ça s'appelle, en multi-joueurs, donc tu peux, tu peux toi jouer tout seul, jusqu'à un groupe de 4, donc tu peux faire soit un groupe de 1, soit un groupe de 2, soit un groupe de 4. Et, le but c'est que tu es sur une grande zone avec des îles et, tu te promènes avec un bateau et en gros, tu as tout à gérer sur le bateau, t'as à remonter les voiles, à orienter les voiles, à mettre l'ancre, à diriger le bateau, tout ça et le but, c'est que t'as des cartes au trésor et que tu dois trouver l'île sur laquelle est le trésor et ainsi de suite quoi.

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : et en plus de ça, c'est des, enfin là pour l'instant, c'est ce qui a été montré, donc c'est seulement le début de ce qu'on sait, mais en plus de ça, comme je t'ai dit, c'est un MMO, donc sur chaque serveur, il peut y avoir jusqu'à 100 personnes et ce qui fait que tu as une notion de PVP dedans. Donc sur ton, tu peux avoir, t'as les armes, t'as des canons sur ton bateau, donc tu peux t'essayer de faire couler le bateau des autres et ainsi de suite. Donc ça pareil, c'est un jeu que j'ai découvert en stream, qui du coup, moi m'attire pas mal

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : et donc voilà, au final, je regarde plus, je regarde plus souvent des streams, pour les streamers, pour les animateurs et ce qu'ils sont capables de renvoyer dans leur contenu que réellement pour, ..., parce que j'ai envie de regarder un jeu quoi

[Moi] : D'accord, d'accord

[Lexiane] : après forcément quand je m'intéresse à un jeu, oui, je vais essayer de regarder et de m'intéresser un peu à ce qui se passe.

[Moi] : Hu hum, d'accord, très bien, très bien, la BlizzCon tu suis ça un petit peu, tu ?

[Lexiane] : Alors j'ai vu, j'ai regardé un peu, bah, le passage gratuit qu'il y avait, où je regardais en plus sur ça, via, sur un stream parallèle où il y avait des commentary de, un peu comment ça se passait et tout ça

[Moi] : Ok

[Lexiane] : Mais sinon, je ne m'y attarde pas tellement, parce que je, j'aime vraiment beaucoup BLIZZARD, mais pour le coup, je suis pas trop attiré par d'autres jeux de BLIZZARD que par WOW

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : J'ai essayé un peu HEARSTHSTONE, quand il est sorti avec un ami, mais ça m'avait pas, ça m'avait pas entraîné plus que ça, euh et HEROES OF THE STORM, je l'ai juste joué pour faire mes 10 parties pour avoir la monture gratuite qu'il y avait à l'évènement,

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Euh, ensuite y a quoi d'autre, bah DIABLO j'ai appris à jouer à DIABLO en prépa d'ailleurs avec des potes où on jouait à DIABLO 2 sur euh, on s'était fait une mini lane dans notre dortoir où on avait mis, on était 4 dans la même chambre à jouer en même temps, c'était sympa. Mais j'avoue que DIABLO 3, je l'ai testé un peu et ça, ça m'intéresse pas tellement, après bah le reste pareil. OVERWATCH ben je l'ai acheté parce que j'ai vu que j'avais des potes qui y jouaient, mais je regrette un peu au final de l'avoir acheté, car j'ai dû lancer 3 games dessus quoi.

[Moi] : d'accord

[Lexiane] : En fait, pour moi, c'est pas parce que BLIZZARD a fait un jeu que je vais l'acheter quoi !

[Moi] : Oui, d'accord. D'accord, d'accord, ok, je comprends. Très bien. Alors, super. Du coup ça va m'amener au dernier volet de questions qui est sur toi en dehors de WOW, alors du coup, si tu pouvais me faire une présentation générale de toi, donc, ton âge, situation familiale, où est-ce que tu en es, si tu as fini tes études, enfin, voilà, alors moi je commence souvent cette partie par me présenter aussi, donc, on va dire que coucou, je m'appelle Jacques, voilà, comme ça il y a aussi un petit retour...

[Lexiane] : Ouais (rires) ok, ben du coup, moi je m'appelle Pierre*, j'ai 22 ans et je vais avoir 23 ans cette année, donc moi de base, je suis sur une formation de Biologie, sciences de la vie, j'ai fait une prépa en BPCSVT, donc en Bio-physique-chimie-sciences de la vie et de la terre, euh, après, bah, au bout de ces deux ans, je suis retourné à la fac où là j'ai fait une licence de sciences de la vie, enfin j'ai fait mes deux dernières années de licence de sciences de la vie et donc là, ça c'est fini, ben l'année dernière du coup, et donc maintenant, ben je suis, entre guillemets à la recherche d'un emploi, parce que, en fait, mon but à moi en gros, c'est de devenir soigneur animalier, et pour ça en fait, je veux rentrer dans une formation qui est à VENDOME, sauf que pour prétendre à rentrer dans cette formation, ils demandent d'avoir fait 1 mois de stage minimum dans un parc quoi.

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Du coup, ce qui est un peu compliqué parce que généralement les parcs en plus, euh, acceptent les gens qui sont, enfin acceptent des gens en stage quand ils sont déjà en formation, du coup, c'est un peu le serpent qui se mord la queue quoi. Donc voilà, ensuite, bah, là récemment, ben c'était hier, j'ai eu un, justement un, comment s'appelle, un entretien à BEAUVAIL pour un stage d'animateur scientifique, donc en gros c'est, en gros, je serai

animateur pour soutenir la, tout ce qui est campagne de l'association BEAUVAL NATURE, donc de ça, plus de la campagne de l'association européenne des eaux et aquariums et donc, là, normalement, j'aurai une réponse d'ici 2 à 4 semaines, donc pour l'instant, je sais pas trop encore. Et en attendant, je fais un peu de boulot en intérim, ce genre de choses.

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Et donc du coup, pour l'instant, je vis encore chez ma mère. Enfin en gros, j'y suis retourné quand je suis revenu à la fac, parce que, la fac où je suis allée était à 40 mn en voiture de là où j'habite et donc voilà.

[Moi] : D'accord et t'es dans quelle région ?

[Lexiane] : Je suis à, Région centre, dans le département de l'INDRE ET LOIRE.

[Moi] : D'accord, ok

[Lexiane] : Exactement à CHINON si tu connais

[Moi] : Non (rires)

[Lexiane] : En gros je suis au sud de Et CHINON si tu connais pas, ça veut dire que t'as jamais joué à PIERRES

[Moi] : Non, j'avoue

[Lexiane] : Ok, alors pour ta culture générale, CHINON est la ville où, enfin le château de chinon notamment, est l'endroit où Jeanne d'Arc a rencontré le Roi de France.

[Moi] : D'accord, ok d'accord, ben voilà, je le saurais

[Lexiane] : Voilà parce que dans ... PIERRES, y'a une mission où on joue Jeanne d'Arc et on passe par CHINON

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Voilà.

[Moi] : Non, moi j'étais plutôt WARCRAFT III moi (rire)

[Lexiane] : Ben, j'y ai joué un peu, mais je trouvais le jeu beaucoup trop difficile, j'étais trop nul (rires)

[Moi] : Et du coup, est ce que, du coup tu as commencé à jouer à WOW avec des amis IRL, est ce que ces amis-là jouent encore, est ce que tu as encore des amis qui jouent à WOW, des membres de ta famille éventuellement.

[Lexiane] : Alors j'ai un, la première fois que j'ai vu quelqu'un jouer à WOW, c'était des cousins, alors déjà rien qu'en regardant le jeu, c'était quelque chose qui m'a, qui m'avait vachement intrigué, qui m'avait vachement plu. Donc ça me donnait vachement envie et ensuite, ben c'est, comme je te disais, c'est au collègue où j'ai rencontré un, un pote qui du coup est devenu un de mes meilleurs potes et qui du coup, qui lui au final m'a un peu donné envie de jouer au jeu. Je me suis mis à jouer au jeu grâce à lui, après lui, je sais que c'est plus un CASUAL GAMER, à ce niveau-là, il joue pas pour RAID, il joue pas pour ce jeu-là. Les seuls raids qu'il faisait, en général c'est du LRF du coup, il joue que très peu, même là récemment,

enfin j'ai vu qu'il s'était un peu remis à jouer, il fait deux, trois pas, enfin deux, trois séances de jeu de temps en temps quoi, mais sinon, il joue pas plus que ça. Et, sinon, ben j'ai, j'ai un de mes cousins, dont je te parlais aussi tout à l'heure, ben du coup faisait partie des cousins un peu parmi lesquels, enfin qui jouait à WOW et, à qui j'ai redonné l'envie de jouer en fait, quand il a vu que je m'étais remis à jouer à WOW, parce que en gros, quand j'étais en prépa, mes week-end, je les passais, parce que j'étais en internat, les week-ends, je les passais chez mes cousins et du coup quand il a vu que je rejouais, enfin que je jouais à WOW, ça lui a redonné envie de jouer quoi.

[Moi] : D'accord.

[Lexiane] : Sachant que c'est un cousin qu'a 4 ans de plus que moi. Donc voilà.

[Moi] : Il joue encore, du coup maintenant ?

[Lexiane] : Ouais, ouais, il joue encore, ça m'est arrivé de jouer de temps en temps avec lui et tout ça, mais lui est sur ARCHIMONDE donc forcément, on joue moins ensemble quoi. Après, aux jeux IRL, j'ai pas tant, j'ai un autre pote qui a joué un peu, mais sans plus. Sinon y'a personne

[Moi] : d'accord. Ok. Hum, tu me disais, tu es célibataire hein, je crois.

[Lexiane] : Oui, c'est ça

[Moi] : Comment ça se passe, on va dire le fait, voilà de jouer, bon ben, quand tu jouais au salon, ça devait, comment est-ce que tu composais entre les raids et le fait de jouer dans un espace familial, ouvert etc, par rapport à maintenant, le fait de jouer autre part, tu vois. Au niveau relationnel au sein de la famille, j'entends.

[Lexiane] : Ben, au début, alors c'est vrai que dans ma famille, ils ont toujours eu, alors en fait, sachant que quand je dis dans ma famille, c'est principalement, ma mère et j'ai trois sœurs. Elles ont jamais réellement eu cette notion de comprendre comment, comment je voyais les choses par rapport au jeu et du coup pour eux, c'est des choses que, enfin qui leur sont un peu inconnues on va dire.

[Moi] : d'accord

[Lexiane] : Du coup, ben forcément, elles sont, quelquefois, ça leur, elles sont un peu dans l'incompréhension par rapport au temps que je peux passer, enfin que je peux accorder au jeu ou des trucs comme ça, mais ... c'est pas forcément quelque chose qui les dérange plus que ça

[Moi] : Ouais, ça a pas été non plus source de conflits, ou ..

[Lexiane] : Ben j'ai juste une sœur qui est un peu ... on va dire qui est très têtue et qui m'a, qui m'a, ouais vraiment fait la gueule parce que, voilà elle avait un concert de fin d'année et que j'étais pas venu, parce que ce soir-là c'était une soirée de raid et que j'avais déjà prévenu que j'étais en raid et que enfin voilà, et que moi quand on me prévient le soir même en me disant « ben tu viens, il faut qu'on aille au concert de ta sœur » alors que ça fait des années que j'ai vu 15 de ses concerts et des trucs comme ça, je suis en mode, bah, c'est bon, je connais ces concerts, moi j'ai déjà prévenu à d'autres personnes que j'étais là et qu'ils pouvaient compter sur moi, enfin, voilà

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Sachant que, j'ai fait pas mal de sport pendant toutes mes années collège, lycée et primaire et tout ça, notamment du basket où j'en ai fait à un niveau régional, donc euh, enfin de façon assez poussée et en fait pour moi le, l'investissement quand je vais, l'investissement que j'ai en raid ou des trucs comme ça, je, pour moi c'est quasiment la même chose en fait que l'investissement que je pouvais avoir dans mon équipe de basket, en fait

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Quand je, quand je dis à des personnes « bon bah ce soir je serais là et machin » moi dans ma tête ça serait exactement la même chose que, quand je faisais du basket et que je dis « ben ce match-là, je serais là, vous pouvez compter sur moi » quoi et je suis pas quelqu'un qui aime revenir sur sa parole à la dernière seconde en mode, ah ben non, finalement je peux pas, on m'oblige à faire quelque chose d'autre quoi. Du coup, du coup voilà, genre, moi c'est vraiment quelque chose que, quand je m'inscris pour les raids et que je dis que je suis là, en général je suis là, mise à part urgence, mais généralement, je suis là.

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Et ça c'est quelque chose qu'est pas forcément super, très bien compris dans ma famille où ils ont pas, ils arrivent pas trop à comprendre cette notion-là, que j'ai

[Moi] : Hu hum, d'accord.

[Lexiane] : Même si en ce moment, je sais que j'ai ma plus grande sœur qui elle fait un peu d'effort, qui un jour m'a, qui m'a fait vachement plaisir d'ailleurs, qui m'a demandé exactement de lui raconter comment ça se passait, ce qui m'intéressait dans le jeu, comment je fonctionnais et tout ça, mais sinon, c'est vrai que c'est un monde qui est un peu distant par rapport à elles quoi

[Moi] : Elles sont plus âgées, c'est ça ?

[Lexiane] : Oui, j'ai deux grandes sœurs de 6 et 4 ans de plus et une petite sœur de 5 ans de moins.

[Moi] : D'accord, ok, ok, d'accord. Ok, ok, (rires). Je réfléchis à est-ce que ce que j'ai, aux autres questions, alors du coup j'ai une principale autre question qui est : est-ce que, alors, ça te dirait d'enregistrer un raid et qu'on se refasse une session commentaire avec du coup éventuellement d'autres questions ou est-ce que t'as pas envie, tu as le droit de pas avoir envie.

[Lexiane] : Non, non, franchement ça peut être sympa ouais,

[Moi] : Ouais, alors du coup en fait ce que j'ai pu faire avec FEAR et OUPAH c'est d'essayer d'enchaîner un peu les deux, du coup est ce que tu serais là au raid de jeudi ?

[Lexiane] : Normalement ouais, il faut que je m'inscrive d'ailleurs avant que PSY râte (rires)

[Moi] : Est-ce que du coup ça te paraîtrait possible d'enregistrer le raid de jeudi ?

[Lexiane] : Euh, ouais, c'est possible après faut que, comme tu me dis, tu m'avais dit que tu avais un logiciel

[Moi] : Ouais

[Lexiane] : Après ouais, il faut juste du coup que j'installe le logiciel, tout ça, mais sinon je peux le faire.

[Moi] : Ouais, ok, alors, je te cherche le lien... C'est un logiciel que j'avais, comme dit, proposé à OUPAH, il est bien parce qu'il a pas de limitation dans sa version d'essai qui est gratuite, contrairement à pas mal de logiciels où en fait dès que tu es sur la version d'essai, tu es limité en temps, ou tu dois ouvrir un compte et des trucs comme ça.

[Lexiane] : (rires) Et il te propose toutes les 5 mn de passer à la version PREMIUM, c'est ça

[Moi] : Même pas tellement, même pas tellement, tu as 30 jours vraiment tranquille et puis après

[Lexiane] : (rires), Je parlais des autres sites

[Moi] : Ah oui, oui, c'est ça oui, ils te spament. D'accord du coup je t'envoie ça par le forum si ça te va et du coup c'est pas la peine forcément d'enregistrer tous le raid, tu peux l'enregistrer jusqu'à la pause, comme tu le sens, voilà.

[Lexiane] : Ouais les parties les plus intéressantes, généralement, enfin, je vais peut-être éviter d'enregistrer des débuts de raid où il y a rien qui se passe quoi.

[Moi] : Ouais, c'est vraiment, comme tu veux quoi, comme tu le sens

[Lexiane] : Ok

[Moi] : Alors du coup pour conclure, parce que là, ça fait quand même 2 heures et demie que je te tiens la jambe

[Lexiane] : Non, c'est bon, t'inquiètes (rire)

[Moi] : Est-ce que tu aurais des choses à ajouter, à , ouais, des choses que

[Lexiane] : Ben je sais pas trop étant donné que c'est surtout toi, qui a besoin de trucs, donc euh

[Moi] : Ouais, mais sur les questions que j'ai pu te poser est ce qu'il y a quelque chose qui te vient à l'esprit et que tu te dirais, tiens ça, enfin voilà tu vois

[Lexiane] : Euh ben sur le coup comme ça non,

[Moi] : Très bien, ça t'allait les questions que je t'ai posé,

[Lexiane] : Non, non, c'était cool

[Moi] : Ok, super, ben écoute, merci beaucoup,

[Lexiane] : Ben de rien

[Moi] : Ben du coup, du coup, si tu enregistres le raid de jeudi, est-ce que tu serais dispo, alors ce serait pour faire du coup le commentaire, alors ça peut être soit directement le vendredi soit début de la semaine prochaine

[Lexiane] : Ouais, ok, ben je te redis ça, normalement pour l'instant j'ai rien de prévu vendredi. Après ça sera certainement dans l'aprèm,

[Moi] : Oui, ça peut être aussi en milieu de matinée, genre 10h ou quelque chose comme ça quoi

[Lexiane] : Ouais, ok, dac.

[Moi] : Voilà

[Lexiane] : Je te redis ça du coup

[Moi] : Ouais, y a pas d'urgence. En tout cas, merci beaucoup, c'était vraiment super

[Lexiane] : De rien

[Moi] : Bonne fin d'aprem, bonne soirée, merci beaucoup

Seconde partie de l'entretien

[Moi] : Alors, j'avais du coup, alors déjà la première question, qu'est-ce que ça, le fait de revoir la vidéo, l'enregistrement que t'as fait hier, qu'est-ce que ça, comment est-ce que tu vois ça, parce que, déjà est ce que c'était la première fois que tu t'enregistrais ? en train de jouer ?

[Lexiane] : Ouais, ouais, c'est vrai.

[Moi] : Ouais, et du coup, comment est-ce que tu vois ça, est-ce que toi qui regarde assez souvent des streams, comment est-ce que tu, est-ce que tu te rends compte que c'est toi ? Ou est-ce que tu vois ça un peu comme un stream ? Est-ce que tu arrives à bien te souvenir de ce que tu as ressenti, ce que tu pensais, ce que tu faisais ?

[Lexiane] : A ce niveau-là j'arrive à peu près à me souvenir un peu de comment ça se passait et ce que, ce que moi j'arrivais à voir dans ces moments-là.

[Moi] : Ouais

[Lexiane] : Euh, après, c'est vrai que je, j'ai beaucoup plus de mal à réaliser au final que c'est moi qui joue. Je sais que c'est moi qui joue, mais de là à me dire « c'est moi qui fais ça, là je suis en train de faire ça », c'est un peu plus compliqué. Y'a des trucs où forcément quand je vais voir comment c'est fait, là je me dis, c'est vrai, là, là effectivement moi quand je joue je fais ça comme ça, donc c'est normal que là je fasse ça comme ça.

[Moi] : Ouais

[Lexiane] : Mais c'est vrai que, à me voir, en fait, je suis pas en train de me dire « oui c'est moi ».

[Moi] : D'accord, d'accord et pourquoi ? Selon toi, qu'est ce qui ?

[Lexiane] : Euh, ben je pense que c'est plus le fait d'être passif par rapport à la vidéo.

[Moi] : Ouais.

[Lexiane] : Au sens où effectivement, je suis pas en train de jouer, et je suis en train de regarder une session de jeu et moi je suis pas en train de jouer, donc forcément ça peut pas être moi,

[Moi] : Ouais, d'accord.

[Lexiane] : C'est plus dans ce sens-là.

[Moi] : D'accord, d'accord et du coup quelle différence par rapport à quand tu vois un stream ?

[Lexiane] : Euh, je dirais la différence principale c'est que je fais notamment le, le, la distinction entre là le fait que ce soit une, ce qu'on peut appeler une rediff

[Moi] : Ouais

[Lexiane] : Dans le sens où c'est quelque chose que j'ai déjà vu, alors que quand je regarde un stream, ça va être de l'instantané et du spontané.

[Moi] : D'accord.

[Lexiane] : Du coup, tu, enfin, je serais peut être plus attentif en regardant un stream, à regarder un peu, tout ce qui se passe tout autour tout ça, alors que là, même quand je regardais j'avais surtout l'impression de regarder un peu ce que je pouvais regarder quand je joue moi-même en fait.

[Moi] : OK, parce que dans ?

[Lexiane] : Le fait d'avoir mon interface, de ça, ben, je vais avoir mon œil qui va être habitué à regarder, à, enfin, à certains endroits précis et du coup je vais avoir, ouais, je vais regarder quasiment au même endroit que je pourrais regarder quand je joue en fait.

[Moi] : Oui, d'accord et malgré ça tu as du mal à te rendre compte que c'est toi ?

[Lexiane] : Après, oui, je sais que c'est moi, mais, en fait, je vois ça, je vois plus ça comme étant une rediffusion que ça pourrait être toujours n'importe quoi sur Youtube ou je sais pas quoi. Après forcément, oui, je sais que c'est moi, mais, comment dire, ça me saute pas autant aux yeux que si je jouais réellement.

[Moi] : Ouais, d'accord. Et selon toi, c'est le côté, c'est le fait que oui le fait que tu sais que c'est quelque chose qui s'est déjà passé ? Alors que dans un stream c'est quelque chose qui est en train de se passer, c'est ça là ?

[Lexiane] : C'est ça, ouais, un peu.

[Moi] : D'accord, ok !

[Lexiane] : C'est un peu comme une notion de déjà vu au final, genre tout ça, ben j'ai l'impression de revivre la soirée d'hier en fait, ou qu'au final je sais que c'est moi qui joue, mais c'est comme si je regardais au final la session de jeu du groupe de la guilde d'hier quoi !

[Moi] : Oui, est-ce que le fait que tu connaisses déjà l'issue, joue aussi là-dedans. Ben voilà, le fait que tu saches que le premier pool, les 2 premiers Pools, sur, sur ARGUS, on WIPE, tu vois, est-ce que c'est ça aussi ?

[Lexiane] : Oui, je pense qu'il y a ça aussi, ce côté un peu anticipation que l'on peut avoir face à ce qui va se passer.

[Moi] : D'accord, d'accord. Alors du coup, j'ai une autre question. Si on prend un peu les gens de la Guilde, alors j'ai deux autres questions, on va commencer par la première, elles sont assez similaires, mais bon tu vas voir. Si tu veux, je te pose les 2 et puis on commence par l'une et puis ensuite par l'autre. La première si on prend un peu les gens de la Guilde, est-ce que tu pourrais me faire, en gros on va dire, trois catégories, d'une part les personnes avec lesquelles tu t'entends bien, d'autre part les personnes avec lesquelles tu t'entends moins bien ou disons avec lesquelles t'as moins d'affinités, tu vois, tu as moins envie d'aller vers elles et finalement les personnes que, qui sont assez neutres et que t'aimerais bien connaître un peu plus, tu vois ?

[Lexiane] : Ok, oui.

[Moi] : Et la deuxième question, ça sera : en prenant les gens qui, avec lesquels tu joues le plus souvent, du coup que ce soit en RAID ou en MYTHIQUE PLUS, un peu me dire, selon toi leurs niveaux, tu vois, est-ce que tu trouves qu'ils sont bons, moyens, etc. pourquoi ? Tu vois ?

[Lexiane] : Ok, ouais, je vois. Attends alors je vais juste me mettre du coup une image où j'ai le groupe de raiders pour voir qui il y a

[Moi] : Prends par exemple la LINE UP sur le forum ou

[Lexiane] : Enfin là, j'ai juste affiché le. Alors du coup, des personnes avec qui je m'entends bien : ben je dirai FEAR déjà principalement

[Moi] : Ouais

[Lexiane] : Ensuite, PSYLO un peu ouais, ANDROMIA j'ai pas mal parlé avec lui, parce qu'on a quelques points communs, on a quelques, points communs mais quelques, merde je vais trouver le mot, ..., quelques centres d'intérêts en commun.

[Moi] : D'accord, c'est-à-dire ?

[Lexiane] : Ben, notamment les mangas ou ces choses-là.

[Moi] : D'accord.

[Lexiane] : Euh, ANTARIS, je m'entends bien avec lui, mais c'est vrai que j'ai pas eu énormément d'occasions de parler avec lui.

[Moi] : Hu hum.

[Lexiane] : ECLATPIF, j'ai pas mal parlé avec lui, quand on est entré dans la guilde, parce que, il faisait partie des rares personnes qui étaient sur MUMBLE assez régulièrement. Euh, forcément y'a toi après (rire), ensuite de ceux qui sont pas là, forcément y'a FERIA et KITCHY et MISSIONNAIRE. Qu'est ce qui d'autres ? Y'a pas d'autres, ouais, je trouve qu'il y a pas tant d'autres personnes que ça

[Moi] : D'accord.

[Lexiane] : Après, des personnes avec qui je m'entends moins bien, alors ben récemment y'a DOUDIE. Qui me donne de moins en moins envie de venir vers lui pour lui parler et ce genre de choses-là. Euh, après, ..., HOTDOCK pendant un moment, je, c'est pas que je l'aime pas trop, c'est juste que c'était assez particulier la façon dont il est arrivé dans la guilde en mode, je connais déjà des gens, c'était assez, enfin ça m'a fait assez bizarre, ce côté où, bah, il, il connaissait certaines personnes et pour lui, il arrivait limite un peu comme s'il était chez lui. C'est quelque chose que moi, déjà, que moi déjà, j'ai du mal à faire, de me, de, comment dire, de me mettre super à l'aise avec des gens comme ça que je connais pas forcément.

[Moi] : hu hum, hu hum

[Lexiane] : Donc voilà, mais sinon après maintenant ça va. Après une personne qui raide pas du tout, mais qui m'agace un peu, c'est GABELINK et ça c'est plus dans sa façon d'être et dans sa façon de jouer, enfin, étant donné que lui c'est un joueur qui joue pour la collection, pour le haut fait, pour toutes ces choses-là, c'est, moi c'est un aspect du jeu que je comprends

pas tellement, même si je sais qu'on peut aimer ça, mais aller tout refaire d'une extension d'avant et complètement un peu délaissé l'extension actuelle, moi je trouve ça bizarre.

[Moi] : Huhum

[Lexiane] : Et puis même après, il y a une certaine façon de demander les choses aux gens, sans jamais rien en retour qui est un peu désagréable je trouve. Donc voilà, après, je crois pas qu'il y ait d'autres personnes qui me, qui, que je n'aime pas spécialement.

[Moi] : Et des personnes avec qui tu aimerais un peu plus ?

[Lexiane] : Ensuite, des personnes avec qui j'aimerais un peu plus parler, ben notamment y'a euh IKHDROZIL, mais ça je sais que de base il parle pas beaucoup, que ce soit même en guilde ou sur le vocal ainsi de suite, y'a SAIKO pas mal, avec qui je parle beaucoup, enfin, je parle beaucoup, je fais de plus en plus de trucs avec elle en ce moment.

[Moi] : D'accord.

[Lexiane] : Euh, et MALI aussi, j'aimerais bien aussi qu'il se remette à être un peu plus, un peu plus participatif, en fait, vis-à-vis de la Guilde, avant je sais qu'il parlait beaucoup, même que ce soit en CANAL RAID ou ces choses-là, alors que maintenant il se fait beaucoup plus discret. Euh, après, ben dans cette catégorie-là, je classerais bien, comment ils s'appellent ANTARIS et GRINGOR qui au final sont des personnes que je trouve vraiment très sympas, super drôles et tout ça, mais avec qui j'ai jamais eu vraiment l'occasion de parler.

[Moi] : Oui.

[Lexiane] : Et, ouais, je crois que c'est à peu près tout.

[Moi] : D'accord, d'accord, et si maintenant on prend le niveau de, le niveau de, comment on appelle ça, le niveau d, enfin voilà un peu ceux que tu trouves qui sont bons, qui sont peut-être moins bons, je sais pas, qui vont avoir tendance à FREEL qui vont avoir tendance à plus regarder le kiki, ou enfin voilà, un peu comment est-ce que tu vois la personne du point de vue du jeu quoi ?

[Lexiane] : OK ben, je vais te faire ça, via les personnes que je, en raid plus que, celles que je me souviens. Ben déjà commençons par FEAR, je pense que FEAR c'est un bon joueur, je dirais pas un très bon joueur, parce que je doute que mécaniquement il soit excellent, mais c'est un bon joueur, dans, notamment par sa connaissance, il connaît énormément de choses du jeu et je sais 11 :44 à ça, euh ensuite MYA, MYA, je dirais que c'est un faux bon joueur (rire), parce que, il a souvent tendance, ben notamment à se vanter de beaucoup de choses, de son DPS, le HEAL qu'il est capable de fournir en WAR TANK, le, toutes ces choses-là, alors qu'au final c'est des choses qui sont, enfin je dirais, qui sont quasiment normales en fait. J'ai, et du coup, bah, c'est pareil il est toujours en train de se vanter chaque semaine, parce qu'il a fait une grosse clé, voilà, il nous montre qu'il a des grosses clés, et tout ça, mais bon, la semaine dernière il a réussi à se faire PL, je crois, enfin quand je dis PL, il a réussi à faire une +18, mais bon, enfin en TANK c'était pas compliqué la semaine dernière, tu, t'avais rien à faire quoi. Du coup il a cette tendance à vouloir un peu, un peu se mettre en avant sur des choses où bah qui franchement qui sont pas nécessaires quoi

[Moi] : hu hum, hu hum

[Lexiane] : Il a aucune raison de le faire, donc c'est pour ça que je dis que c'est un peu un faux bon joueur, dans le sens où oui, il fait des performances, il arrive à faire certaines choses, mais pour autant c'est pas forcément un excellent joueur, dans le sens où il, ça lui arrive de FEAL, notamment il s'est pas mal fait TAUNT pour ça, au tout début, parce que voilà c'était toujours lui qui mourrait en premier en TANK, et en plus de ça, il pense pas réellement au groupe quand il joue.

[Moi] : Hu hum

[Lexiane] : Souvent, bah, notamment quand on est arrivé, c'était ce soir-là, ben je peux essayer de retrouver le passage, alors c'était euh, quand on est arrivé sur (Quelques secondes de recherche), du coup, je crois que j'ai pas le passage, dommage, c'est vrai que j'ai pas le passage, mais quand on arrive en fait, au TRONE ARDENT, t'as les trois premiers ADD qui sont des ADD assez simples à TRASH à tuer et après tu as le 4^{ème} ADD qui est vachement chiant parce que, il met des DOT sur tout le monde qui se propagent et ainsi de suite. Et en fait, ce, pour l'exemple que je pourrais te donner par rapport à MYA c'est que, quand on avait à peine fini le dernier TRASH, le dernier des trois premiers trash, qu'il avait déjà POOL le trash qui est relou et que tout le monde était encore dans le petit couloir paquet et qu'au final on s'est déjà pris des DOT sur tout le monde et qu'il y a 3 ou 4 personnes qui sont mortes et ainsi de suite quoi. Il est du genre à vouloir RUSH pour pouvoir se dire «ouais, moi, je fais les choses rapidement, pas le temps de niaiser entre guillemets » comme on va dire certaines personnes, ce genre de trucs là, et du coup, il réfléchit pas au fait que, bah s'il avait pas pool comme ça, on aurait peut-être pu attendre dix secondes de plus que les gens se rapprochent, que ça commence à s'écarter et qu'on fasse le truc proprement.

[Moi] : ouais, ouais.

[Lexiane] : C'est pareil, à un moment, je sais plus quand c'était, y'a un moment où on a fait un MYTHIQUE PLUS où il tankait et il enchainait les PACKS de MOB, en sautant, en utilisant le bon et le pack était pas fini qu'il avait déjà sauté sur le pack d'après et ainsi de suite, alors que s'il y avait des affixes à ce moment-là, je crois qu'ils demandaient de temporiser un peu quoi et notamment, ce genre de trucs là où il se dit « ok c'est bon, moi je suis bon » et du coup il fonce, alors que pour certaines personnes du groupe, ça aurait été bien d'attendre un peu.

[Moi] : Ouais, je vois.

[Lexiane] : Donc voilà, après y'a EMALI, alors EMALI, d'ailleurs j'ai un peu pu, j'ai pu un peu discuter de lui, avec FEARY, parce que, elle joue la même classe, elle sait de quoi elle parle, on va dire

[Moi] : ouais

[Lexiane] : Et en fait, déjà, ils ont déjà tous les deux un GAMEPLAY très différent, et le truc c'est que EMALY je pense qu'il a le gameplay le moins efficace.

[Moi] : D'accord

[Lexiane] : Ce qui fait que, ce que je te disais avant, il a une perf beaucoup moins sur son heal et le truc c'est que je pense qu'il s'en fiche un peu et que du coup, il, il essaye pas plus que ça de s'améliorer. Même si je crois qu'en ce moment il est un peu en train de changer de GAME

PLAY. Mais voilà, mais sinon c'est un joueur qui est correct, correct sans plus, il connaît ce qu'il a à connaître, je pense, c'est juste que, il doit être un peu moins attentif, il doit réussir peut-être à faire moins de choses en même temps, je dirais plus ça. Et justement du coup, pour en revenir à FERIA, elle, bah, clairement, je la trouve vraiment forte sur son rôle, Elle sait ce qu'elle a à faire, elle connaît bien sa classe, elle, après en même temps elle joue que ça, elle connaît bien sa classe, elle sait ce qu'elle a à optimiser, elle sait comment elle doit Heal, elle sait ce qu'elle doit gérer et tout ça, ce que je pourrais lui reprocher plus c'est son placement, elle est du genre à, ben comme son GAME PLAY l'indique, à vouloir rester au CAC le plus possible, mais quelquefois à pas être bien placé au niveau du CAC, ce qui lui vaut souvent d'ailleurs des reproches de KITSCHY qui lui gueule dessus.

[Moi] : Ouais

[Lexiane] : Donc voilà. Ben, du coup pour parler de KITSCHY pareil, je pense que c'est un bon joueur, mais un peu du même style que MYA et je pense qu'il pense, il pense un peu moins au groupe. Même si, ça lui arrive de se dire, bon bah, comment dire, je vais pouvoir, je vais pouvoir utiliser un CD qui va protéger un peu le raid ou ce genre de choses-là, il est un peu moins avenant au niveau du groupe après c'est pareil, enfin, moi je sais que, quand on fait les COVEN, quand y'a DYMA qui est présente, il est du genre à vouloir TANKER DYMA tout seul parce qu'il sait qu'il est capable de s'enlever des STACKS et ainsi de suite. Moi, ce genre de choses, je peux comprendre qu'on veuille le faire parce que c'est possible de le faire, mais c'est un risque en fait, qui est pris inutilement, je crois, dans le seul où t'as deux TANKS, tu peux faire en sorte que les tanks soient, se partagent l'AGGRO et du coup faciliter entre guillemets le TANKING pour eux, mais à côté de ça, il préfère faire ça, enfin il préfère faire ça pour lui-même en se disant « ben je peux le faire, donc je le fais quoi »

[Moi] : Ouais, ouais, je vois.

[Lexiane] : Et moi, j'ai juste ça, pour moi, c'est un peu risqué et ce truc-là, il vaut mieux le jouer SAVE

[Moi] : Oui, oui

[Lexiane] : Ensuite IKDRAZIL, euh, je pense qu'il est très compétent dans ce qu'il fait, euh, je trouve ça un peu dommage qu'il parle pas trop sur le vocal, parce que, en HEAL, je pense que c'est quasiment, je dirais pas nécessaire mais c'est quand même bien de pouvoir communiquer. Ouais, j'ai pas trop de choses à dire sur lui.

[Moi] : D'accord.

[Lexiane] : Alors après c'est vrai que je le connais pas non plus tant que ça. ANDROMIA, pour moi c'est un bon joueur, il est capable de fournir, notamment en DPS, il est capable de fournir un DPS correct. Il est pas, il a pas un DPS extraordinaire, mais largement suffisant on va dire, il fait pas spécialement de conneries, il est assez silencieux quand on est en raid, après il parle un peu plus quand on est en groupe. Mais pareil, j'ai pas trop grand-chose à dire sur lui.

[Moi] : D'accord.

[Lexiane] : Ensuite ANTARIS pour moi c'est un peu même style de joueur que FEAR où il joue bien parce qu'il a des connaissances, il a de l'expérience sur le jeu parce qu'il joue depuis

très longtemps, donc à ce niveau-là, voilà. PSYLO pour moi c'est un excellent joueur, clairement, il dépèce comme un taré, tout ça en assurant le lead du raid plus en checkant le DBM, les annonces et tout ça, pour moi il fait vraiment un TAF de ouf, après forcément y'a des moments où il a des moments un peu plus d'inattention et du coup il se fait tuer par des, par certaines choses, mais sinon sur le coup il gère vraiment bien. DEMONK. DEMONK c'est quelqu'un que je connais pas du tout, je sais qu'il est capable de fournir quelque chose de relativement bien. Après je sais que c'est un joueur qui joue pas énormément. Et, on va dire que pour le, pour son temps de jeu, il a quand même une bonne efficacité on va dire, pour quelqu'un qui fait partie des personnes qui jouent pas énormément on va dire. Ensuite ECLATPIF, euh, alors ECLATPIF quand on l'a rentré dans la guild, il faisait partie du TOP DPS notamment avec moi et PSYLO. Du coup à ce moment-là, c'était quelqu'un, enfin, je considérais qu'il jouait vraiment bien. Puis, je me suis aperçu qu'au final que c'était juste, parce qu'il avait 10 level de plus que tout le monde, parce que, il avait le temps de jouer, alors forcément il avait le STUFF qui allait avec et que, au fur et à mesure quand on a changé de raid quand il a fallu changer de STUFF et des trucs comme ça, je me suis rendu compte que c'était un bon joueur mais sans plus. Donc voilà. Après y'a SAIKO, alors, déjà, quand elle était en HEAL, elle avait peut être un HEAL qui était un peu moins performant que les autres, alors je sais pas si c'était uniquement parce que son STUFF était un peu moins élevé que le reste ou si c'était juste par sa capacité de HEAL, ça je pourrais pas trop dire. Là maintenant c'est pareil, je crois qu'elle a pas un très gros STUFF, mais malgré ça elle joue pas trop mal, parce que ce qui lui manque surtout c'est de l'investissement dans le jeu, pour apprendre les choses, que ce soient les techniques de BOSS et ces choses-là, pour avoir un peu plus d'automatismes. Euh, ensuite toi, je dirais que tu joues bien. Après tu joues Moine23 :25, c'est un peu, on passe (rire). Après c'est vrai on va dire que tu as tendance à pas trop faire attention à ce qui se passe autour de toi ce qui fait que tu te fais tuer assez facilement. Donc ça voilà

[Moi] : Clairement, clairement, sacré moine, non c'est vrai le cycle DPS est tellement, j'ai le nez sur ma barre quoi.

[Lexiane] : ouais, ouais

[Moi] : et je viens de revoir le REPLAY sur... et c'est effectivement MYA qui m'a tué, c'est pas J'ai pesté contre lui, j'ai bien fait.

[Lexiane] : Ensuite TRANK, alors TRANK clairement, enfin, c'est un excellent joueur pour ses capacités physiques, enfin, je sais même pas comment il arrive à fournir ce qu'il est capable de fournir en raid quoi. Alors je dis BRAVO, mais vraiment quoi. Après forcément il est un peu limité du coup, ça lui arrive de se faire tuer bêtement, enfin je dirai bêtement mais enfin bêtement pour quelqu'un de normal quoi ! euh, voilà UNTHIERS, je dirai que c'est plus un joueur lambda, un joueur moyen, parce que, ben déjà il a fait une grosse pause, c'est pas quelqu'un qui joue beaucoup et c'est quelqu'un qui joue plus pour le FUN, pour s'amuser, pour partager des trucs avec les autres qu'autre chose, euh XIRIS un peu pareil, c'est quelqu'un qui joue plus pour le fun de jouer que pour réellement aller faire des raids, performer ou des trucs comme ça, ensuite, DOUDIE, DOUDIE, je sais pas trop, je sais pas trop comment le qualifier, parce que en soi, en tant que DPS, il DPS bien, il fait son TAF, mais c'est pareil, j'ai l'impression qu'il est dans le groupe et qu'il voit un peu que lui et que du coup, il pense pas

trop au reste du groupe et il voit surtout son optimisation à lui enfin ces choses-là, avant de voir ce qui pourrait se passer pour mieux, pour améliorer un FIGHT quoi.

[Moi] : Huhum huhum

[Lexiane] : Et, après, c'est quand même une certaine qualité de pouvoir faire ça, parce que savoir déjà comment toi tu peux t'optimiser dans un fight, c'est déjà beaucoup en fait, ça permet déjà de faire grand-chose pour améliorer le FIGHT, mais après à côté de ça, je trouve pas que c'est un si bon joueur que ça. Là, je sais notamment que, il, après je pense que ça doit jouer un peu, mais avant il jouait principalement à la souris et maintenant il commence à se mettre à jouer au clavier, donc ça va peut être augmenter un peu ses performances, mais après, je t'avoue que le fait qu'il joue DEMOFLY et qu'avant il jouait, comment s'appelle il jouait DH, ça, c'est 2 spé qui n'ont pas besoin d'une rotation de sorts extraordinaire et du coup jouer à la souris c'était peut-être plus évident pour lui quoi, donc je peux comprendre après qu'il arrivait à sortir des choses bien, en jouant à la souris, enfin malgré le fait qu'il joue à la souris comme ça. Donc voilà.

Après ZIDA, pour moi il joue bien, c'est quelqu'un qui joue bien, mais qui, comment dire, qui joue bien mais qui fait partie, on va dire, des joueurs CASU PLUS. C'est un joueur un peu CASUAL dans le sens où il joue pour ses persos, pour monter ses persos, tout ça, mais en même temps il est quand même capable de fournir une bonne qualité de DPS et ainsi de suite quoi. Après ça dépend.

Ensuite, autre joueur, ben on a OUPAH, OUPAH qui pareil, je pense, elle joue plus pour s'amuser, elle s'en fout un peu de la performance qu'elle fait, mais sinon, ça va, elle joue correctement. Ensuite y'a MISSIONNAIRE, qui, je le connais qui est un très bon joueur, juste en ce moment, il change beaucoup de classes du coup, ce qui fait, qu'il est pas aussi performant à chaque fois, parce qu'il doit réapprendre un peu tout.

[Moi] : Ouais

[Lexiane] : Après y'a qui d'autre ? On a GRINGOR, alors GRINGOR, il joue bien, enfin, je pourrais pas trop dire, je l'ai pas vu suffisamment en raid ou en groupe, pour bien le cerner, mais pour moi il joue de façon correcte. Ensuite, y'a SCHOOL ou FROMEL, c'est la même personne, qui pareil, enfin, lui c'est un peu le même style de joueur que Doudie, c'est quelqu'un qui de base, pense qu'il fait bien les choses, alors c'est sûr qu'il arrive à faire des performances, mais qui à côté de ça, est pas non plus extraordinaire, qui est bien sans réellement être très très fort quoi

[Moi] : Je comprends

[Lexiane] : Après qu'est ce qu'il y a d'autres comme, si y'a BUNCHY, alors BUNCHY pareil, je pourrais pas trop le juger à ce niveau-là, il est pas trop mauvais, alors il a juste tendance à oublier ses quoi et, mais sinon, il joue bien, il sait ce qu'il a à faire, je pense qu'il doit avoir un certain bagage de jeux aussi, c'est quelqu'un qui doit jouer depuis un certain temps. Ensuite, je crois que j'ai à peu près fait le tour.

[Moi] : D'accord, oui, je crois aussi, je ne vois pas qui manque

[Lexiane] : Euh, non, mais c'est à peu près tout

[Moi] : Ben écoute, super, je te remercie beaucoup, comme, comme, hier, avant-hier, hier

[Lexiane] : Ouais, c'était hier ouais

[Moi] : Est-ce qu'il y a quelque chose que tu aimerais rajouter ou

[Lexiane] : Non pas spécialement, j'ai pas de trucs qui me viennent en tête

[Moi] : Si éventuellement, j'aurais besoin de faire un 3^{ème}, 3^{ème} entretien, tu serais

[Lexiane] : Ouais, ouais, je suis dispo

[Moi] : Ok, super ! ça allait ça t'a pas dérangé

[Lexiane] : Non, au contraire, j'ai trouvé ça plutôt intéressant la réanalyse de, d'un truc, je trouve ça assez intéressant

[Moi] : D'accord, OK, ben écoute, super, super, super, ben écoute, je te remercie

[Lexiane] : De rien

[Moi] : Je te dis bonne fin d'après midi (rires)

[Lexiane] : Yep

[Moi] : MERCI MERCI

3.11. Entretien avec Mia, Peuple des Barrens

Tank, Membre

Date : 23 mars 2018 et

Durée : 1 heure 20 minutes

1 heure 20 minutes d'enregistrement, 2 fichiers + 13min36 + 1h06min +

[Rappel du cadre des entretiens, explication du déroulement de l'entretien et demande de l'accord pour l'enregistrement].

[Moi] : La première question est : est-ce que tu pourrais me retracer ton histoire dans *World of Warcraft* ? C'est-à-dire, quand est-ce que tu as commencé à jouer ? Quelle classe ? Pourquoi ? etc. Un peu tous ces éléments.

[Mia] : ... Putain ça remonte à loin tout ça !

[Moi] : Ouais [rire]

[Mia] : Je re, deux secondes avant de répondre à la question si tu veux bien.

[Moi] : Ouais. Il n'y a pas de soucis.

[Mia] : Re. Alors j'ai commencé, si je me souviens, en septembre 2009. A la base pour jouer avec des potes et vu qu'ils ont... pas trop, comment ? Du moins ils avaient pas trop repris le jeu, etc. Je me suis dit : « Oh, je vais quand même continuer de jouer pour voir ce que ça donne et autre ». Et vu que j'ai accroché au jeu, ça m'a permis de faire quelques connaissances avec des potes, etc. enfin avec des potes que je considère maintenant. Qui sont vachement sympas, certes toxiques, mais, ça va. Et pour la classe... que j'ai commencé à jouer en premier c'était un, un prêtre. Oui, je portais mes couilles déjà à cette époque. Je jouais prêtre sur *LK* en *heal* que demander de plus ?

[Moi] : D'accord [rire]. Donc tu as commencé, 2009, ouais c'était *LK* effectivement. Est-ce que tu as fait des pauses depuis que tu as commencé à jouer ou est-ce que tu as joué, globalement, depuis 2009 quasiment sans arrêt ?

[Mia] : Je faisais quelques pauses en... je crois milieu Cataclysm et fin *MoP*, après *WoD* aussi j'ai fait une pause pour... me focus sur quelques jeux en dehors et pour pouvoir sortir, etc. Et après, jusque-là, plus de pauses. Ah, si, à Légion quand... à la sortie de la *Tombe de Sargeras*, j'ai fait une pause jusque-là.

[Moi] : D'accord, du coup, de quoi ? De quelques semaines c'est ça ?

[Mia] : Bah j'ai repris c'était... le mythique était déjà sorti, enfin le mythique de la Tombe était déjà sorti. J'ai *cleané*, enfin que je suis revenu j'ai *clean* le *HM* en même pas... deux jours. Certes sans exp mais j'étais en mode touriste, ça allait. Et dans l'ensemble...

[Moi] : Ok. Et du coup, tu as commencé en tant que prêtre, tu pourrais me retracer, de tête selon ce que tu te souviens, un peu la succession des différentes classes que tu as jouées ? Pourquoi, etc. ?

[Mia] : ...

[Moi] : Tu m'entends ?

[Mia] : ...

[Moi] : Je ne sais pas si tu m'entends encore ou pas...

[Mia] : Désolé, crash bug.

[Moi] : Pas de soucis. Du coup, je ne sais pas si tu as entendu ma question avant de... ?

[Mia] : Ah du tout.

[Moi] : Ok. Du coup, je te demandais si tu pouvais un petit peu, en fonction de ce dont tu te souviens, me retracer un petit peu la succession des différentes classes que tu as jouées et pourquoi est-ce que tu es passé de l'une à l'autre ?

[Mia] : ... Si je me souviens des classes, ça faisait prêtre, war, cham, paladin, j'en ai honte, mage, moine, DK, enfin DK, moine, voleur, chasseur, et... je crois que c'est tout.

[Moi] : D'accord. Et globalement, à chaque fois tu changeais pourquoi ? Pour voir un petit peu autre chose ? Pour répondre aux besoins d'une guildes ?

[Mia] : Pour voir du moins le *gameplay* que ça faisait, pour... pouvoir tester au moins chaque classe, pour voir laquelle me correspondait le mieux.

[Moi] : D'accord. Et globalement, tu dirais que c'est laquelle que tu as le plus jouée ?

[Mia] : Celle que j'ai le plus jouée ? ... Je dirais que c'est le prêtre.

[Moi] : D'accord. Et à Légion, parce que là, tu as rejoint la guildes avec ton guerrier

[Mia] : Ouai.

[Moi] : Depuis Légion, tu joues ton guerrier ? Ou tu as joué aussi d'autres classes ?

[Mia] : Sur Légion, j'étais avec le Mage, j'ai fait un peu le paladin pour essayer de faire simplement du *ranking* sur un boss, mais c'est tout.

[Moi] : D'accord.

[Mia] : J'ai quand même réussi.

[Moi] : Ouais [rire]

[Mia] : Troisième fra ; je crois, si je ne me trompe pas, troisième... français ou européen parmi tous les paladins sur Palais, sur Skorpyron.

[Moi] : D'accord, en *ret* ? En spec' *ret* ?

[Mia] : Non, en spec' *prot*'.

[Moi] : D'accord. Ok. Du coup, ouais, des rôles que tu... alors il y a des classes comme prêtre et mage, ou hunt, où la question ne se pose pas trop, c'est forcément *DPS*, mais les autres

classes qui peuvent aussi bien être *tank* que *heal* ou *DPS*, tu les as jouées en quoi ? Principalement en *tank* ? Ou un petit peu de tout ?

[Mia] : La plupart en *tank*.

[Moi] : D'accord.

[Mia] : Je re, deux secondes encore.

[Moi] : Ouais. [Pause de cinq minutes au retour demande si un décalage de l'entretien est souhaité]

[Mia] : Du tout, ça devrait aller.

[Moi] : Ça marche... Du coup, au niveau des guildes. Tu as fait plusieurs guildes, j'imagine, tu pourrais un petit peu me parler de ça ?

[Mia] : ... quoi ? Au niveau du nombre de guildes que j'ai fait ? Ou de l'histoire ?

[Moi] : Ouais, de pourquoi tu les as rejointes, ce qu'il y avait, enfin, tu vois, me raconter un peu tout ça quoi... Quels étaient les objectifs des guildes, est-ce que c'était plus PvP, PvE ? Plutôt HL, beaucoup de soirs de raids, moins. Un peu les *progress* qu'il y a eus ... Tu vois ? Un peu tout ça, quoi ?

[Mia] : ... étais avec un des off pour des broutilles.

[Moi] : Alors excuse-moi, mais je viens d'entendre ce que tu disais donc je pense que ton micro ne s'est pas activé.

[Mia] : ...C'est mieux là ?

[Moi] : Là c'est bon, je t'entends.

[Mia] : Tu n'as pas entendu à partir d'où ?

[Moi] : J'ai entendu à partir « d'un off pour des broutilles » ... Là, je ne t'entends pas non plus.

[Mia] : Bah c'est normal, je suis en *push to talk*. Et vu qu'on me parle à côté, j'essaie de gérer deux trucs en même temps. Oui, dans certaines guildes où je m'étais pris la tête avec un off, j'ai préféré me barrer dans, avec... Enfin j'ai préféré me barrer et... pour voir... Du moins j'ai préféré me barrer pour être plus sécur', voir d'autres personnes, etc.

[Moi] : D'accord. Et pourquoi il y a eu des prises de tête avec des off ? C'était autour de quoi ?

[Mia] : Soit c'était au niveau de leur, de la mentalité générale de la guildes ou soit c'était que... je m'étais... [blanc plusieurs secondes] J'en étais où déjà ? J'ai perdu le fil.

[Moi] : [rire] que... que c'était soit à cause de la mentalité de la guildes que tu te prenais éventuellement la tête avec des off.

[Mia] : Ah oui, c'était soit ça, soit à cause de certaines personnes où j'essayais de régler mes problèmes avec eux et c'étaient des... et ça partait en couille totale. Où je devais assez toxique mais d'une force, inimaginable.

[Moi] : Ouais...

[Mia] : Et dans l'histoire générale, j'ai réussi à rejoindre une guilde qui était assez stable à partir de Cata, où dedans il y avait des personnes qui ont, du moins qui ont tourné dans *Noob*.

[Moi] : D'accord, okay.

[Mia] : Je ne sais pas si tu connais la *web série* ?

[Moi] : Ouais, ouais, ouais.

[Mia] : Et avec ces personnes, j'ai réussi à me sentir bien, vu qu'il y avait plus de gens sur le vocal, ça rigolait, etc.

[Moi] : Ouais...

[Mia] : Et après elle a, malheureusement, la guilde s'est un peu cassé la gueule parce que... Ce que je... Du moins, pas à cause de moi, pour une fois.

[Moi] : Et pourquoi ? Qu'est-ce qu'il s'est passé alors ?

[Mia] : En gros, c'était... la *GM* qui était en couple avec un des off' et il y a un des membres de la guilde qui a voulu se taper la *GM* et c'est parti en couille à partir de là. Et ensuite il y avait cette personne, enfin l'off' ; le *RL* et qui gérait les raids, c'est totalement parti en couille. Enfin il a décidé de stop complètement le jeu.

[Moi] : D'accord... Et c'était sur quelle extension ça ?

[Mia] : Cataclysm.

[Moi] : D'accord. Donc tu as rejoint cette guilde, enfin tu étais dans cette guilde que le temps de Cataclysm, c'est ça ?

[Mia] : Ouais. Et malheureusement plein de personnes avaient *gquit*, je me suis dit « Oh, je vois qu'elle se casse la gueule, il n'y a aucune possibilité de la remonter » ...

[Moi] : Ouais... [blanc de quelques secondes] Et du coup tu as fait quoi ? Tu en as cherché un autre ou est-ce qu'il y avait certaines personnes qui étaient déjà allées dans une autre guilde ?

[Mia] : Bah j'ai préféré quand même rester solitaire à cette époque, encore.

[Moi] : D'accord. Et du coup, c'est à quelle extension que tu as ensuite retrouvé une autre guilde ?

[Mia] : Je crois que c'était à fin *LK*, un truc comme ça.

[Moi] : D'accord... [*LK* est antérieur à *Cata*]

[Mia] : Enfin pas *LK*, fin *MoP*.

[Moi] : Ok, d'accord.

[Mia] : J'y suis resté ;

[Moi] : Et t'y es resté combien de temps ?

[Mia] : Je crois trois, quatre mois, un truc comme ça. Vu que leurs attentes étaient pas comme les miennes, on va dire ça comme ça.

[Moi] : C'est-à-dire ?

[Mia] : Elle, enfin à certain moment elle, on voulait, du moins ils avaient vendu du rêve en voulant partir en mythique et ils ont fait : « Non, on va *slack* comme des *pelow* en *HM* ».

[Moi] : D'accord.

[Mia] : Disons que quand on vend du rêve et que ça ne répond pas aux attentes, vaut mieux quitter.

[Moi] : Ouais, ouais. Et du coup tu les as quittés en ayant trouvé une autre guilde ou tu as refait une période sans guildes ?

[Mia] : J'ai refait une période sans guildes. Et la dernière guildes en date avant celle-ci, enfin pas la dernière mais l'avant-dernière c'était *RogueMoss* [?] sur *Hyjal*.

[Moi] : Hum, hum.

[Mia] : Et après vu que certains joueurs avaient stop jusqu'à la prochaine exten ; euh, jusqu'à Légion du moins, me retrouver encore seul dans une guildes de... comment dire que c'est vachement bien, du coup j'ai quitté et j'ai rejoint une guildes sous... Sous comment ça s'appelle ? Qui m'a quand même permis d'avancer à la Tombe Mythique et vu que je répondais pas à l'attente... Ils ont préféré que je *gquit* plutôt que de me *kick*, ce qui est assez normal vu que j'étais plus pris, j'étais plus pris en raid et tout ce qui s'ensuit. Et après, jusque-là, j'ai encore fait une période solo. Jusqu'à ce que je rejoigne la guildes, enfin jusqu'à ce que je rejoigne le Peuple.

[Moi] : D'accord. Et... Tu jouais déjà ton war à l'époque ? Dans l'autre guildes ?

[Mia] : Je jouais plutôt mon moine, en tank. Mais j'ai préféré le war... dans le fond.

[Moi] : Et du coup, tu as profité du changement de guildes pour *switch* sur ton war définitivement ?

[Mia] : Exactement.

[Moi] : Ok. Et du coup, tu étais sur *Hyjal*, qu'est ce qui t'as fait venir sur *Sargerass* ?

[Mia] : Bah, *aka* Yggdrasil. Mais bon, après j'avais retrouvé d'autres personnes avec qui je jouais, etc. Mais vu que les personnes d'habitude avec qui je joue étaient parties sur privé, j'ai migré jusqu'à ce qu'ils décident de reprendre *offi*'.

[Moi] : Et du coup Yggdrasil tu le connais d'où ?

[Mia] : Depuis, enfin, que je jouais avec... Comment il s'appelle déjà ce joueur ? Khalifa je crois ?

[Moi] : Ouais. Vous étiez dans la même guildes à l'époque c'est ça ?

[Mia] : Non, c'était par hasard sur Argus. Et puis après de fil en aiguilles, ça s'est bien passé au niveau de la... communication, et on a continué de jouer ensemble.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Et pourquoi est-ce que tu joues tank ? C'est quand même un rôle particulier, c'est quand même le tank qui va mener la danse à certains moments. Qu'est-ce qui te plaît dans ce rôle ?

[Mia] : Il est un peu moins monotone que les *DPS* et *heal*, en général. Même si les *heals* ils arrivent à suer, et autre...

[Moi] : Tu trouves que c'est plus difficile à jouer ? Que ça demande peut-être plus de maîtrise ?

[Mia] : Je ne dirais pas de maîtrise mais plus de... si je dis réactivité, ça s'est mort. Mais ça demande plus de concentration, du moins, genre à devoir *timer* certains *spells* enfin certains *cd*. Genre hier sur les *Shivara* où j'ai mal *timé* comme un con.

[Moi] : D'accord. Et tu as toujours joué côté horde ?

[Mia] : Ouaip.

[Moi] : Qu'est ce qui t'as ?

[Mia] : Qu'est ce qui m'a amené à jouer la Horde ?

[Moi] : Ouais.

[Mia] : Bonne question.

[Moi] : C'était un peu par hasard ? Ou tes potes qui t'ont amené à jouer sur *WoW* ? Ou le lore ?

[Mia] : Déjà le *lore* qui m'a assez plu sur *Warcraft III*, qui était assez sympa. Certes ils se faisaient passés dans, enfin, entre guillemets, ils se font passés pour les méchants mais ils ont quand même des raisons pour l'être.

[Moi] : Hum, hum.

[Mia] : Et après il y a aussi, je crois, le niveau de la population qui était assez élevé côté Horde... Mais après c'est surtout pour, au niveau du *skin* du perso'.

[Moi] : Je ne connais que ton guerrier qui est Elf de sang, après tes autres perso' ils sont de quelle race ?

[Mia] : J'ai un tauren mais au niveau du *skin*, rien que d'y penser, c'est pas top.

[Moi] : [rire] D'accord. Pourquoi ?

[Mia] : C'est gros.

[Moi] : [rire]

[Mia] : ... C'est gros et il y a peu de classes qui peuvent aller avec des gros perso', à part le guerrier et le druide, pour eux. Après, j'ai un orc, si je me trompe pas, démoniste... Et après orc, démoniste, ça va bien avec le, avec la race, etc. Après, j'ai, un troll druide qui va bien aussi avec eux. Et c'est... même mon prêtre il est Elf de Sang.

[Moi] : Donc, donc sinon tes autres perso' ils sont Elfs de Sang ?

[Mia] : Ouais.

[Moi] : Ok, ok. Et quel sexe ? Plutôt garçon ou fille ?

[Mia] : Ça dépend.

[Moi] : D'accord. Qu'est ce qui influence ton choix ?

[Mia] : [blanc de quelques secondes] Là, c'est encore une bonne question. Je dirais peut-être, ce qui influence mon choix c'est en fonction de mon humeur, etc.

[Moi] : D'accord. Est-ce que tu as déjà changé ? Tu sais en payant, là... pour changer la combinaison.

[Mia] : Un changement de... de race, etc. ?

[Moi] : Ouais. Tu en as déjà fait ? Ou tu préfères laisser tomber un perso' ou en recréer un autre, ou ?

[Mia] : Alors une seule fois, je crois que c'est pour le war. Et j'ai remarqué, du moins, que certains *skins* étaient assez dégueulasses. Du moins, ensemble d'armure, etc. c'était trop gros. Du coup, je l'ai passé en elfette pour que ce soit, du moins, plus gracieux, par rapport à avoir de la grosse plaque sur le dos. Et oui, le *skin* fait tout.

[Moi] : [rire] C'est sûr. J'ai quelques questions sur un peu ton interface de jeu. J'imagine que tu utilises des *addon*, tu pourrais me lister un peu ceux que tu utilises ?

[Mia] : Les principaux ?

[Moi] : Ouais. Ouais.

[Mia] : Pour modifier l'interface : ElvUi. Après il y a DBM. DBM ou BigWigs, ça dépend des extensions et s'il est à jour ou pas. WeakAura. GottaGoFast pour les Mythique plus. Et dans l'ensemble c'est tout. Du moins pour les gros principaux.

[Moi] : D'accord. Ok. Avec WeakAura, tu crées toi-même tes auras ou tu les récupères sur internet ou les deux ?

[Mia] : Je préfère les récupérer sur internet. Vu que certains WeakAura sont assez compliqués, je me vois mal réussir à gérer, enfin pas à gérer, à faire une aura qui est pas... qui est plutôt dégueulasse ou ça serait complètement merdé par rapport à ce qu'elle pourrait rapporter et autre. Mais après, si c'est par rapport à un *stack* d'un bijou, j'arrive à, du moins, à la faire moi-même mais en copiant déjà à partir d'une créée.

[Moi] : Ok. Donc tu vas changer le nom du *spell* ou un truc comme ça ?

[Mia] : Ouais je vais juste changer l'ID et etc.

[Moi] : D'accord. Ok. Très bien... Je retourne, rapidement, à tes persos' à ce que parmi tes persos' il y en a un pour lequel tu aurais une préférence ? Mais pas forcément pour le *gameplay* mais pour le personnage en lui-même, un perso' avec lequel tu aurais, peut-être, créé un lien un peu plus fort ?

[Mia] : [Absence de réponse]

[Moi] : Tu vois ce que je veux dire ?

[Mia] : Euh, oui. Je dirais quand même mon prêtre. Mon tout premier perso'. Comme quoi, le tout premier perso' restera un... restera.

[Moi] : D'accord. Pourquoi ? Qu'est-ce qu'il t'évoque ?

[Mia] : C'est moi ou c'est toi qui as un peu de lag ?

[Moi] : C'est possible que ce soit moi, parce que je suis à la fac' et le réseau de la fac déconne, du coup je me suis mis sur le réseau de mon portable, donc c'est possible que ça déconne un peu. C'est mieux là ?

[Mia] : Ouais.

[Moi] : Du coup, je te demandais, pourquoi ? Qu'est-ce que ça t'évoque de repenser à ce perso' ?

[Mia] : Bah ce perso' je l'ai fait pendant une guilde LK et Légion, enfin pas Légion mais... Et pendant toutes ces périodes de jeu, j'ai pu m'éclater comme un fou, réussir à faire légendaire que j'aurai pas cru ; que même moi je ne pensais pas pouvoir les faire et autre. Et ce lien que j'ai, que j'ai créé avec lui m'a permis de, pas de m'identifier, mais d'avoir une certaine interaction au niveau du jeu, etc. Sous un autre angle.

[Moi] : D'accord. C'est-à-dire ?

[Mia] : Bah que de le voir en tant que joueur casu' pour l'époque et être, du moins un peu, essayer d'être un peu plus dans le compétitif... Pouvoir *troll* aussi les autres. Ça, ça [inaudible].

[Moi] : D'accord... Justement, pour le *troll* et tout ça. Je ne sais pas ce que t'en penses mais une, on va dire une des activités principales au sein d'une guilde c'est de *taunt* les autres. Qu'est-ce que tu en penses ? Est-ce que c'est quelque chose qui t'amuse ? qui te ? Est-ce que tu es d'accord, déjà, avec ça ?

[Mia] : Après le *taunt*, bien, si la personne, du moins, ne le prend pas mal. Et après s'il y a un peu de *taunt* entre les deux joueurs. Mais après si c'est du *taunt* méchant, genre une personne qui pète plus haut que son cul et qui croit tout savoir, ça non. Ce n'est pas constructif et ça apporte que dalle. Ça n'engendre que de la haine et tout ce qui va avec.

[Moi] : Et comment est-ce que tu arrives à sentir le moment où c'est un *taunt* qui est pour rigoler ? Comment est-ce que tu arrives à définir cette limite ?

[Mia] : Disons que c'est un peu au *feeling* et après, surtout, en fonction de la réaction de la personne. Si tu lâches un *taunt* qui est vachement... horrible... et que ; ouais du moins, un *taunt* qui est vachement horrible et qu'elle le prend mal, sa réaction elle va être... soit il va faire une réaction qui est plutôt bonne et du type sarcastique « Ouais c'était vachement sympa et j'ai pris ça tellement bien que c'était drôle », soit elle va le faire direct, enfin elle va le faire savoir directement que c'était un *taunt* des plus horribles.

[Moi] : Hum, hum. Ça t'est déjà arrivé de te planter ? De te dire qu'un *taunt* passerait et que finalement ce n'est pas passé ?

[Mia] : [Blanc] Du moins, j'évite les gros *taunt* assez horribles mais j'essaie quand même de... quand je suis avec des personnes avec qui je suis sur le Discord d'habitude on se lâche des *taunt* de l'espace et c'est du type, et c'est des *taunt*... Tout le monde là-bas c'est des *trolleur* et ça *taunt* gratuitement.

[Moi] : Hum, hum. Est-ce que tu trouves qu'il y a une différence entre le *troll* et le *taunt* ?

[Mia] : [Blanc]

[Moi] : Ou est-ce que tu dirais que c'est des équivalents ?

[Mia] : [Blanc]

[Moi] : Je sais ;

[Mia] : Euh ouais je t'ai entendu, je réfléchis juste à la réponse.

[Moi] : Ok. C'est juste que j'avais lâché le micro et du coup j'avais un doute.

[Mia] : [Blanc] Le *troll* il est, il peut être... enfin, il peut être drôle s'il est, bien entendu... S'il est pris à, pas à la légèreté, mais en mode rigolade. Mais après le *taunt* ça peut aller jusqu'à des extrêmes complètement horribles.

[Moi] : Donc, tu trouves que le *taunt* est plus fort que le *troll* ?

[Mia] : Euh ouais. Je ne sais plus si c'est hier ou avant-hier, il y avait un rogue d'Archimonde qui *needait* une certaine pièce de stuff en donjon, et vu que je suis un bon joueur, je l'ai donnée à mon *mate*, il a commencé à m'insulter gratuitement... Genre « enulé, t'aurais pu me le passer plutôt qu'à l'autre *rogue* dégueulasse, t'es qu'un fils de pute » et autre. Et pour le *troll*, je lui ai dit « Merci des compliments » et juste après cette phrase, il m'a *insta block*.

[Moi] : D'accord... Donc, ouais, ok. J'ai quelques questions sur la guilde, surtout sur le Peuple, mais si les questions que je te pose, t'évoquent des choses pour tes anciennes guildes il n'y a pas de soucis... Donc tu me disais que tu es rentré dans la guilde principale par Ygg ;

[Mia] : Ouaip.

[Moi] : A part, ça, quelles sont tes espérances, tes souhaits, tes ambitions pour la guilde actuellement ? Où est-ce que tu la vois arriver, etc. ?

[Mia] : C'est une question bien compliquée que tu me poses.

[Moi] : [rire] Vraiment de ce que tu as pu voir, etc. Il ne s'agit pas de prévoir l'avenir. Mais d'après toi est-ce qu'il s'agit plutôt d'une guilde HL, est-ce qu'elle a ce qu'il faut pour le Mythique, tu vois ? Un peu ton ressenti quoi ?

[Mia] : Je dirais quand même semi-HL. Vu qu'il y a quelques boss qu'on essaie de faire en Mythique bah... pas grand monde à chaque fois qui s'inscrit aux raids pour les faire. Si je prends l'exemple de jeudi dernier, on était 18, 18 ou on était ; enfin 18 inscrits. S'il y avait eu juste deux personnes en plus on aurait pu, soit partir en mythique, soit lancer une recherche, même à 17, des personnes qui connaissent le mythique, ça pouvait le faire. Mais après *clean* le *HM* en deux soirs c'est plutôt assez réglo.

[Moi] : D'accord. Et le niveau de la guilde, est-ce qu'il te convient ? Te satisfait ? Ou est-ce que tu aimerais quelque chose de plus ? De moins, tu vois ? J'entends par là, le niveau de la guilde, ça peut être aussi bien la progression que le nombre de soir.

[Mia] : Le nombre de soir me convient parfaitement. Pour la progression, actuellement, j'en ai pas à me plaindre.

[Moi] : D'accord, tu te sens pas frustré, ni dépassé ? Ça te va bien ?

[Mia] : Non, ça me va bien.

[Moi] : Ok. Si on prend, un peu... les... différentes personnes de la guilde, est-ce que tu trouves qu'il y a des personnes qui sont peut-être plus influentes ? Si oui, lesquelles et pourquoi ?

[Mia] : Du moins sur les choix que je puisse faire dans le futur, etc. ?

[Moi] : Ouais, ou sur les décisions que prend la guilde ou pendant les raids, etc.

[Mia] : J'ai pas bien compris ta dernière phrase. Sur ?

[Moi] : Euh je disais... aussi bien sur les choix que fait la guilde, la direction générale que prend la guilde, que pendant les raids. Si tu trouves qu'il y a des personnes qui sont plus influentes que d'autre.

[Mia] : [Blanc de quelques secondes] Là je ne pourrais pas trop te dire actuellement, même si pendant les *raids*, etc. il y a souvent un... bien entendu qui est obligatoire et après pour la direction que prend la guilde, je ne pourrais pas trop me prononcer.

[Moi] : D'accord. Alors, justement, si on revient sur les dernières semaines, les principaux *rl* ça été la majorité du temps Psy et quand il n'est pas là Fear, est-ce que tu trouves qu'ils ont des manières de *RL* différentes ? Est-ce que tu as remarqué des choses, etc. ? Qu'est-ce que tu peux me dire sur leur manière de *RL* ? Ou, éventuellement, est-ce que tu trouves qu'il y a d'autres personnes qui ont *RL* aussi en plus d'eux deux ? Moi, je n'ai pas été à tous les raids donc il y a forcément des choses que je n'ai pas vues.

[Mia] : Niveau du *RL* je dirais que ça se vaut un peu, même si... enfin, du moins, même si Fear donnerait un petit peu moins d'infos que Chlamy... Mais après, dans l'ensemble, ça s'équivaut un peu.

[Moi] : D'accord. Il n'y a pas une manière ; ou est-ce que tu aurais remarqué d'autres manières, ça peut être dans tes expériences passées, d'autres manières de *RL* ou est-ce que tu trouves que globalement, chaque *RL* se vaut à peu près ?

[Mia] : Il y a quand même différents types de *RL*. Il y en a qui peuvent le faire complètement sérieusement, etc. d'autres qui le font assez au feeling. Genre ils font quand même les *call* mais..., ils voient s'il y a besoin de le faire au fur et à mesure dans le raid, ils le font plus, vu que, certains, les joueurs, ils connaissent les strat' par cœur, etc. Mais, du moins, tu vois ils *nerf* les *call* minimales mais tout ce qui est transition, stop *DPS*, ils le font quand même.

[Moi] : Du coup, tu vois ces deux grandes manières de *RL* ? Ceux qui vont petit à petit, s'adapter à ce qui se passe et ceux qui restent un peu plus, on va dire, constant tout au long du raid ?

[Mia] : Euh, voilà.

[Moi] : Et du coup, tu mettrais Fear et Chlamy dans quelle catégorie ?

[Mia] : Dans... le sérieux, tous les deux.

[Moi] : D'accord, ok. Pour continuer sur les raids, est-ce que ça t'arrive de les faire en *pick up* ou tu ne les fais qu'en guilde ? Et j'ai la même question pour les donjons. Les Mythiques

plus, est-ce que tu les fais principalement en guildes, principalement en *PU*, est-ce ça dépend ? Et en fonction de quoi ?

[Mia] : Pour les raids, si c'est antérieur à Antorus, c'est souvent en *pick up*. Des fois Palais Sacrenuit, enfin Gul'dan Mythique, *pick up*. Et les autres raids, etc. J'ai pas encore réussi à faire Helya en mythique, déception. Après, la plupart des raids du palier, c'est avec la guildes. Et pour les donjons... Enfin du moins en Mythique... j'en fais des fois avec la guildes quelques-uns sinon je les fais souvent quand mon *mate* est là qui joue principalement *DH DPS*.

[Moi] : Ok, et il n'est pas dans la guildes ?

[Mia] : Non.

[Moi] : Tu le connais d'où du coup ?

[Mia] : [Blanc] C'est... enfin... avant il était sur serveur privé jusqu'à ce que des membres avec qui j'étais dans une ancienne guildes, avec qui j'ai joué à *Diablo* et on a commencé à jouer ensemble sur *Diablo* et depuis c'est devenu mon *mate* pour tout ce qui est Mythique plus, etc.

[Moi] : D'accord.

[Mia] : Et au fil des années, quand je deviens très salé, ils ont l'habitude [rire].

[Moi] : D'accord... Et ils ont jamais voulu rejoindre la guildes ou... ?

[Mia] : Non, ils ont jamais voulu rejoindre. Du moins, ils préfèrent rester sur Hyjal, au niveau de la population qui est quand même, importante. Du moins parmi tous les serveurs français. Et vu qu'il y a quand même de l'animation, que ce soit sur le canal guildes ou en général.

[Moi] : Et inversement, toi, tu n'as jamais pensé à les rejoindre ?

[Mia] : A retourner à nouveau sur Hyjal ?

[Moi] : Ouais.

[Mia] : [Blanc] On peut éviter de parler des choses qui... blessent ?

[Moi] : D'accord. Pourquoi ? Enfin si tu veux pas répondre je comprends mais...

[Mia] : Il faut un pourquoi ?

[Moi] : Euh... ouais j'avoue que là je comprends mais là... Mais, voilà, si c'est vraiment quelque chose de difficile on peut passer à autre chose mais...

[Mia] : [Blanc] Disons, le manque de moyens.

[Moi] : Ok, c'est le fait que les transferts de perso' soient payants c'est ça ?

[Mia] : Ouais, voilà. Après si je peux le payer en *PO* je le ferai, dans un sens j'aurais pu le faire mais... je vais quand même pas laisser la guildes en plan, ce qui est tout à fait normal.

[Moi] : D'accord. Parce que quand tu es venu sur Sargeras t'as bougé tous tes perso' ou juste un ?

[Mia] : J'ai juste bougé le war.

[Moi] : Et quand tu rejoins des groupes en *PU* comment est-ce que tu choisis ? Alors déjà est-ce que c'est toi qui les créés ou tu préfères rejoindre des groupes qui sont déjà créés ? Et dans tous les cas, comment est-ce que tu choisis les groupes ou tes *mates* ?

[Mia] : Du moins pour certain groupe, ça sera moi qui va les créer, vu que soit on aura une clef plutôt intéressante, voir si on aura une clef du type... Triumvirat, là ça va être *delete instant* et on va voir la clef de l'autre et si on a tous les deux une clef de merde, on va essayer de chercher des clefs qui vont pouvoir nous avantager... Par exemple, si on a, vu que mon *mate* il *need* à chaque fois Kara Top pour... l'œil de commandement, niveau des grosses clés, on va surtout essayer de se *focus* sur... celle-là pour qu'il ait au moins son bijou, comme ça on y, on y, houlà, on n'y remet presque plus les pieds.

[Moi] : D'accord... Je comprends [rire]

[Mia] : Et après pour, si je choisis des personnes, je dirai soit au niveau du *raider.io*, soit au niveau du, des clés, des clés un peu comme la nôtre, dans les temps, etc.

[Moi] : Ok, donc tu vas regarder les profils sur *raider.io* ?

[Mia] : Voilà. D'accord et je vais aller soit au niveau de l'ilvl même si l'ilvl ne fait pas tout.

[Moi] : D'accord.

[Mia] : Si je peux rebondir là-dessus. Hier soir, on a fait un donjon avec un chaman et il était, je crois... 968 équipé et il disait : « Ouais prend cette... » Je peux carrément te faire le *call* des talents : il me disait de prendre Porteguerre et... le truc crépitant pour avoir l'aggro... Il me disait ça et dans le fond, il était complètement derrière moi en AoE. Ce qui... ce qui est limite débile. Et pourtant c'était un cham elem'.

[Moi] : Ouais, pourtant l'AoE c'est un peu leur truc, quoi.

[Mia] : Et à la fin du donjon, il m'a *taunt* gratuitement. Et je lui ai fait un « Avant de parler, tu devrais commencer à DPS », sans pression... Par exemple, sur Medhiv, j'espère que j'ai encore mes logs... Malheureusement, non. Sur Medhiv, il était à 1 million 2 et mon *mate* qui a 952 équipé... sans, avec un seul BiS Leg', avec je crois le 2, à peine le 4 part' il était à... 3 millions. Comme quoi l'ilvl ne fait pas *skill*.

[Moi] : Ouais ça c'est sûr. Ça m'amène à une autre partie de l'entretien qui va être tout ce qui est autour de WoW en commençant par le streaming. Est-ce que tu regardes du streaming ? De jeu vidéo en général et, éventuellement, plus particulièrement de WoW ?

[Mia] : Ah le streaming, pas trop, vu que ma co' ne me le permet pas.

[Moi] : D'accord.

[Mia] : J'ai vraiment une co' très petite.

[Moi] : Ok, et du coup « pas trop », pas du tout ou de temps en temps ?

[Mia] : Après si les vidéos Youtube comptent comme du streaming, là, oui, j'en regarde.

[Moi] : D'accord, est-ce qu'il y a des... dans ce cas des vidéos de WoW, etc. ?

[Mia] : Bien entendu, Lapi, ce qui est basique. Ensuite il y a eu aussi les *MDI* que j'ai regardés, du moins, les rediff' et des fois, ces derniers temps, je regarde Zoltan pour, plus ou moins, m'endormir... Mais sinon, en général, je regarde pas trop de streaming, comme dit plus tôt, à cause de la connexion mais quand je l'aurai, je pourrai faire tourner streaming et WoW en même temps.

[Moi] : D'accord, donc c'est quelque chose, une fois que tu pourras, ça t'intéresse ?

[Mia] : Ouais, voilà.

[Moi] : Au niveau des sites autour de WoW, tu en consultes ?

[Mia] : Euh... oui.

[Moi] : Lesquels en particulier ?

[Mia] : MMO Champ'... Mamytwink, WoWHead, BlizzSpirit. Et c'est tout.

[Moi] : Ok et qu'est-ce que tu y cherches comme info' sur ces sites ?

[Mia] : Soit ce qui va se passer sur... du moins, les prochaines extensions, etc. Les changements qu'il peut y avoir. Après sur Blizzspirit ça c'est... plus ou moins... les strat' pour les raids. Mamytwink pour tout ce qui est changement de classe et autre. Et WoWHead ça sera pour tout ce qui... pour les objets, si je n'arrive pas à trouver un objet, genre une transmo', etc.

[Moi] : D'accord, est-ce que ça t'arrive aussi de regarder le site ou le forum officiel de WoW ?

[Mia] : Le forum ?

[Moi] : Oui.

[Mia] : Oui, surtout pour la *Line Up*.

[Moi] : Ok. Et je ne sais pas si tu as vu, mais sur Facebook il y a différentes groupes autour de WoW, est-ce que t'en as déjà rejoint ou pas ?

[Mia] : Du tout.

[Moi] : Non, du tout ? Ok.

[Mia] : Après, avec les personnes avec qui je suis sur le Discord, elles y sont et ça me permet de... ça me permet de suivre le drama' qui se passe dessus en... différé. C'est assez drôle.

[Moi] : D'accord. Et justement sur Discord, du coup, tu... tu sais, il y a différents groupes pour toutes les classes, est-ce que tu en as rejoints certains ? Est-ce que tu as un salon pour toi et tes potes en plus de la guilde, etc. ? Tu alternes en fonction des moments ?

[Mia] : Genre, bah enfin... Au niveau des Discord il y en, j'ai celui pour Discord Rogue, des prêtres, en gros, j'ai un peu presque tous les Discord des classes, mais j'ai principalement celui des war pour... si j'ai certaines questions, etc. Et après, avec les potes, oui, on a un Discord. Et à la fin des raids quand je dis « Bonne soirée » je les rejoints, etc. J'ai même le Discord pour les *HF* en général. Genre, si je veux trouver un groupe, je vais sur celui-là et je regarde s'il y en a qui font des groupes pour les gloires aux héros et tout ce qui s'ensuit.

[Moi] : D'accord, d'accord. Ah ouais, j'ai vu que t'avais pas mal de points de *HF*, les *HF* c'est quelque chose qui t'intéresse aussi ?

[Mia] : Quand t'as plus rien, une fois que tu as fait tous tes raids, etc. ça permet de... de faire autre chose.

[Moi] : D'accord, donc c'est quelque chose que tu fais au cours de la semaine, quand tu n'as rien d'autre à faire, quoi ?

[Mia] : En aparté. Ouais, voilà.

[Moi] : Ok, très bien. T'es pas un chasseur de *HF* ?

[Mia] : J'irai pas jusque-là, j'irai pas chasser le 100% des *HF* sur le jeu. Comme t'as pu le voir il y a une personne qui a réussi à le faire.

[Moi] : Je n'ai pas vu, il y a quelqu'un qui a réussi à faire ça ?

[Mia] : Ouais.

[Moi] : Putain, faut être acharné, hein.

[Mia] : Et en gros, ça a mis, enfin d'après le bordel, il y a 800 jours de *//played* sur son *main* compte.

[Moi] : Ah ouais c'est pas mal, ça commence à faire.

[Mia] : En gros, depuis ses débuts, 100% de *HF*, il les a atteints le 22 mars.

[Moi] : D'accord, ah ouais, c'est tout récent. J'avais complètement passé cette info', tu vois c'est cool que tu m'en parles. Alors, j'aurais encore une question assez générale sur le jeu mais ensuite j'aurais des questions sur toi en dehors de WoW. Est-ce que tu aurais encore une petite demi-heure pour que je te pose les deux questions ou est-ce que tu aimerais qu'on raccourcisse et dans ce cas je te pose juste les questions sur toi en dehors de WoW ?

[Mia] : [Blanc] ça devrait aller, je pense avoir la demi-heure.

[Moi] : ok, alors du coup, la dernière question sur WoW. On pourrait par exemple prendre, si tu peux aller sur le forum de la guide, et on peut prendre la *line up* de jeudi. Ça serait, pour les personnes inscrites sur cette *line up*, est-ce que tu pourrais me dire un peu, selon toi, leur niveau ? Alors trois angles pour chaque personne de la *line up*, mais assez rapidement : leur niveau de jeu, est-ce qu'ils sont bons, moyens, pas très bons, etc., est-ce que tu t'entends bien avec eux ? Et est-ce que tu aimerais plus jouer avec eux, plus les connaître, etc. Tu vois un peu l'idée ?

[Mia] : Oh mon Dieu, la question de l'espace.

[Moi] : [rire] C'est un peu trois questions en une, mais comme ça pour chaque personne on fait un peu les... le topo complet, quoi. Alors je ne sais pas si tu as la *line up* sous les yeux sinon je peux te la copier/coller sur Discord.

[Mia] : Le calendrier ça compte quand même ?

[Moi] : Ouais, ça marche aussi.

[Mia] : Alors la plupart des personnes, du moins, inscrites et... en général. Genre Fear, Ygg, Zyda, je m'entends assez bien avec eux. Après, quand j'ai des choses à demander, je regarde, je tape mes recherches sur internet et du moins si je vois que je ne trouve pas, je demande en guilde et il y aura toujours au moins une personne pour m'éclairer. Mais après le niveau... je ne peux pas trop juger. Il y en a quand même qui seront beaucoup plus réactifs par rapport à d'autres, etc. J'essaie surtout de me *focus* sur le rôle du *tanking*, avoir les yeux un peu partout est un peu compliqué quand on n'a qu'un seul écran.

[Moi] : Donc tu fais pas trop, trop attention aux autres, et tu te concentres surtout sur ton rôle, c'est ça ?

[Mia] : Voilà.

[Moi] : Dans ce cas des autres personnes avec qui tu as *tank*... Parce que je trouve quand même que, bon j'ai pas beaucoup, beaucoup *tank* sur Légion mais je trouve quand même que le *tanking* c'est un travail de binôme... Je ne sais pas ce que t'en penses si tu es d'accord ou pas d'ailleurs ?

[Mia] : Après le *tanking*, suivant les extensions, a toujours été un travail de binômes, tu devais toujours avoir une bonne synergie de *tank*, etc.

[Moi] : Dans ce cas, justement, qu'est-ce que tu penses des autres *tanks* avec qui tu as pu *tanker* dans la guilde ?

[Mia] : Avec les autres *tank* avec qui j'ai pu *tanker* dans la guilde, ça s'est bien passé... Mais après c'est surtout au niveau de, je ne dirais pas au niveau de la synergie mais au niveau de l'expérience du *tanking* et du nombre de fois que tu auras *tanké* avec quelqu'un.

[Moi] : D'accord. Donc tu dirais que plus tu as *tanké* avec quelqu'un, plus ça va ;?

[Mia] : Oui, la synergie elle va se renforcer. Oui.

[Moi] : D'accord. Est-ce que tu as tendance à discuter avec la personne avec qui tu vas *tanker* à l'avance ou est-ce que ça se fait petit à petit sur le tas ? OU est-ce que c'est un peu des deux ?

[Mia] : Un peu des deux. Par exemple quand on ira faire le premier raid de BfA et si je raid encore, espérons-le. Parce que, après, tout se décidera au niveau du pré-patch et si je *tank* encore à BfA et que le premier raid va être sur le point de sortir, c'est sûr que je vais énormément discuter avec l'autre *tank* pour voir comment on va aborder ça au niveau de la strat', etc. Du moins, pour avoir une préparation mentale, même si on l'a déjà et pour se donner, plus ou moins, une idée.

[Moi] : D'accord, ok. Alors du coup, ça va m'amener aux questions sur toi en dehors de WoW. Du coup, là c'est des questions assez générales sur ton nom, prénom, ton âge, ta situation familiale. Est-ce qu'il y a d'autres personnes de ta famille qui jouent à WoW, etc. ? Voilà, moi, j'aime bien commencer cette partie en me présentant aussi, donc moi, je m'appelle Jacques. Voilà c'est un premier point, donc je te laisse me dire tout ça, quoi.

[Mia] : [Blanc] Bon bah je m'appelle Nathan*, déjà enchanté.

[Moi] : [rire] Pareillement.

[Mia] : Alors, comme de par hasard, célibataire, MDR. Est-ce que ça compte dans l'entretien ?

[Moi] : Non.

[Mia] : Au niveau des personnes de ma famille qui jouent à WoW, il y a mon cousin qui a voulu y jouer un peu, mais bon, il est plus sur *League of Legends*... ou comme je dirais ça, la *Ligue du Sel* et après je suis surtout une personne qui prend, on va pas dire à la légèreté, mais qui rigole beaucoup.

[Moi] : Et d'un point de vue pro' ou étude, tu en es où ?

[Mia] : Malheureux ; enfin, est-ce qu'on peut dire ça, malheureusement ? Mais je suis en recherche d'emploi, ce qui est déception dans un sens. Et après si j'arrive à trouver un boulot, si j'arrive à... et à compléter avec le jeu ça sera tout à fait nickel.

[Moi] : Hum, hum. Et tu cherches dans quel secteur ?

[Mia] : En général dans, dans la vente, même si j'ai pas trop d'expérience dans ce domaine.

[Moi] : Ok, et ça fait longtemps que tu es en recherche d'emploi ?

[Mia] : Trois, quatre ans, environ.

[Moi] : Est-ce que tu trouves de manière générale que WoW t'aurait apporté quelque chose dans la vie quotidienne ? Est-ce que tu trouves que ça aurait pu t'apporter dans ta relation avec les autres, tu vois ?

[Mia] : Bah du moins, une meilleure facilité à communiquer avec les gens. Ce qui est que c'est un *MMO*, du coup le contact avec les gens, il est quand même, basique. Et après au niveau de respecter une strat', etc. ce qui est... ce qui a... Ça m'a quand même permis d'avoir une certaine expérience dans, ... genre respecter les délais ou autre pour... Avec les strat' de *tank*, savoir *taunt* un boss à tel moment, etc. Et quand même WoW, ça apporte beaucoup de choses entre... ceux qui gèrent une guilde, ça leur apporte de l'expérience au niveau de, du social et de la gestion des gens et de savoir régler les soucis. Entre *RL*, surtout la gestion des gens, etc. Et après, ça se fait au fur et à mesure, et au fil des années, l'expérience va s'accumuler et je pense que sur un *CV* ça peut permettre d'être quand même à un point supérieur, enfin pas à un point supérieur mais à un point qui te permet... d'être, pas un grade supérieur dans l'entreprise mais... de meilleures chances de pouvoir l'intégrer.

[Moi] : D'accord. Tu habites dans quelle région ?

[Mia] : En Lorraine.

[Moi] : D'accord, ok. Et du coup, tu as encore des amis *IRL* qui jouent à WoW ?

[Mia] : Mes amis *ILR*, ils ne jouent pas trop à WoW mais... enfin, du moins, ils y jouent pas, quoi. Mais c'est plus *League of Legends*, etc. qu'ils jouent, mais ça me permet quand même de rester en contact avec eux, etc. De les voir et tout.

[Moi] : Ok et du coup à part WoW tu joues à d'autres jeux ?

[Mia] : Euh, oui.

[Moi] : Ok. Mais principalement, à WoW ou est-ce que tu joues, est-ce que tu passes autant de temps sur d'autres jeux ?

[Mia] : Genre, si le jeu il m'accroche vraiment, je vais aussi y passer énormément de temps. Genre *The Witcher*, enfin le *The Witcher III*, je dois avoir entre 120 et 130 heures dessus et c'est quand même un jeu qui m'a grandement accroché. J'essayais de coupler *The Witcher* à WoW. Genre dans *The Witcher*, je me mettais dans une auberge... Alt Tab, je faisais mes expéditions sur WoW et je retournais sur *The Witcher* une fois fini... Mais après, il y a d'autres jeux, qui m'auront moins attiré, mais que j'aurais quand même passés légèrement de temps dessus pour pouvoir le finir, même s'ils se finissaient un peu trop rapidement. Si tu veux des noms en particulier, je peux en citer quelques-uns.

[Moi] : Non, non. C'était pour avoir une idée générale, tu vois. Du coup, j'avais lu sur ta postulation, que tu as 26 ans ?

[Mia] : ouais.

[Moi] : Du coup, tu as commencé à jouer à WoW... t'avais dans les 18. J'imagine qu'à cette époque, tu devais encore être dans la maison familiale, c'est peut-être encore le cas aujourd'hui. Comment ça se passait ça ? Comment est-ce que tu négociais le temps de jeu ? Il n'y a pas eu trop de problèmes ?

[Mia] : Non, il n'y a pas eu trop de problèmes... Vu que je faisais... Du moins, quand je faisais encore mes études, j'étais en mode, je fais le raid et à certains moments, je faisais la période de *pex* le weekend, soit quand je sortais, je ne pouvais pas la faire. Je faisais ma période de *pex* et j'essayais de me *stuff* au fur et à mesure, et quand je pouvais aller en raid, j'y allais et je me fixais une limite, genre « je vais en raid de telle heure à telle heure » et ensuite je vais me poser ou je vais mater une série ou un film, avant d'aller me piauter.

[Moi] : D'accord. Tu as fait des études de quoi ?

[Mia] : [Blanc de quelques secondes] Euh... j'ai fait des études d'électrotechnique en BEP et j'ai pas... et c'est tout.

[Moi] : D'accord. Et tu veux pas trouver un boulot dans cette branche ? Ça te motive pas ?

[Mia] : Euh, du tout.

[Moi] : D'accord.

[Mia] : Quand tu fais que, enfin quand tu es au bahut et que tu arrives à faire sauter les plombs pendant toute une année, c'est galère. Les profs, ils étaient en mode : « Mais qu'est-ce qu'on va faire de toi ? t'es un putain de déchet, tu l'auras jamais ton BEP, etc. ». Tu vois ce genre de chose ça me faisait rire à l'époque.

[Moi] : Ouais. Plus trop maintenant ?

[Mia] : Encore, mais un peu moins.

[Moi] : Ouais. Je comprends. D'accord. Bah merci, globalement c'étaient les questions que j'avais à te poser. Est-ce que tu aurais quelque chose à ajouter, une question que j'aurai oubliée de te poser ou autre.

[Mia] : Pas du tout, pour l'instant j'ai rien à l'esprit.

[Moi] : [Proposition d'une session d'enregistrement d'un raid.]

[Mia] : [Refus pour raison de connexion et matériel pas suffisamment puissant]

3.12. Entretien avec Nephy, Peuple des Barrens

Healer, *Membre*

Date : 26 mars 2018

Durée : 1 heure 40 minutes

1 heure 38 minutes d'enregistrement

[Rappel du cadre des entretiens, explication du déroulement de l'entretien et demande de l'accord pour l'enregistrement].

[Moi] : Alors, la première question, très générale : si tu pouvais un peu me retracer ton histoire sur WoW, quand est-ce que tu as commencé ? Sur quel serveur ? Quelle classe ? etc. Vraiment, si tu devais un peu me raconter ton histoire sur WoW depuis le début.

[Nephy] : Alors... bah mon histoire sur WoW commence, attend, je fais juste rentrer le dernier chat, histoire de ; non, il veut pas, il veut pas. Mon histoire sur WoW commence, j'ai commencé très jeune, j'ai commencé à 13 ans, en fait quand le jeu est sorti. J'ai commencé à jouer sur le compte de mon frère, mais je ne sais plus du tout ce que j'ai créé, je ne vais pas te le cacher... ça devait être druide ou chasseur parce que... pour les filles [rire]. Ensuite, j'ai eu très rapidement mon compte, parce qu'on pouvait pas jouer à deux dessus... J'ai créé une druide, donc côté alli et c'était sur Khaz Modan. Donc je suis restée ... lui, il jouait parallèlement côté horde donc on se séparait là-dessus. Une elfe de la nuit, hein, of course parce pour une fille de 13 ans, c'est trop beau... Et j'ai joué ça pendant un an et demi... un an et demi. Sur la druide, ensuite c'était... donc mon expérience sur WoW, pendant cette période-là était vachement tutorisée par mes parents, faut pas croire. Ensuite, j'ai joué à... j'ai changé de serveur, je suis passée sur Varimathras parce que j'avais des copains, j'étais en troisième donc... des copains qui créaient des personnages sur Varimathras et là j'ai joué Démoniste... J'ai fait une pause après d'un an, et c'est donc à ce moment, à la sortie de BC que je suis sortie, enfin où j'ai créé Nephy, donc le perso' que tu connais et depuis je joue principalement Nephy, donc avec d'autres *reroll* mais Nephy reste le perso' principal. Donc depuis BC.

[Moi] : Et du coup ton passage côté Horde tu l'as fait avec Nephy ou déjà avec ton Démoniste ?

[Nephy] : Déjà... le démoniste était côté de l'Alliance, donc c'est Nephy qui a fait vraiment le... côté Horde, puisque quand j'ai pris BC, j'avais vraiment la volonté de jouer avec mon frère qui, lui, jouait côté Horde et je suis retournée sur Khaz Modan, parce qu'à la base je suis de Khaz Modan avec Nephy. Et ensuite, pour l'histoire de Nephy, j'ai fait des raids, alors on peut pas dire du Hard Core, j'ai plus fait la sphère Hard Core avec Izzly, moi j'ai pas fait trop de Hard Core, j'étais vraiment *casu*' à jouer que les weekends et ... fin de semaine. J'étais plus sur des guildes familiales qui en fait, c'est moins le cas maintenant, mais beaucoup de guildes qui se connaissaient. Donc un petit peu des mixtes et puis je ne sais pas si tu as remarqué mais Khaz Modan c'est le serveur des nouveaux joueurs, ça n'a jamais été l'un des serveurs les plus

peuplés du monde. Donc tout le monde se connaissait. Donc voilà, j'ai principalement joué avec Nephy là-dessus en faisant... BC, je pense que le niveau devait être un petit peu en-dessous du Peuple en ce moment, ce qu'on faisait. J'ai joué ; donc au niveau des extensions, j'avais fait une pause entre BC et *Wrath*... J'ai repris et là, je rejoins une guilde, on va dire, un peu plus présente sur le PvE et ensuite je suis passée sur Cataclysm et là, je suis vraiment passée casu', c'est-à-dire que je n'ai pas mis un pied dans les raids je crois, sauf à la fin, peut-être. C'est là que j'ai rejoint une guilde que tu as peut-être entendu parler, c'est : les Touristes. On avait fait une pseudo alliance pendant un temps, je ne sais pas si tu étais déjà arrivé...

[Moi] : Je ne crois pas, je suis arrivé début Légion moi en fait.

[Nephy] : Ah ouais, c'était fin... WoD. On avait une Alliance avec le Peuple, donc les Touristes. En fait, c'était une guilde qui était très sympa mais... avec un peu tous les niveaux, un peu comme le Peuple mais avec beaucoup de niveaux en dessous et du coup on avait un peu avancé et du coup certains perso' voulaient aller un petit peu plus loin et du coup on avait réussi à faire, grâce à Sahalee, cette alliance inter-serveur, parce que, je ne sais pas comment, il avait mis les pieds chez les Touristes.

[Moi] : D'accord.

[Nephy] : Donc, qui était sur Khaz Modan. De là, Izzly qui, dans un premier temps, a rejoint le peuple en faisant les raids inter-serveur, j'ai suivi. Donc fin Dreanor et puis on a migré début Légion. Et depuis, bah, on se connaît [rire].

[Moi] : [rire] D'accord.

[Nephy] : Donc voilà, à peu près pour l'histoire globale de mes perso' et de... je ne sais pas si tu veux plus de précisions sur certains points ou autre ?

[Moi] : Du coup, principalement Nephy, prêtre. Tu as toujours joué heal ?

[Nephy] : Alors au début, on peut pas dire que... en fait sur mon druide, on ne peut pas trop dire que je savais ce que c'étaient les rôles, hein, clairement.

[Moi] : Ouais, surtout que les arbres de talents au début, c'était la merde.

[Nephy] : C'était pas trop ça et en gros, tu jouais druide, tu jouais heal normalement mais moi je voulais jouer le chat parce que c'était kikoo, quoi. Alors, attends parce que j'ai le chat, qui fait une connerie, en parlant de chat... Donc, excuse-moi, je disais que je jouais principalement heal mais clairement, mon stuff à cette époque-là c'était vraiment pas du tout axé heal, c'était celui qui était le plus beau. J'étais vraiment... le stéréotype de la fille de 13 ans, quoi. Je jouais aux Sims à côté donc bon... si ça peut t'éclairer un petit peu. Et donc en fait... j'ai joué heal et... c'était la période de Zul'Gurub et il y avait, sur un boss à un moment, une possibilité de heal et il fallait reprendre l'aggro et donc j'avais... j'étais une des seules druides à avoir un arbre de talent un peu mixte, c'est-à-dire, que je devais avoir quelques points en Feral, quoi. C'est tout. Et ensuite j'ai joué Démo' et là, démo' c'était DPS.

[Moi] : Ok, d'accord.

[Nephy] : Démo' ça a été assez court, hein, ça a été avec les amis du collègue.

[Moi] : D'accord. Et pour... Nephy, toujours en heal ?

[Nephy] : Euh ouais, au début j'avais une volonté de DPS, parce que pour monter les niveaux de BC, donc de 60 à 70 en heal, c'était assez hard et en fait...

[Moi] : Alors là, je ne t'entends plus du tout...

[Nephy] : Alors...

[Moi] : Ah là, je t'entends de nouveau un petit peu

[Nephy] : Ah, tu m'entends mieux là ?

[Moi] : ouais, là c'est bon.

[Nephy] : Je disais que j'ai globalement toujours était heal, sauf à Mist où j'ai commencé à, je crois que c'est à Mist qu'il y a eu la double spec' et c'est là que j'ai vraiment commencé à faire une spec' ombre, quoi. Donc globalement, toujours heal.

[Moi] : D'accord. Et pourquoi heal ? Parce que c'est vrai que c'est quand même un... enfin tous les rôles sont assez particuliers mais, enfin, heal c'est...

[Nephy] : Ben je sais pas trop... En fait, j'ai... c'était, bah, c'est avec Nephy en fait. Au début, enfin des classes, à Vanilla, je ne sais pas si des gens t'en ont parlé mais c'était assez... Voilà, si t'étais prêtre t'étais heal, si t'étais druide t'étais heal, c'était très cloisonné.

[Moi] : Ouais, j'avais eu la bonne idée de jouer paladin tank.

[Nephy] : Voilà c'est ça [rire]. Mais au début, c'était pas hyper développé et moi, franchement, à 13, 14 ans, les rôles, j'ai pas fait de différences, quoi et... Du coup, en fait, c'est arrivé sur Nephy où j'ai vu la... enfin, quand je l'ai créé à BC, la différence de rôle et là, on peut dire que... Pourquoi heal ? C'est tout con, hein, mais j'avais un ordi qui ramait à mort, j'ai joué longtemps à 12 IPS, et clairement, on pouvait rien faire d'autre que de heal. J'ai essayé DPS, plein de, mais clairement, heal c'était le seul truc viable. Mais au final, ça me plaisait aussi, hein, je ne dis pas que c'était par dépit mais ça me plaisait aussi.

[Moi] : D'accord, mais du coup, ça s'est fait un peu comme ça... ?

[Nephy] : Ouais, ça s'est fait comme ça. Prêtre ça avait toujours été ; enfin, je crois que depuis que je joue à WoW, j'ai toujours créé des petits perso' que j'ai monté niveau 10, donc avant c'était plus long, hein. J'ai toujours joué des petits perso' que j'ai créés et, prêtre m'avait toujours hyper intéressé. Pour moi, c'était vraiment la représentation de Vanilla, c'est que prêtre, c'était LE heal, tu vois. J'avais quand même cette envie de jouer heal mais après si tu regardes les autres jeux auxquels je joue, je joue souvent soutien, quoi.

[Moi] : D'accord... Et Nephy en race, c'est Elf de Sang, tu as déjà changé depuis le début ?

[Nephy] : Oui, j'ai changé une fois. Alliance et c'était une gnome, ne me juge pas s'il te plait [rire]

[Moi] : [rire] Il n'y a pas de soucis. Et tes autres perso' ils sont ? Ton rogue est Elf de sang aussi peut être ?

[Nephy] : Non Souffrenuit, mais vraiment pour... Je l'ai fait pour le côté... la transmo'. Mais il faut savoir que rogue c'est vraiment ma première classe CaC a proprement parlé qui n'a pas une spec' heal derrière, quoi. Donc, ce n'est pas un druide, ce n'est pas un moine... Donc

c'est... j'ai une DK qui est Elf de sang aussi. Et de l'autre côté, on va parler vraiment des perso' principaux. J'ai ma druide en fait que j'ai réussi à... Parce que ma druide, mon premier perso', elle était niveau 60 et je l'avais supprimée, pour je ne sais quelle raison... Et il se trouve que j'ai eu la chance de la récupérer par un MJ, une requête. Et donc ça, ça devait être BC ou Wrath, je ne sais plus trop. Wrath, je crois. Du coup, elle, elle est passée du côté horde et c'est une tauren. Et j'ai une moine orc, qui est heal du coup... Qu'est-ce que j'ai d'autre ? Après j'ai une Elf de sang chasseuse... mais on ne va pas la compter, parce que c'est un sésame et j'ai jamais joué sur elle, donc voilà. Et un autre druide mais là c'est un Worgen, mâle.

[Moi] : Ok. Mais du coup, sinon quasiment tous tes perso' sont des filles ?

[Nephy] : Ouais, c'est le seul en fait, c'est le seul perso' qui est masculin, c'est le Worgen.

[Moi] : Ok, d'accord. Et du coup en guildes, tu as fait principalement les Touristes et le Peuple, c'est ça ?

[Nephy] : Ouais et la grosse guildes, c'était les Fous Furieux sur Khaz Modan, à LK, je ne sais pas si ça te parle beaucoup ?

[Moi] : Non, j'étais jamais sur Khaz Modan.

[Nephy] : C'est une guildes qui était pas mal, avec des alliances. Enfin qui n'est pas très connue, hein, mais qui a fait pas mal d'alliances au début de Khaz Modan avec d'autres guildes. Donc, qui est assez connue sur ce sens là sur le serveur Khaz Modan. Mais au jour d'aujourd'hui, on est 4 ou 5 amis à se connaître et on a tous nos rerolls dedans et c'est tout.

[Moi] : D'accord. Alors justement, si on parle un peu plus de la guildes. Tu as switché de serveur et venue au Peuple parce qu'avec l'arrivée de Légion il n'était plus question de l'alliance entre les deux guildes ?

[Nephy] : Euh... Donc moi j'ai fait un tour côté Alliance pendant Draenor. C'est ça. On a fait un tour donc si tu veux, c'était ; je dis « on » parce qu'on a tout fait, depuis Mist, on fait tout ensemble avec Izzly, pratiquement... Même si lui, c'est souvent lui qui initie la chose, parce que c'est souvent lui qui reprend avant moi quand on fait des pauses, on fait toujours ça ensemble. En fait au début de Légion, on était dans la guildes des Touristes, ça avançait pas des masses. On voulait avancer mieux toujours sur le même serveur, donc on est passé... Alliance, c'est là que j'ai passé Nephy en gnomette et en fait, la guildes sur laquelle on est tombée c'était Dallas, hein. Clairement, c'étaient des histoires de... cul, excuse-moi mais voilà. Et en fait même si on avançait dans le Progress elle a disband peu de temps après. Donc, on a quitté et on est revenu côté Horde, et là on était un peu découragé et en fait, c'est à ce moment là qu'il y a eu l'alliance avec le Peuple. Moi, j'avais arrêté de jouer, Izzly a repris à ce moment là et on était côté horde au moment de l'alliance. Après je suis revenue pour jouer avec Izzly, plus pour aider, parce qu'il manquait de heal ou autre. Moi j'étais déjà stuff, c'était vraiment pour filer un coup de main. Et au final en fait, j'ai trouvé l'ambiance assez sympa, on a rigolé [inaudible] puisque Khaz Modan peut pas être affilié avec d'autres donc, c'est vraiment le serveur paumé, tu fais rien [rire]. Et donc on a switch de serveur. Izzly l'a fait assez tôt, moi j'ai attendu parce que j'étais sur serveur normal et le PvP j'ai trouvé ça assez brusque, c'est chaud quoi.

[Moi] : Ouais, c'est vrai que c'est deux mondes différents.

[Nephy] : Ouais, le décalage est assez violent, quand tu viens d'un endroit où on tape pas et tu fais une quête et là t'as trois mecs qui te tombent dessus, même s'il y a une prédominance horde sur Sargerass mais quand même.

[Moi] : Ouais, c'est assez net. Être de l'autre côté, c'est pas cool.

[Nephy] : C'est pas cool du tout d'être dans l'alliance.

[Moi] : Ouais... et du coup, finalement, on est entré dans le Peuple à peu près en même temps, moi j'aurais tendance à dire que c'est une guilda plutôt semi-HL, je ne sais pas si tu es d'accord avec moi ?

[Nephy] : Ouais, c'est plutôt semi-HL, enfin... c'est semi-HL. C'est l'orientation d'une guilda plus casu, qui se veut plus casu où t'es pris avec un minimum de, je ne dirais pas de compétence parce qu'il ne faut pas forcément être doué, mais je dirais de rigueur, plus qu'autre chose. Et... c'est semi-HL dans le sens où on arrive à faire des choses même si je ne pense pas qu'on puisse aller très, très loin dans tout ce qui est mythique, mais après [inaudible]. Après, je pense que t'as peut-être dû voir, mais on a pas fait d'esclandre, hein, mais on a fait partie de ceux, je ne sais pas si tu t'en souviens... Ouais, c'est ça le Cauchemar d'Emeraude, le premier ?

[Moi] : Ouais.

[Nephy] : C'est là où on a fait, ou normalement on devait partir en Normal, alors qu'on devait partir en HM et finalement c'était du normal et il y a eu un groupe de joueurs qui ont quitté le raid.

[Moi] : Ouais.

[Nephy] : Et j'en ai fait partie et Izzly aussi... Donc j'avais fait, justification et tout.

[Moi] : Ouais, je me souviens de ce soir-là.

[Nephy] : Ça a fait, un peu, un esclandre mais c'est plus, justement, enfin là ça me gêne moins, mais c'est vrai que c'est le désavantage du heal, c'est que si t'as pas un minimum de difficulté tu te fais chier.

[Moi] : Ouais, c'est clair.

[Nephy] : Je pense plus que dans les autres classes où tu peux faire la course au kiki mais heal, clairement... Bah c'était... on n'est pas en demande, on n'est plus en recherche de raid hyper, enfin HL avec une rigueur et une demande de présence hyper haute dans le sens où on [inaudible] pouvoir raider un petit peu quand on veut, c'est-à-dire, pas du tout une semaine et puis toute la semaine suivante. Et puis je pense qu'on a changé d'état d'esprit dans le sens où on est beaucoup plus souple.

[Moi] : D'accord. Justement, tu anticipes un peu ma question suivante, mais c'est très bien, qui est : clairement depuis le début de Légion... bah, tu es clairement la meilleure heal de la guilda, sans problème

[Nephy] : Oh !

[Moi] : Non franchement, je me souviens notamment sur l'un des premiers down de Gul'dan, on passe en P2 et tu as tous les heals qui meurent sauf toi et je me souviens que tu

arrives à tenir tout le raid pendant cinq minutes, alors que je me souviens que côté alliance ils étaient trois et ils galéraient.

[Nephy] : Exact.

[Moi] : Donc je me souviens de ça, et du coup, alors je poserais aussi la question à Izzly, mais alors les ambitions de la guilde qui sont, on va dire, moindre que ton niveau est-ce que ça frustre, est-ce que ça te va, est-ce que ça t'a frustré, enfin comment ?

[Nephy] : Alors, ouais. Ça m'a frustré... ça m'a frustré et ça me frustre plus pendant le Progress NM. C'est là que c'est le plus frustrant parce que tu as des compétences du boss qui sont assez faciles à comprendre, hein. C'est tout con, hein, mais je viens de reprendre, tu m'expliques vite fait ce qu'il faut faire et je peux faire une boulette mais... Je dis pas, hein, des erreurs, j'en fait encore mais... des fois tu as l'impression que c'est pas la strat' mais d'être trop concentré sur le perso'. Après, encore une fois... je démarre voleur, c'est pas la même chose de regarder au CaC qu'à distance, c'est pas la même chose. C'est plus frustrant que le HM parce que c'est largement faisable. Si on va mettre trois plombes pour un Progress HM c'est pas grave, c'est quelque chose que voilà, j'ai appris, ok. Par contre le Mythique, je ne vais pas être frustrée mais... Je ne suis pas en recherche du Mythique parce que dit Mythique, dit trois soirs par semaine, vraiment une rigueur assez ouf' et j'ai, enfin quasi militaire, et j'ai pas envie de m'investir là-dedans. Mais, oui, le mythique en guilde, je trouve qu'on a pas le niveau pour le faire et s'obstiner à essayer plus que deux boss, ça aussi c'est pas quelque chose qui m'intéresse. Wipe toute une soirée sur un boss, c'est pas quelque chose que je recherche et... on va dire que dans cette extension, j'ai un petit peu trouvé mon équilibre dans les Donjons Mythiques qui me permettent d'avoir aussi [inaudible] donc... voilà, c'est assez, c'est le côté qui permet peut-être de compenser cette, ce truc, où, oui, j'ai envie de faire du mythique, mais dans des conditions qui ne sont justes pas trop faisables et cette envie elle passe quoi.

[Moi] : Du coup, ouais, ça te semble avoir trouvé un équilibre entre... entre on va dire une possibilité de jouer quand tu veux et, en même temps, un minimum d'avancée quoi.

[Nephy] : Ouais, je pense que... j'ai, ouais, j'ai trouvé. Je suis bien, dans le sens où j'ai fait pas mal de pauses donc c'est assez sympa de pouvoir. C'est ma priorité, je pense que ça ne l'était peut-être pas auparavant maintenant ça l'est.

[Moi] : D'accord. Et qu'est-ce qu'il s'est passé peut être pour que ça change ?

[Nephy] : Bah avant j'étais, enfin avant, à BC je parle. BC, Wrath, j'étais étudiante donc voilà, no life, j'en avais rien à foutre. Des raids tout le temps, over stuff, etc. Après, je pense que ma motivation a baissé aussi avec les extensions. Parce que clairement, Cata, j'ai été déçue, Mist of Pandaria j'ai accrochée mais j'ai trouvé l'extension très longue, donc je n'avais pas envie de m'investir plus dans les raids. Draenor je sais que c'est l'extension où avec Izzly on avait envie de faire plus, de s'investir. Et, au final, trouver une guilde où il y a de l'ambiance, pas de conflits comme on a pu trouver côté alliance... Bah c'est assez tendu et donc on a trouvé le Peuple... On sait qu'on pourra pas faire le niveau qu'on souhaiterait, parce que je pense que lui aussi il aimerait, enfin lui te dira, du hard core, entre guillemets. On aimerait faire plus, mais là nos priorités c'est qu'on bosse tous les deux, il y a des horaires décalés, donc se retrouver de temps en temps. Voilà, c'est, notre priorité, c'est notre vie à l'extérieur et... on veut pas se dire

« Ah non ce soir je ne peux pas aller me faire une bouffe avec des amis parce qu'il y a raid Mythique et qu'il faut absolument que je sois dispo' quoi ». Et je suis redescendue sur terre aussi en voyant les guildes Method et From Scratch, j'ai lu leur candidature, enfin leur type pour candidater. Là tu te dis « Merde, quoi », plus avoir de vie. Pendant les Progress, c'est deux semaines où tu dois poser des congés, enfin c'est des choses où tu te dis « Non, c'est bon. Le HM c'est bien. » [Rire].

[Moi] : [rire] D'accord. Je retourne un petit peu à l'avatar après cette parenthèse guildes, bon j'imagine la réponse, mais je pose quand même la question. Parmi tes personnages, il y en a auquel tu es plus attachée ?

[Nephy] : Ouais. Nephy, clairement.

[Moi] : D'accord et pourquoi ?... Pourquoi, ouais.

[Nephy] : Euh... Pourquoi ? Ben c'est une bonne question. Là, encore une fois, différent à Izzly, tu verras que lui change de perso', comme il change de chaussettes, clairement. Moi j'ai toujours apprécié le gameplay du prêtre heal, j'ai été plutôt constante dans le sens où souvent j'ai joué Sacré, sauf de temps en temps, disci. Mais... voilà, c'est quelque chose que je connais, je connais ce perso'. Les seules appréhensions que j'ai eues, elles ont complètement changé, c'était quand je finissais les donjons complètement OOM, mais quelque chose de malade. Et là, j'étais frustrée mais c'est quelque chose que je maîtrise, que je connais. Je suis attachée, enfin, si tu veux c'est pareil, c'est tout con, mais l'apparence de Nephy, tu la verras jamais sans les cheveux rouges, je sais pas pourquoi. Mais même quand je l'ai transformé en gnomette, elle avait les cheveux rouges. Pourquoi ? Je ne sais pas. Mais c'est quelque chose que, peut-être, je ne sais pas, j'avais 17 ans ou 16, quelque chose comme ça et c'est quelque chose... J'ai beau avoir récupéré ma druide, j'ai beau avoir créé d'autres personnages, c'était toujours si Nephy est bien stuff, bien, voilà. Je suis bien faite dessus, là, dans ce cas là, je change de perso'. Et pourquoi, je ne saurais pas trop te dire, peut-être, je ne sais pas. Je pense qu'il y a un attachement, clairement... Pourquoi pas d'autre ?

[Moi] : Est-ce que ça t'évoque des souvenirs ?

[Nephy] : Ouais, clairement.

[Moi] : Peut-être des raids que tu as faits...

[Nephy] : Ouais clairement, j'ai, enfin, beaucoup de souvenirs. Enfin, le fait d'avoir commencé à jouer à 13 ans déjà, ça t'en donne pour toute ton adolescence et Nephy est arrivé à 16 ans, quand j'avais 16 ans donc ça a été clairement... ouais, enfin, c'est quelque chose où j'ai plein de souvenirs, de guildes... Et puis c'est vrai que sur le serveur Khaz Modan, au final vu qu'on se connaissait peu, au bout de deux ans je sais pas, à un moment, j'ai repris le jeu ou j'ai changé, les gens ils savent qui t'es et tu sais qui c'est. Donc c'est vrai que j'ai un peu cette identité, la prêtre heal. Donc voilà c'est aussi, je pense que ça accroche beaucoup là-dessus.

[Moi] : Hum, hum. Alors, justement sur cette idée d'identité, je rebondis là-dessus, bon c'est la question cliché mais je suis obligé de la poser : est-ce que ça a changé quelque chose, tu penses, d'être une fille ? Est-ce que tu penses, enfin, est-ce que par exemple tu as ressenti des changements de la part des autres au moment où ils apprenaient ;

[Nephy] : Clairement.

[Moi] : Etc.

[Nephy] : Clairement... au tout début, donc quand j'ai commencé à jouer. Donc j'étais vachement *kikoolol*, hein, j'écrivais en... l'orthographe je m'en fous, tout ça, tout ça. Soit j'étais la petite protégée, soit j'ai eu des réflexions, notamment côté druide, je devais retourner... travailler dans la cuisine pour pouvoir m'occuper de la maison et pas jouer aux jeux vidéo. Donc j'ai eu droit à ce genre de réflexions au début. Après... con ; enfin, comportements inadaptés, drague je l'ai eu plus tard. Parce qu'à 13 ans, je suis pas intéressante [rire]. Plus tard, j'ai eu des comportements inadaptés dans le sens où il suffisait que tu dises je suis « désolée » tout de suite ça changeait, quoi... J'ai eu beaucoup de mal à parler sur les vocales, des vocaux, je ne sais pas si ça dit, je ne sais plus. Qu'il y avait pas beaucoup de filles au début, c'était peu répandu. En tout cas, j'ai le sentiment, beaucoup moins que, enfin, il y en avait beaucoup moins que maintenant. Et je me souviens de raid où j'étais la seule fille et une fois j'ai parlé et ça a été, voilà, le... pas le traumatisme en raid mais voilà, quoi, pas loin. Pas envie de parler, enfin, voilà, j'étais hyper timide sur les vocaux, je ne sais pas si ça se dit « vocaux » ?

[Moi] : Je dirais vocaux, ouais. [Rire]

[Nephy] : [rire] J'ai un gros doute là, donc voilà, hyper timide à ne pas parler souvent. C'est d'ailleurs, enfin c'est pas ce que je, en ce moment on est deux donc c'est Izzly qui le met mais... ça a été hyper, ouais, difficile là-dessus. Des comportements inadaptés... Beaucoup de drague. Des fois outre mesure, au final. A un moment, je m'en suis servie, ouais, ça a bien servi. Ça m'a permis d'aller dans des raids, des trucs que j'aurais pas fait avant [rire]. Au bout d'un moment faut s'en servir. Mais pas longtemps. Et puis après, on a vite joué en cercle d'amis donc ça n'a plus posé de problèmes.

[Moi] : D'accord, alors des fois tu t'en es servi, est-ce qu'il y a des fois, au contraire, où tu as pensé à, je dirais, le cacher entre guillemets, c'est-à-dire, soit si on te pose la question, ne pas le dire, ne pas répondre ou éluder, etc. ?

[Nephy] : Non. Je l'ai jamais caché ou en tout cas je n'en ai pas souvenir, même quand j'ai créé des personnages masculin. Je l'ai jamais caché, après je n'allais pas m'en vanter sur le... Tu peux, enfin, je l'ai déjà vu hein... J'allais pas être la première à parler, loin de là, j'allais pas le cacher non plus. L'orthographe n'était pas mon fort au début mais je l'ai très vite remis en place dans le sens où ça représente... Donc... à partir du moment où je faisais vraiment gaffe à l'orthographe c'est quand j'ai créé Nephy, je n'allais pas me faire chier à enlever le « e », quoi. Mais je n'allais pas non plus le crier sur tous les toits.

[Moi] : D'accord, du coup, tu t'es jamais dit que t'allais changer le sexe de ton perso' pour qu'on arrête de te, ou un truc comme ça, non ?

[Nephy] : Non. Parce que j'ai toujours ce truc très esthétique aussi [rire]. Je, je, je... voilà ça me tient, c'est resté, hein. Même si j'aime bien mon orc, j'aime bien Nephy.

[Moi] : D'accord, alors j'ai une petite question, enfin deux, trois petites questions sur ton interface.

[Nephy] : Ouais ?

[Moi] : J'imagine que tu utilises des addon ? Si oui, rapidement, lesquels ? Enfin les principaux, sans que ce soit forcément la liste détaillée, mais ceux qui te semblent les plus importants.

[Nephy] : Alors... Sur Nephy, enfin je vais te parler plus de Nephy. Decurse... addon de... confort, des trucs, Garrison Manager... des trucs pour le fief. Et c'est tout. J'ai jamais utilisé d'interface de heal.

[Moi] : D'accord et tu utilises l'interface de base ? Pas ElvUI, ni...

[Nephy] : Oui l'interface de ; enfin l'interface de base que tu peux modifier sur... sur WoW, quoi. Et c'est tout, quoi.

[Moi] : D'accord. Et tu utilises WeakAura ou ?

[Nephy] : Euh... Alors, sur mes autres perso', j'ai une sorte de TellMeWhen, j'utilise TellMeWhen, notamment pour les DPS, ça m'aide beaucoup. Mais pour heal, il n'y a pas ce principe où il va te dire quoi faire à quel moment, mais du coup j'ai juste une barre qui me permet de [inaudible]. Parce que comme j'ai pas d'interface changé, du coup en raid ça m'aide pas, mais en donjon, parce que du coup, le groupe ; parce qu'il fallait que je trouve des possibilités à 5, le groupe de raid est vraiment au milieu, à côté de mon personnage et... Donc après, sinon, à gauche, là où il se met de manière classique, comme ma barre de CD est au milieu de mon écran, pour les réflexes donc c'est meilleur.

[Moi] : Tu utilises un clavier ou souris genre Naga ou classique ?

[Nephy] : Clavier, classique, avec, je suis sur les... c'est « Q, Z, D », pas les touches, pas les numéros. Et la souris, c'est un razer, pas celle avec tous les boutons, les 10 ou 15. C'est une avec juste deux sur le côté.

[Moi] : D'accord. Ok, ok. Très bien.

[Nephy] : Alors j'ai pas une super interface de...

[Moi] : Bah, enfin, j'ai déjà remarqué que l'interface n'est pas liée au niveau de la personne.

[Nephy] : C'est vrai.

[Moi] : Ce n'est pas parce que tu as une interface de ouf que, voilà. Alors, au niveau de ce qui va être raid, donjon, world quest, etc. Alors pour raid et donjon, pour ces deux catégories, est-ce que tu les fais principalement en guild, principalement en PU ? Et si en PU est-ce que c'est plutôt toi qui crées les groupes ou est-ce que tu rejoins des groupes ? Et finalement, comment est-ce que tu rejoins les groupes ou les membres du... ou les personnes que tu vas grouper, quoi. Donc c'est un peu trois questions en une pour... raid et donjon, quoi.

[Nephy] : Alors les raids, en fait, généralement, je fais en guild ou si [inaudible] je la propose en guild [inaudible]. En fait, avant qu'ils fassent les îles brisées et qu'ils changent la difficulté des donjons mythiques, je sais que j'étais un peu avancée par rapport au reste de la guild, et par rapport à Izzly qui venait de changer de perso'. Au niveau des donjons, donc je sais que mon premier donjon mythique je l'ai fait en PU et dans ces cas-là, je rejoins un groupe. Je ne crée pas de groupe. Et quand je rejoins un groupe, je ne fais pas tellement gaffe, enfin si, je regarde le niveau du, du groupe pour voir s'ils proposent un groupe pour de la merde ou pas,

PL ou pas, en gros [rire], clairement. Donc je rejoins le groupe. Maintenant, je crée rarement un groupe toute seule pour trouver des PU. Je vais plus, enfin si je crée un groupe, il y aura une base guilde. Au moins, il y aura au moins Izzly avec moi ou quelqu'un d'autre de la guilde, voire trois. Généralement pour un donjon. Et après, pour tout ce qui est HM..., je vois pour Palais Sacrenuit, Gul'dan... Je l'avais fait en... dès sa sortie, en fait, le donjon, le raid, j'ai trouvé un groupe, parce qu'en fait je voulais avoir le HF, parce que derrière, en fait, je faisais le PL de Izzly, parce qu'en heal c'est plus simple de rentrer, du coup, moi, j'essayais d'avoir le HF et ensuite je groupais et on essayait de [inaudible]. En gros, c'était ça la technique, comme lui il changeait beaucoup de personnage, il était... très bon, enfin c'est un très bon joueur, il était pas au niveau du stuff, quoi. Donc le fait que moi, en heal, avec un bon stuff, des fois on me prenait avec la personne avec qui j'étais groupée. Des fois ça marche pas, des fois tu n'arrives pas à tuer le boss. Et là, ce coup-là, avec Gul'dan, le soir même c'était fait ou le lendemain. Coup de chance. Donc voilà, c'est... les raids HM là, par exemple, je l'ai fait en PU parce que j'avais raté jeudi dernier, j'avais pas pu venir au raid guilde, donc je voulais me mettre à niveau. Mais c'est pas moi qui crée, quoi. J'ai déjà essayé, mais voilà quoi...

[Moi] : Ouais, ça prend du temps.

[Nephy] : Ça prend du temps, c'est décourageant parce que tu sais jamais... Bah tu connais pas les gens, tu ne sais pas comment ils vont réagir. C'est, voilà... c'est compliqué.

[Moi] : Justement sur les raids, vu que tu as quand même une solide expérience sur les raids, est-ce que tu trouves qu'au niveau du raid lead il y a des ; est-ce que tu trouves qu'il y a des manières de RL différentes ?

[Nephy] : Clairement. Il y a différentes manières...

[Moi] : Est-ce qu'on peut faire des grandes catégories ou est-ce que c'est un peu tout le monde à sa manière ?

[Nephy] : Alors il y a un peu tout le monde qui a sa manière... Enfin il y a ceux qui vont être hyper stricts... et qui vont partir sur le principe : tu fais une connerie, tout de suite, je t'affiche. Et... je t'affiche dans le ridicule... Il y a ceux où... bah c'est un peu dans le genre de Psylo... dans le sens où, on va un peu être infantilisé, mais parce qu'on le cherche aussi. Mais par contre, on ne cherche pas à dire qui a fait la connerie, je ne sais pas si tu as déjà, enfin ;

[Moi] : Ouais, ouais.

[Nephy] : T'as souvent remarqué que c'est ça le problème, du coup... Bah, la personne qui a fait la connerie, elle n'a peut-être pas remarqué, refait la connerie. Même si ça a été appelé. Pour moi, il y a ces deux catégories là que j'ai rencontrées, principalement. J'ai rencontré une fois une personne qui [inaudible] mais ça, enfin, après ça marche ou ça marche pas... Pour moi c'est vraiment ces catégories là et... je crois que c'est tout. Après... ouais. Pour moi, c'est ces catégories-là.

[Moi] : T'as une préférence ?

[Nephy] : Euh... Je, j'ai la préférence du troisième, un peu un mixte des deux. On va pas humilier la personne mais on va lui dire : là t'as fait ça, ça, ça, c'est là que t'as merdé... Parce que ça s'est déjà vu que ce soit toujours la personne qui merde et, au final, faire une généralité,

il faut lui dire, quoi. Sans que ce soit une humiliation en place publique, loin de là. Ou poser des questions : « un tel, pourquoi t'es mort ? un tel, pourquoi t'es mort ? » Plus pédagogue.

[Moi] : D'accord. Et ça t'est déjà arrivé de RL ?

[Nephy] : Oui ça m'est déjà arrivé.

[Moi] : D'accord, et alors ? C'est quelque chose qui te plait ? Qui, sans plus ?

[Nephy] : Euh... c'est quelque chose, je dirai pas que... je préfère faire, enfin voilà, je préfère être le mouton qui suit, clairement. Après je l'ai déjà fait. Le problème, c'est que j'ai toujours l'impression de pas être claire dans les explications parce que je m'embrouille souvent. Je passe un peu du coq à l'âne, donc, après, revenir c'est un peu compliqué pour les explications globales, générales du boss... Et après pour, pendant le raid, ça m'est déjà arrivé, chez les Touristes donc la guilde chez qui on était avant, mais mon heal en pâtie, un petit peu. Ce n'est pas dramatique mais j'ai tendance à regarder vraiment ce que les gens font, et du coup, je meurs parce que je regarde plus ce que les gens font plutôt que... voilà. C'était pas tellement du RL, c'était vraiment de l'assist. Quand je l'ai fait en tout cas.

[Moi] : Et dans les raids qu'on a faits en ... qu'on a faits, ouais, qu'on a faits avant, que ce soit au Palais ou là, plus récemment, je ne sais pas s'il y a trop eu le cas mais ça arrive qu'il y ait des personnes qui justement assistent un peu Psy de manière autonome. Enfin, je pense au Palais, t'avais Nalk, enfin Albi qui avait tendance à co-RL.

[Nephy] : Ouais.

[Moi] : Qu'est ce que tu en penses ? Est-ce que c'est quelque chose, tu préfères qu'il n'y ait qu'une seule voix ou c'est pertinent ?

[Nephy] : Bah, moi c'est... enfin, ça dépend, moi je suis assez autonome dans ma... dans ma pratique, entre guillemets. Je gère mes CD. J'ai déjà heal avec toi, je m'organise pour lâcher les CD dans le sens où... bah je regarde, je suis hyper attentive aux CD. Je sais que, enfin, je connais aussi les classes heal parce que je les ai toutes créées donc je connais les gros CD, je sais à quoi ils ressemblent. Donc c'est un peu égoïste mais je sais par exemple, je me souviens, c'était sur... celle qui faisait la ronde là, au Palais, elle passait. Elle faisait le tour d'un puits, je crois.

[Moi] : Ouais, c'était... comment elle s'appelle ?

[Nephy] : Je ne sais plus comment elle s'appelait, mais elle faisait de gros dégâts quand elle faisait pop les élémentaires ou autre. Bah je savais, à peu près, quand est-ce que Ygg, parce que je jouais beaucoup avec Ygg, à l'époque il y avait Feerya aussi. Je savais quand est-ce qu'ils lâchaient leur CD et moi je m'adaptais pour, voilà. Les premiers try moi j'observe plus, bah les... enfin, voilà, la pratique du boss, savoir ce qu'il fait, les habilités du boss. Après, j'observe mes... collègues entre guillemets [rire], je regarde quand est-ce qu'ils ont l'habitude de lâcher leur CD. S'il y a une organisation avant, tant mieux mais, je... s'il y a vraiment, effectivement, un coup dur, on s'organise à ce moment là pour lâcher les CD, pour pas tous les lâcher d'un coup, ok. Mais comme après heal, ça dépend vraiment, est-ce qu'on va prendre cher à ce moment là ou pas... je suis plutôt autonome, donc le fait qu'il y ait une personne, enfin, un raid lead ou deux, ça va pas... m'in ; mais c'est aussi le côté pratique du heal ou t'as pas de

cycles, t'as pas... Tu dois pas arrêter de DPS sur un gars ou autre, ou passer sur les adds. T'as pas ce côté-là donc... C'est, je ne saurai pas trop te répondre.

[Moi] : Non, mais je vois, d'accord. Au sein de ; qu'est-ce que tu penses de l'organisation de la guilde ? C'est-à-dire, que ça comprend aussi bien le forum, l'utilisation du forum, les, enfin, etc. De manière générale toute l'organisation, qu'est-ce que tu en penses ?

[Nephy] : Bah de manière générale, je trouve que c'est plutôt bien fait, il faut... C'est sur, il faut... y aller de temps en temps... Pour le reste, les raids sont plutôt bien organisés. Je ne suis pas la plus ponctuelle, donc je suis pas quelqu'un qui va râler si on commence à 21h10, clairement. Je peux comprendre que certains ça les embête, hein, il n'y a pas de soucis. Il y a peut-être, beaucoup, beaucoup d'info' dans le sens où... enfin beaucoup d'info', là j'ai remarqué par exemple, pendant ma période de pause, pas mal de candidatures... Moi feignasse que je suis, je vois 20 messages et je vois toutes les candidatures, je vois tous les votes, je vois que tous les nouveaux candidats ils sont mis aussi... enfin voilà, il y a beaucoup de post redondant. Mais après, vaut mieux trop que pas assez.

[Moi] : Je vois, je vois... Tu... tu trouves qu'il y a des personnes qui sont plus influentes au sein de la guilde ? C'est-à-dire, si tu devais un peu définir qui, selon toi, prend les décisions, qui selon toi, va être à l'initiative des choses qui se passent dans la guilde. Tu penses que c'est plutôt qui ?

[Nephy] : Bah, globalement, je pense qu'il y a Psylo qui prend pas mal de décisions, pour autant pas un dictateur, loin de là... Je pense que Oupah a aussi beaucoup son mot à dire, plus dans la gestion et très... je trouve qu'elle... elle a ce sorte de, enfin j'ai l'impression qu'elle fait défense du peuple entre guillemets [rire], enfin des opprimés. Elle fait vachement la part des choses entre la guilde, le fait que ce soit la bonne ambiance, voilà. Elle est vraiment, vachement là-dedans. Il y a Fear qui est... bah, qui est le plus connecté et qui est en soi, bah pour moi, celui qui organise le plus la guilde... Je pense que co-working avec Psylo mais, voilà, c'est, il a quand même une grande influence... Il est là tout le temps, donc oui, par exemple, je vois Izzly, chaque fois il demande à Fear. Enfin moi je me suis aussi, j'ai demandé à Fear quand je me suis fait guilder ou autre... Chaque fois il dit : « bah moi ça me pose pas de problèmes mais fait un post sur le forum, quoi ». C'est lui qui est plus, enfin, de part sa présence aussi, en tout cas, qui est plus... Qui a peut-être plus de rôles là-dessus. Et il y avait Albi avant mais... qui a arrêté de jouer.

[Moi] : Ouais et alors si on revient deux secondes sur Psylo : en tant que RL, est-ce que tu... t'as été RL, c'est un rôle qui est assez, je trouve, particulier, parce que, technique tu lui fais, enfin t'es censé lui faire confiance les yeux fermés, quoi. Est-ce que tu trouves que... son autorité, tu trouves qu'il l'a, qu'il l'exerce naturellement ? Est-ce que tu as l'impression que c'est quelque chose qu'il doit appuyer, enfin, tu vois ? Comment est-ce que tu trouves sa gestion de l'autorité ?

[Nephy] : Bah, il est plutôt, enfin après, c'est ce que je trouve. Il a une autorité... enfin, quand il RL, il a une autorité... Maintenant... je la sens pas cette autorité quand on joue à 5 par exemple. Mais dans le raid, effectivement, tu sais que c'est le RL, il donne des consignes, voilà. Parfois un peu drastique, comme la période où il fallait absolument connaître la strat' avant de

venir mais d'un autre côté on l'a cherché aussi, mais je trouve que ça c'était un peu dur... Bah *pfff* je ne sais pas comment dire, je pense qu'il est... il a cette autorité, en tout cas quand il fait le raid, je pense que le rôle de RL, c'est plus un poids qu'autre chose. Même si, je trouve que ça lui va bien.

[Moi] : Ouais. Est-ce que tu dirais qu'il est charismatique ?

[Nephy] : J'irais pas à dire jusque-là, enfin même, si, parce qu'on l'écoute facilement... De dire charismatique, je trouvais Albi beaucoup plus charismatique, par exemple. Ou Fear mais il a cette rigueur qu'il faut pour un RL... Donc... on l'écoute, quoi, on va pas commencer. Il rigole quand il faut rigoler ou autre, il a peut être utilisé des phrases qu'on utilise pour rire en ce moment... Ca me choque pas plus que ça, ça me fait rire, parce qu'effectivement il a ses petites phrases qui des fois... je ne sais plus ce qu'il dit en plus, je ne sais plus ce qu'il disait. Comme quoi ça marque pas tellement. Mais... je pense, en réalité, qu'il doit pas aimer trop ça de RL, ça doit pas être quelqu'un de très, très, extraverti. Je n'ai pas ce sentiment là et qui... c'est l'image vraiment que j'ai, c'est mon côté psy' [rire]. Il a ce côté-là un peu, je pense qu'il fait vraiment attention à l'image qu'il renvoie et il veut pas être mal vu. Pas dans le sens où il va essayer de faire les choses comme les gens le veulent, mais il va vraiment pas faire de préférence ou autre, il veut pas qu'on lui reproche des choses mais pas dans le mauvais sens. Il veut que ce soit bien fait mais... je pense que des fois il a juste envie de prendre son pied en DPS et pas avoir à RL, quoi. Parce que, clairement, le côté de RL, en tout cas moi, j'ai pris mon pied plus en healant, quoi. Pour moi RL, c'est comme le maître du jeu dans Donjon et Dragon, quoi. C'est, lui, le narrateur qui reste à côté et qui joue pas. Mais bon. Et pour moi j'ai ce ressenti-là, dans le sens où j'ai l'impression que des fois il aimerait juste DPS comme tout le monde et... pouvoir se battre sur le kiki, quoi.

[Moi] : Ouais [rire]. Ok, alors juste deux secondes, je réfléchis dans quel ordre [rire].

[Nephy] : Y'a pas de soucis.

[Moi] : Bon on va passer à la deuxième catégorie. Ouais, et puis on reviendra sur ça après... Est-ce que tu regardes du streaming de jeu vidéo de manière générale et plus particulièrement de WoW ?

[Nephy] : Euh... j'ai jamais regardé de streaming longtemps, même si j'ai regardé... En fait pendant une année j'ai été au, j'ai été un an au chômage et c'est à peu près à ce moment là que Twitch a fait son boum et j'ai regardé beaucoup Lapi. Et j'ai fait d'ailleurs, le raid viewer, parce qu'en fait au tout début où je l'ai regardé, il commençait ses raids viewers, on a réussi à en faire, donc avec Izzly, c'est pas facile de rentrer parce qu'il y a beaucoup de monde et en fait, là, samedi, il a fait un raid viewer spécial vovo et j'ai sorti ma voleuse et j'ai été prise. Donc voilà, je le regarde pas tellement sur Twitch dans le sens où ça m'intéresse pas plus que ça, mais par exemple, je vais vite fait sur Facebook, checker son profil « Ce soir raid viewer » : j'me connecte. C'est tout [rire]. Et sinon tout ce qui est streaming, je regarde plus Overwatch et j'ai regardé pendant que j'y jouais HotS aussi. Mais j'ai arrêté de jouer.

[Moi] : D'accord, alors je reviens deux minutes sur Lapi.... Alors... D'abord sur les raids viewers, qu'est-ce que tu en as pensé alors ?

[Nephy] : Alors, les raids viewers, je pense que c'est pas mal, dans le sens où il est hyper pédagogue dans son, enfin lui, pour le coup, RL ça lui va. Par contre, il est un peu dans l'humiliation. D'ailleurs, bah, je l'ai vécue d'ailleurs, samedi... Comment il s'appelle le dernier boss ? Argus ? Ouais, c'est ça. Où en fait, moi je me suis bien mise derrière, sur le fléau, en fait les deux autres sont restés au CaC et il n'a pas cherché à savoir, c'était « Nephy et un tel, t'as fait de la merde ». Il engueule, il humilie un peu, il est dans l'humiliation. Mais si tu fais pas de conneries, il est vraiment très pédagogue, on rigole, il est... Donc... vraiment, aucun problème, il fait des raids homogènes. J'en ai fait trois au total, trois ou quatre. Et dans les trois ou quatre raids, à chaque fois on a tout clean, on a peut être butté un peu sur certaines choses mais ça s'est fait, pas dans la douleur, enfin... C'est quelque chose d'assez sympa. C'est clairement pour le stuff, hein.

[Moi] : Ouais d'accord.

[Nephy] : Clairement. Faut pas chercher plus loin [rire].

[Moi] : Ouais. Et, est-ce que lui, tu le trouves charismatique ?

[Nephy] : Euh... Charismatique ? Oui, dans le sens où il est influent en fait. Dans le sens où... il est influent... Je pense qu'il a un minimum de charisme hein, pour faire ce qu'il fait, clairement. Mais ..., je me demande si, par exemple dans sa guilde, il est pas plus en retrait. C'est la question que j'ai, en fait.

[Moi] : Hum, hum. T'avais suivi le drama quand il a quitté From Scratch ?

[Nephy] : Et ben, non ! J'ai cherché partout le drama mais je l'ai pas trouvé. Si t'as les potins, vas-y balance ! [Rires]

[Moi] : [rire] Bah moi j'ai juste vu la vidéo... alors d'après ce que j'avais compris ils l'avaient rétrogradé plusieurs fois au rang d'apply, quoi. Comme s'il était recruté récemment, parce que justement avec ses raids viewers, il n'était pas là pour la guilde et du coup ..., juste avant Légion, je crois que c'est même juste avant, ouais juste avant Légion, où il leur a annoncé qu'il partait. Et... alors qu'eux comptaient quand même sur lui pour le Progress. Et du coup, c'est vrai, qu'ils ont dû, bah je ne sais pas si tu connais Botis ? Il a du switch de son démo' sur son drood pour remplacer le druide, enfin voilà.

[Nephy] : Ouais, ça a foutu un peu la merde

[Moi] : Ouais et puis sur Facebook et sur Twitter il s'est fait insulter par la moitié de la communauté enfin bon, tu vois.

[Nephy] : J'avais vu à peu près ça, je sais qu'il a perdu beaucoup de viewers à ce moment-là en plus. Mais moi j'avais vu aussi l'histoire où il avait créé sa propre guilde du coup. Il l'a créée, ça a pas marché parce, ou je ne sais pas s'il a rejoint une autre guilde ou autre. Mais ça n'a pas marché parce qu'en gros, il ne supportait pas, les autres joueurs ne supportaient pas qu'il fasse du stream. Il y avait eu une autre histoire comme ça chez From Scratch.

[Moi] : Ouais, ouais c'est possible et il y avait ;

[Nephy] : Et maintenant il est chez...

[Moi] : Chez Wait for It, je crois.

[Nephy] : Wait for It, c'est ça. Wait for It.

[Moi] : Alors, toi, est-ce que tu trouves que ça apportait quelque chose qu'il soit dans l'une des meilleures guildes, mondiales même ? Ou est-ce que tu trouves que c'est pareil ?

[Nephy] : Bah je pense que ça apportait quelque chose dans le sens où je crois que c'est le seul français sur Warcraft qui était aussi influent, en tout cas je n'en ai pas trouvé d'autres, français, je parle. Dans le sens où le Progress on va pas aller voir quelqu'un qui lutte sur du 6/12 mythique, quoi. On ira plus facilement voir quelqu'un qui a fait le Mythique, qui a fini, voilà... Un peu comme Method, parce que Method, j'ai regardé aussi, plusieurs fois. On va plus regarder ce type de personnes là, de steamer personnalités. Parce que première guildes d'Europe ; de France, tout ça, tout ça, quoi. Donc ça... ça a servi à son influence et ça a permis aussi qu'il ait une connaissance rapide du raid HM et de pouvoir le steamer derrière en raid viewer. Maintenant, j'ai envie de dire, n'importe qui pourrait être à son niveau, oui et non, parce que je pense que la plupart des personnes sont là vraiment parce que [inaudible]

[Moi] : Parce que ? Excuse-moi j'ai pas entendu.

[Nephy] : Parce qu'il fait du progress.

[Moi] : Ah, oui d'accord.

[Nephy] : Voilà, il monte assez haut dans... d'ailleurs, Wait for It, je crois que c'est la première guildes française.

[Moi] : Ouais.

[Nephy] : C'est ça.

[Moi] : Je crois qu'ils sont 13^{èmes} mondial, mais premier français, ouais. Et..., bon alors, ça m'amène deux questions, je vais me noter la deuxième. Est-ce que tu regardes d'autres streameurs ?

[Nephy] : Euh, bah, du coup je regarde plus sur Overwatch... Après, je peux te donner les noms, mais je ne sais pas si ça va te parler.

[Moi] : Euh, je t'avoue que Overwatch je ne suis pas du tout, mais c'est principalement Lapi, quoi.

[Nephy] : Clairement, c'est les deux seuls, je vais rarement au-delà, quoi. Si, il y en avait un, c'était... Popa-je sais plus trop quoi. Il est assez fréquent et je ne sais plus trop pourquoi je l'avais regardé mais, voilà, je regarde pas. Je ne suis pas, je suis quelqu'un qui aime bien regarder les jeux vidéo mais Warcraft j'ai du mal à trouver un intérêt, parce que c'est quand même assez perso'. Il n'y a pas des masses d'actions. Et, clairement, voir un raid en streaming, tu ne vois pas tout ce qu'ils font. Tu te dis « lui à côté, il a fait un truc de merde, mais c'est qui ?! » [Rire] et tu ne vois pas, contrairement à [inaudible], je suis, je trouve ça déjà plus intéressant.

[Moi] : Je comprends. Et est-ce que tu suis un peu les différents Progress ?

[Nephy] : J'ai suivi jusqu'à... globalement, j'ai suivi parce que je regarde aussi JudgeHype, je suis JudgeHype... Globalement j'ai suivi, je regarde aussi WoWProgress. Après, je suis plus

le progress de Method pour voir s'ils vont rester premier ou si Exorsus va passer ou autre. Je regarde plus les premiers, quoi.

[Moi] : D'accord et, du coup, tu es pour que Method reste au top ou t'aimerais bien qu'Exorsus leur dame le pion ?

[Nephy] : Euh...

[Moi] : Tu t'en fous ?

[Nephy] : Je m'en fous. J'ai peur d'être déçue. Je ne sais pas si tu avais suivi ce que Method avait fait, enfin Method avait fait, c'était pendant le Palais Sacrenuit du progress. Parce qu'il y a une partie de la guilde de Method qui a décidé de quitter Method, qu'est revenue maintenant mais qu'avait quitté Method, créé une guilde. Et donc le progress se faisait entre Exorsus, la guilde qu'avait quitté Method et Method. Method était troisième et en fait, il y a un membre de chez Method qui a réussi, je ne sais comment, à prendre l'ID de la guilde qui était au-dessus, il s'est mis dans le raid et ;

[Moi] : Oui, il restait connecté dedans, ce qui faisait que les autres ne pouvaient pas rentrer, je me souviens.

[Nephy] : Voilà, et du coup ça avait fait un clash assez impressionnant et... je ne sais pas si c'était volontaire ou pas, ils ont dit que ce n'était pas volontaire mais je trouve ça un peu bidon, quoi. Et juste après, bah bizarrement, ils se retrouvent tous ensemble, on se fait des bisous et voilà. Donc je regarde juste qui est premier, que ce soit Exorsus ou Method c'est pas grave... From Scratch j'avais regardé, mais From Scratch là ; ils ont arrêté le progress, je regardais assez là-dessus. Voilà, je regarde globalement quand est-ce qu'ils tombent et c'est tout.

[Moi] : D'accord. T'avais suivi ce qui c'était passé avec Heyla ?

[Nephy] : Avec ?

[Moi] : Tu sais quand From Scratch c'était fait ban. Quand From Scratch, Exorsus et je ne sais plus quelle guilde s'étaient fait ban et on leur avait retiré leur ;

[Nephy] : J'avais vu ça, ouais, ouais. J'avais suivi ça, j'avais vu qu'ils avaient perdu un down.

[Moi] : Ouais, ouais. Ok, alors tu disais que tu regardais JudgeHype ? Est-ce qu'il y a d'autres sites autour de WoW que tu consultes plus ou moins régulièrement ?

[Nephy] : Euh... autour de WoW, bah il y a le site de WoW mais encore, j'y vais pas. Après c'est plus des sites... How to Priest... Et MMO Champion mais c'est pas, je regarde pas tellement l'actu, je regarde plus les forums en fait, de classe. Plus là-dessus.

[Moi] : Ok, forum du coup, prêtre ?

[Nephy] : Ouais, prêtre. Et Icy veins aussi, pardon, je l'avais oublié celui-là. Icy veins que je regarde ;

[Moi] : Plus pour les guides ?

[Nephy] : Pour les guides, pour le stuff, pour les traits à mettre dans les armes ou autre, par exemple... En fait, j'ai vu que je cherche quand même vachement l'optimisation sur le prêtre, j'ai mes sites déjà trouvés : MMO Champion, [inaudible], etc. J'ai un autre site, je ne sais plus le nom, je crois, sur le prêtre où il y a un truc bien détaillé mais... pour les autres classes j'ai pas envie de faire le même travail, de chercher des sites fiables, etc. Parce que j'ai mis du temps à comparer quand même les sites, la fiabilité, savoir si c'était pertinent ou pas et je trouve que Icy Veins est quand même plutôt bien fait dans sa simplicité. Je ne cherche pas à optimiser, par exemple, je joue ma voleuse là, à côté, je cherche déjà à apprivoiser le CaC, donc voilà. Icy Veins me suffit pour ce genre de perso'. Et après, il y a tout ce qui est, dès que je recherche un objet, c'est WoWHead je crois, un truc comme ça ? Ça c'est quand je recherche un objet, c'est Google et c'est là-dessus que ça tombe.

[Moi] : D'accord. Alors justement sur l'optimisation de ton perso', l'optimisation en heal n'est pas facile. Enfin en DPS, tu as simcraft, et boum, ça te dit ce que tu dois faire. Du coup, comment tu fais ? Est-ce que tu lis des guides, tu as trouvé des manières de faire des simulations pour avoir les poids de ta stat', etc. ?

[Nephy] : Alors je ne fais pas de simulation, genre Simcraft ou autre... Je lis des guides, je..., c'est là aussi où ça m'aide, c'est que je connais pas mal la classe depuis le temps. Je sais ce qui a changé, ce qui a été retiré ou autre. Je cherche vraiment, ouais, sur les avis, les comparaisons, j'essaie de recroiser, enfin de coupler les avis. Notamment, en fait, le plus chiant, c'est pour tout ce qui est bijoux et... tout ce qui est bijoux en fait et reliques, c'est le plus chiant, et légendaire. Et après, j'ai aussi ma propre, mon propre avis, c'est-à-dire que... Sur certains, ils vont dire que tel et tel c'est mieux, moi je préfère un autre, bon. Et pour les légendaires, tu vois que sur certains site la cape c'est mieux, sur d'autres ils vont dire qu'il vaut mieux prendre le collier, le collier avec le boubou. Moi je préfère avoir la cape qui me permet de regen et de faire une boulette, quoi. Voilà. Après c'est aussi comment, moi, j'aime la jouer.

[Moi] : Ok. Est-ce que, alors sur Facebook, il y a différents groupes autour de WoW, est-ce que tu en as déjà rejoint, enfin tu vois ?

[Nephy] : Euh, non. En fait à part Jinx, qui est plus sur tout ce qui Goodies, et tout ça... Alors moi si tu prends mon profil Facebook tu ne peux pas savoir que je joue aux jeux vidéo... Voilà [rire].

[Moi] : D'accord. C'est quelque chose de volontaire ou c'est quelque chose qui t'intéresse pas sur... ?

[Nephy] : C'est quelque chose de volontaire par rapport à mon travail.... Je préfère éviter... Notamment World of Warcraft parce que ça a une connotation assez négative, notamment dans le milieu où je travaille... Ça va être une des questions ?

[Moi] : Pardon ?

[Nephy] : Ca va être une des questions savoir ce que je fais ou pas ?

[Moi] : Euh, ouais [rire].

[Nephy] : Ouais, donc je peux te le dire maintenant ce n'est pas ;

[Moi] : Non, pas de soucis.

[Nephy] : Voilà, je suis infirmière en psychiatrie et donc dans la psychiatrie, et j'en ai déjà rencontré, tu as aussi tout ce qui est addiction aux jeux vidéo et World of Warcraft, c'est un peu la bête noire de tout ce qui ; c'est là, et en tout cas beaucoup moins maintenant, mais qui l'a été pendant longtemps. Je pense que tu as du rencontrer ça aussi pendant tes études [rire].

[Moi] : Ouais, ouais.

[Nephy] : C'est un peu la bête noire, le psychiatre, enfin voilà. Donc j'évite toujours de dire ça, parce que c'est un peu, t'as un peu l'étiquette, notamment dans ce monde-là, je préfère dire que je joue, je préfère dire les autres jeux auxquels je joue plutôt que World of Warcraft. Donc... j'évite de me mettre, sur mes profils ou autre que je joue à ça. Non pas que j'assume pas, mais plus que ça renvoie, bah derrière j'ai eu des patients qui étaient là-dedans, qui étaient addicts et je ne pouvais pas leur dire que je jouais.

[Moi] : Ouais, ouais. Bien sûr, je comprends. Alors justement on va passer à la troisième partie qui est sur toi en dehors de WoW. Du coup, toujours le même principe, si tu ne veux pas répondre, il n'y a pas de soucis, normalement il n'y a pas de questions bizarres, ni quoi que ce soit.

[Nephy] : Ok.

[Moi] : Alors du coup la première question c'est un peu comme la première question générale sur WoW, c'est-à-dire... Un peu bah voilà, comment tu t'appelles, ton âge, ta situation familiale, etc. Moi je commence cette partie en peu en... Donnant-donnant, en me présentant et en te disant que je m'appelle Jacques, et voilà, tu sais déjà que je fais une thèse donc tu sais déjà ce que je fais comme boulot.

[Nephy] : Ouais [rire]. Ça marche. Bah moi, je m'appelle Céline*, j'ai, je vais avoir 27 ans du coup... Je suis en couple Izzly, il se présentera lui-même, je ne sais plus trop quand. Donc la question c'est, oui, on s'est rencontrés sur le jeu... On s'est rencontrés, parce que la petite histoire, enfin, ça ne me gêne pas de la raconter du tout. En fait on se connaît depuis que moi j'ai 16 ans, je ne sais pas si [inaudible] Druide [inaudible]. [Rire] Et il jouait beaucoup avec un gars qui a eu des comportements déplacés vis-à-vis de moi parce que j'étais une fille donc j'ai fait un amalgame. On s'est perdu de vue, tout ça, tout ça et en fait, à Cataclysm on s'est recroisés via un ami qu'on avait en commun sur le jeu, on a fait des IRL et suite à ça, on est sortis ensemble. Voilà, donc pour la petite histoire. Que dire d'autre ? Donc j'ai 27 ans, on est pacés du coup, on vit ensemble et... donc on habite dans le Nord, à côté de Lille. Et, moi, je suis de la région parisienne et quoi dire d'autre ? Donc souvent on fait l'amalgame qu'on est tous les deux belges. Non, je suis française, hein.

[Moi] : Lui est belge par contre ?

[Nephy] : Lui est belge, ouais. Après, présentation de moi... L'histoire des jeux vidéo tout ça ou pas du tout ?

[Moi] : Ouais, ouais.

[Nephy] : Je joue aux jeux vidéo depuis que j'ai trois ans, très précoce là-dedans. Mon père, parce que du coup je joue beaucoup avec mon frère, enfin je jouais beaucoup avec mon frère.

Mon père nous a mis Warcraft II dans les mains dès sa sortie. Donc je crois qu'il est sorti en '96 ou '95 ?

[Moi] : Ouais, '95 le II, je crois.

[Nephy] : Ouais, donc, peut-être pas dès sa sortie, parce que j'y ai joué, je devais avoir six ans, à Warcraft II. Ensuite j'ai joué à Age of Empire, Warcraft III, Sims, petite erreur de parcours. World of Warcraft, Diablo, HotS, Overwatch, j'ai pas des masses joué à Starcraft II.

[Moi] : D'accord, donc plutôt fan de Blizzard ?

[Nephy] : Ouais, globalement, j'ai fait un passage sur Wild Star, c'était très chouette mais... le principe, je ne sais pas si tu avais vu, mais le principe du jeu était assez chouette. Mais manque de monde.

[Moi] : Hum, hum. Je n'y ai jamais joué mais j'avais lu quelques trucs dessus.

[Nephy] : Bah franchement, hyper chouette mais *pfff* manque de monde, ils ont essayé de le refaire après en Free to Play mais ça marchait pas des masses mais c'était assez sympa, mais tu mettais des plombs à monter, en level, c'était chiant aussi. Mais globalement, ouais, Blizzard, j'ai du mal à sortir des licences de Blizzard d'ailleurs. Par rapport à l'esthétisme des jeux et j'ai... j'aime pas trop le changement, en fait. C'est-à-dire, que tu me verras pas au lendemain d'une extension par exemple. BfA ça va sortir, je vais pas y jouer tout de suite, quoi. J'attends un petit peu, je découvre, je pose beaucoup de questions, donc Izzly il en a un peu marre d'ailleurs [rire]. Mais je suis pas fan quand ça change ma classe et tout. Il faut que je me réapproprie et tout, je ne suis pas hyper fan. Donc voilà pour tout ce qui est l'histoire des jeux vidéo, après il y avait tout ce qui était Nintendo, tout ça, tout ça... Donc sinon, bah, je suis infirmière en psychiatrie depuis, bah depuis 5 ans. Et voilà, je crois que j'ai fait le tour, sauf si tu as des questions.

[Moi] : Ouais, alors... Du coup... Bon niveau étude je pense que tu as suivi le cursus classique ?

[Nephy] : Cursus classique... Bac scientifique, une année de battement et puis les trois années d'études d'infirmière.

[Moi] : Ok, d'accord. Alors du coup, à part Izzly, il y a d'autres personnes de ta famille ou, ouais dans un premier temps de ta famille, qui jouent à WoW ou qui ont joué peut être ?

[Nephy] : Ouais, il y a mon frère, qui joue d'ailleurs, toujours. Qui a joué en même temps que moi et qui joue toujours.

[Moi] : D'accord. Il n'est pas dans la guilde non ?

[Nephy] : Non, il a déjà joué un petit peu et hier on l'a embarqué en donjon mais c'était plus du PL qu'autre chose. [Rire]

[Moi] : C'est ton petit frère ou grand frère ?

[Nephy] : Non, c'est mon grand frère. Enfin, il est resté très, c'est quelqu'un de très attaché aux personnes, c'est quelqu'un qui s'attache énormément aux personnes et du coup il est très fidèle au niveau des guildes. C'est-à-dire que c'est Izzly et moi qui l'avions sorti de la guilde

des Fous Furieux, la fameuse première guilde dont je t'avais parlée, où il n'y avait clairement plus personne. On a lutté pour le faire sortir et on l'a fait sortir pour aller chez les Touristes, il s'est bien entendu avec les touristes et il s'est hyper investi. Il est même passé officier alors qu'on y était, hein voilà. Mais, par contre, pour le faire quitter ce genre de guildes, je pense qu'on peut lutter, quoi. On peut sortir les rames, il est... C'est quelqu'un qui s'attache énormément aux personnes et comme c'est des petits environnements, il est adapté, quoi. Il peut, peut-être, être intéressant pour ton étude, je ne sais pas [rire].

[Moi] : Ouais, ouais. Pourquoi pas [rire].

[Nephy] : Et du coup, ouais je crois que c'est tout, dans ma famille il n'y en a pas de masses. Dans les plus proches, quoi.

[Moi] : D'accord. Des amis tu disais avant que, au collège ;

[Nephy] : En troisième. Ouais, en troisième, une bande de copains qui... jouaient et c'est eux qui m'ont fait venir sur Varimathras, du coup le serveur PvP. J'ai joué avec eux et après eux... ils étaient plus PvP, moi j'étais plus PvE, on s'est un peu séparés là-dessus.

[Moi] : Ok et, aujourd'hui, tu ou vous avez des amis IRL qui jouent aussi ?

[Nephy] : Non. IRL, non. C'est plus des amis qu'on s'est fait IG. On s'est fait beaucoup d'amis là-dessus en fait, c'est plus eux. Des connaissances, voilà.

[Moi] : Ok. Vous avez fait des pauses tu me disais, pourquoi ?

[Nephy] : Alors la première c'était... j'en ai fait plusieurs, on va dire que la première, c'était plus les parents qui voulaient que je me re concentre plus sur les cours. Voilà, indéniablement, ça a eu une incidence sur les notes.

[Moi] : Ouais, moi j'ai arrêté en 1^{ère}.

[Nephy] : Ouais, moi je crois que j'ai arrêté à la fin de la 1^{ère} parce que ma 1^{ère} je crois que j'ai vraiment fait ma no life, comme une porcasse et, en fait, en terminale, je me suis dit « Ouais, je vais arrêter de jouer à Warcraft, quand même » Je me suis fait un de ces marathons de série, j'ai jamais fait ça. Remplacer une drogue par une autre [rire]. Voilà. Donc ça, ensuite, alors, en terminale, j'ai passé mon bac en 2009, c'était Wrath encore ou c'était Cata ? Non c'était Wrath.

[Moi] : LK, encore.

[Nephy] : C'était Wrath, parce que j'ai fait le World Wide d'ailleurs, c'était un des seuls et je l'ai fait. C'était en 2008 et ils annonçaient la sortie de Wrath. Donc 2009, c'était encore Wrath, j'ai joué ensuite Cata, j'ai fait une pause, non je suis arrivée tardivement sur Wrath mais j'ai enchaîné sur Cata, j'ai fait une pause à Cata. Je ne sais plus trop ou je ne saurais pas trop te dire pourquoi. Je pense par perte d'intérêt aussi. Et après j'ai repris à la fin... C'est là où j'ai repris contact avec... Izzly, notamment. C'était à la fin de Cata, on ne sortait pas encore ensemble mais... Là il y a eu la sortie de Diablo III, donc j'ai fait pour Diablo III. Ensuite Mist est sorti, là on a fait une pause plus vers la fin de Mist parce que ça commençait à devenir un peu lent, enfin hyper long, toujours les mêmes choses... Et on... en fonction des saisons, je ne sais pas si tu connais Diablo III ? Si t'as déjà joué ?

[Moi] : Non.

[Nephy] : En fait t'as des saisons et tu recommences à zéro, enfin tu recommences à zéro ton personnage à chaque fois. Tout ça, tout ça. Et donc à chaque début de saison, au début ils avaient fait un système assez sympa, c'est-à-dire, que t'avais du nouveau stuff pour les personnes qui commençaient leur saison. Genre des bonus spéciaux. Et ça, on le faisait pour essayer les nouveaux bonus. Récemment, enfin récemment, il y a un ou deux ans, ils ont arrêté ce système, du coup beaucoup moins d'intérêt. Donc on a fait des pauses pour Diablo... Ensuite, donc après Mist il y a eu quoi ? Y'a eu Draenor, on a globalement bien joué. On a arrêté plus par, pareil, par ennui et parce que, le changement de faction. Et ensuite quand Légion est sorti, il y avait eu Overwatch et là je crois que c'est une des premières fois où mon cœur balançait entre deux jeux et j'ai eu du mal à m'investir sur deux jeux en fait. Et donc j'ai joué à Overwatch. Je suis sur Légion en jouant un tout petit peu à Overwatch en même temps et là, récemment, la grosse pause que j'ai fait c'était Overwatch, clairement.

[Moi] : Ok, d'accord. Et, du coup, revenue parce que ?

[Nephy] : Revenue, parce qu'en fait... naïvement j'ai switch pour jouer sur Warcraft et donc je suis classée, je ne sais pas si tu sais, sur Overwatch il y a des classements. Je suis classée Diamant, assez haute dans Diamant, donc je dirais pas à passer Master mais assez haute. Et en fait quand tu ne joues pas pendant un moment, tu perds des points de classement et je n'avais pas fait gaffe et du coup je suis tout en bas de mon classement Diamant, donc ce n'est pas énorme hein mais ça m'a dégoutée et du coup, je me suis dit « foutu pour foutu, je reste sur WoW » [rire]. Voilà au final j'ai retrouvé ce côté, on m'appelle souvent la fermeuse chinoise, voilà. Le plaisir là-dessus.

[Moi] : D'accord. Avec un peu le... on va dire le... un certain goût pour l'univers de blizzard est-ce que tu as... ça peut être les livres, le film, enfin tu vois, est-ce que ça t'intéresse un peu tout ce qu'il y a autour de WoW ?

[Nephy] : Ouais.

[Moi] : Est-ce que tu as lu des livres, ça peut être éventuellement, aussi, le cosplay des choses comme ça.

[Nephy] : Alors le cosplay pas du tout, j'ai... lu des livres mais d'une seule auteure qu'a fait... celle qui est agréable à lire. Elle s'appelle Kristina je crois, Kristina, ouais. A la base, j'étais partie sur quelque chose genre, je vais tous les lire, tous, tous. Et en fait... j'ai commencé du coup par celui qui raconte un peu... l'histoire qu'on fait là sur Argus, la rencontre entre les orcs et les draeneis et au début, avant le film. Je ne sais plus comment il s'appelle, la guerre des clans, je crois. Un truc sur les orcs, quoi, le commencement. Et elle est hyper fluide et du coup, j'ai pas accroché sur les autres auteurs, sur ces auteurs-là. Donc pour connaître un peu l'histoire du jeu. Le film, je l'ai vu, ça m'a pas plu. Donc voilà [rire]. Je suis pas, je vais pas être à chercher... absolument à faire tout sur Blizzard ou autre, par contre il y a une chose que j'adore c'est leur cinématique. Là, pour le coup.

[Moi] : Ouais, je pense qu'on se souviendra tous de la cinématique de Vanilla.

[Nephy] : Je n'ai plus entendu.

[Moi] : Ouais, tu m'entends là ?

[Nephy] : Oui.

[Moi] : Je disais « je pense qu'on se souviendra tous de la cinématique de Vanilla ».

[Nephy] : Carrément, carrément. Bah c'est là où j'ai voulu faire une druide, grâce à ça.

[Moi] : Moi c'est là que j'ai fait un chasseur, nain.

[Nephy] : Nain en plus [rire]. Et c'est là que j'ai fait le tauren [rire] on a tous fait copier.

[Moi] : Ouais, ouais. Et Blizzcon, etc. tu suis ou... ?

[Nephy] : Ouais.

[Moi] : T'as déjà eu envie d'y aller, peut être que t'y es déjà allée ?

[Nephy] : Ouais, ouais. Non, on y est jamais allés. Avec Izzly, on aimerait bien y aller, mais financièrement je pense que c'est juste un gouffre, on va pas se le cacher. Je suis allée au World Wide Invitational qui était à Paris, je crois que c'était en 2007. Qui était hyper cher, je crois que c'était 70€ la place. Mais c'était hyper sympa. Donc, ouais, aller faire une Blizzcon mais... faut prévoir, on peut pas y aller comme ça. Et... je ne sais pas si ça se fera un jour. On suit, sur, de temps en temps.

[Moi] : Pardon ?

[Nephy] : On suit, ça nous est arrivé de prendre des...

[Moi] : billets virtuels ?

[Nephy] : Ouais, voilà. Je crois qu'on en a pris deux ou trois, on s'alterne sur les comptes pour avoir les goodies IG et plus proche la GamesCon, en tout cas c'était d'actualité il y a deux ans, on verra si on le fera.

[Moi] : D'accord.

[Nephy] : Parce qu'il y a aussi un stade Blizzard à la Blizzcon, en Allemagne. Comme on n'est pas si loin que ça, on se dit « pourquoi pas ».

[Moi] : D'accord. Alors je retourne un peu sur ta vie en dehors de WoW et, on va dire, le lien avec WoW. Est-ce que tu trouves que ton expérience sur WoW a eu une ou des influences sur ta vie quotidienne ? Tu vois, est-ce qu'il y a des moments où, tu as l'impression que, ouais, ça t'a apporté quelque chose que tu aurais pu mettre en place, en œuvre dans ta vie quotidienne ?

[Nephy] : Euh, oui... Je pense que ça, en plus ça m'a permis d'être assez débrouillarde et observatrice. Par rapport au fait de chercher des quêtes ou autre, bon maintenant on est assisté, hein, mais j'estime avoir passé la phase d'apprentissage. Après sur... dans mon boulot, étonnamment, dans ma pratique... j'ai ce contact par rapport aux patients qui souvent sont jeunes ou autre, j'ai ce contact. J'arrive facilement à entrer en contact du coup aussi avec les malades, de type Asperger..., et, grâce aux jeux vidéo, notamment... C'est quelque chose qui m'a vachement aidé. Après dans la vie quotidienne, dans la vie de tous les jours, si je ne faisais pas ce boulot-là, je ne sais pas. Je ne sais pas si... pas tomber dans diverses pratiques que j'aurais pu, enfin que j'aurais pu faire en suivant des amis ado', puisque j'étais plus occupée à geeker qu'autre chose..., ça m'a sauvée je pense de certaines choses, mais lesquelles je ne sais pas... Mais, ouais, non surtout dans ma pratique professionnelle je pense.

[Moi] : Hum, hum. Et ouais, bon les deux questions grandes comme une maison, encore une fois mais bon il faut que je les pose.

[Nephy] : Vas-y [rire]

[Moi] : La première, c'est d'être... d'être une fille dans WoW, geeker dans la vie quotidienne, je ne sais pas... l'image du geek, c'est plus un mec qu'une fille, est-ce que c'est quelque chose, enfin voilà, les même questions que pour WoW, est-ce que c'est quelque chose que tu revendiques, que tu laisses en suspens, que tu caches, enfin voilà, tu vois ?

[Nephy] : Je ne cache pas du tout le fait que je geek. Clairement, je le cache pas du tout, je le défends dans le sens que certaines personnes, comme Fear, peuvent regarder The Voice ou Koh Lanta, donc moi je préfère jouer aux jeux vidéo à ce moment-là.

[Moi] : Donc tu te fous de sa gueule [rire].

[Nephy] : Toujours [rire]. Non, j'ai jamais eu honte, pour le coup, de jouer aux jeux vidéo ou autre... j'ai caché, enfin je cache Warcraft, enfin WoW parce que c'est, dans une autre sphère c'est plus délicat, mais je ne cache pas le fait que j'aime bien les jeux vidéo. J'aime beaucoup les jeux de société aussi, les jeux de plateaux, les choses comme ça. Je suis bonne joueuse, énervante dans le sens où j'ai la fâcheuse tendance de looter beaucoup ou de gagner facilement. J'ai beaucoup de chance dans les jeux.

[Moi] : Ouais. En termes de loot, vous faites la paire.

[Nephy] : Ouais, ouais [rire]. On fait la paire. Mais figure-toi que, enfin, il vaut mieux pas jouer à Diablo, je décourage.

[Moi] : Ok, d'accord.

[Nephy] : C'est même pas volontaire, hein. C'est, je décourage, c'est tout [rire]. Et... ouais, non, je suis une bonne joueuse mais j'aime les challenges, j'aime les, je pense que c'est mon tempérament et si je ne joue pas, je vais avoir des coupures sérieuses. Enfin voilà, je revendique le fait d'être geek pour le coup, je ne m'en cache pas.

[Moi] : Est-ce que c'est quelque chose où tu as déjà senti des jugements des autres personnes ?

[Nephy] : Oui !

[Moi] : Par rapport à ça, ouais ?

[Nephy] : Ouais, ouais. Surtout [inaudible] [rire]

[Moi] : Pardon ?

[Nephy] : Surtout à 27 ans. C'est « ouais mon mec il n'arrête pas de jouer aux jeux vidéo c'est un gamin » [rire] et alors ? Non je ne suis pas du tout, non j'ai eu des jugements dans le sens « je suis une gamine », tu joues aux jeux vidéo. Des jugements aussi, peut-être sociale, en me disant que je suis un peu introvertie, alors que je n'ai pas ce sentiment-là. Mais parce que des fois je gagne. Mais sinon non, j'ai pas eu ce sentiment d'être isolée.

[Moi] : D'accord. Alors je passe à la deuxième question grande comme une maison puis une plus sérieuse. Est-ce que tu... vois un lien conscient ou inconscient entre le fait de jouer heal et le fait d'être dans un métier de la santé ?

[Nephy] : Absolument pas.

[Moi] : Peut-être pas sur le fait d'être heal mais sur le fait de s'occuper des autres, enfin tu vois ce genre d'idées là, quoi ?

[Nephy] : La psychiatrie je pense, pas tellement le fait de jouer heal. Je pense le fait de jouer tout court, aux jeux vidéo je pense... sans le vouloir ça a joué là-dessus. Le fait de jouer heal j'ai souvent rigolé en disant que j'étais heal IRL. Mais... [rire]

[Moi] : Oui, bah oui [rire].

[Nephy] : Mais... j'ai pas tellement de... j'ai pas tellement de, je vois pas tellement de liens. Plus sur ma pratique, vraiment sur le côté psychiatrie ou autre. Je pense que ça a influencé, parce que... ou ça a influencé ou ça a aidé, je sais pas. Mais... le côté infirmière et heal je... en tout cas j'en vois pas le lien.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Bon, du coup la sérieuse. Jouer à WoW c'est quelque chose qui prend du temps, bon avec Izzly vous partagez ça, donc je pense qu'il n'y a pas trop de négociations à faire, quoique, peut-être, peut-être qu'il y a des moments où l'un de vous deux a envie de jouer et pas l'autre... Comment est-ce que vous gérez ça ?

[Nephy] : Euh... c'est chacun, on fait, on est un peu sur le principe on fait ce qu'on veut, entre guillemets. Donc s'il veut jouer et que moi je ne veux pas, je vais lire un livre, regarder la télé et inversement.

[Moi] : D'accord, ça a déjà créé des tensions ?

[Nephy] : Non, franchement, non. Je suis très tolérante, il est trop tolérant. Il sait que je peux avoir mes périodes, j'ai un peu ces périodes-là, je ne dirais pas compulsives, mais sur une activité où je vais être à fond pendant un moment. Et voilà, j'ai envie de jouer absolument, il faut que je le finisse, des trucs comme ça. Et ça ne crée pas de tensions du tout, on s'accorde quand même des pauses en même temps. Mais... voilà, c'est pas. Là, tu vois, c'est lui qui a repris, ça ne m'a pas du tout perturbé, voilà, c'est pas du tout... Les seuls moments où ça peut faire des tensions c'est le soir quand j'essaie de dormir et que lui joue encore, ou inversement, et qu'on fait trop de bruit. C'est tout.

[Moi] : D'accord. Et pendant vos pauses, est-ce qu'il y en a un qui entraîne l'autre pour vos pauses ou pour la reprise ou... ? Est-ce que c'est arrivé qu'il y en ait un qui soit pause pendant quelques semaines et que l'autre continue ?

[Nephy] : Euh... La reprise je suis souvent influencée par le fait que je vois rejouer, ça me donne envie, donc je rejoue. Ça n'a pas marché à tous les coups, hein. Mais de temps en temps. On est moins assidus aux jeux vidéo quand on joue pas ensemble, étonnamment. Overwatch, par exemple, au début on jouait ensemble, puis on a arrêté, lui va essayer d'autres jeux... On est moins [inaudible] parce que jouer seul ce n'est pas non plus quelque chose qu'on aime bien, on aime jouer à plusieurs. Donc... Mais globalement, ça ne pose pas de problème les pauses,

voilà, si on fait une pause, ça dépend parce que généralement on a aussi de la lassitude en même temps, quoi.

[Moi] : D'accord. Donc vous êtes synchronisés sur le fait que ; ?

[Nephy] : Ouais. Izzly va se lasser plus vite, il change assez régulièrement de personnage ou autre. C'est lui qui va décrocher en premier. On est assez synchro, globalement on est assez synchro.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Et du coup, ayant commencé à jouer jeune, bah tu l'as dit, une fois tu avais arrêté à jouer un peu sous l'injonction de tes parents, est-ce que... Il y a des moments où... Bah je sais que moi j'ai commencé tout de suite à la sortie, j'étais en 4^{ème} ou 5^{ème}, ouais 5^{ème} et voilà, ouais, il y avait clairement des moments où ça ne passait, quoi. Est-ce que tu as vécu des choses comme ça ?

[Nephy] : Où, ça passait pas ? C'est-à-dire, avec mes parents ?

[Moi] : Ouais, ouais.

[Nephy] : Clairement, ouais.

[Moi] : Hein ?

[Nephy] : Clairement. Ça crée des tensions, en plus, pour le coup... le fait que je sois une fille et que je jouais à des jeux vidéo avec des garçons, ça posait énormément de problèmes à ma mère. Donc ça rajoutait en... voilà, ça créait des tensions. Surtout quand moi j'ai voulu commencé à rencontrer, à faire des IRL et que moi je voulais rencontrer, ma mère ne voulait pas... Des tensions avec mes parents par rapport à mes notes, clairement.

[Moi] : Ok, d'accord. Et comment est-ce que vous avez réglé ça ? A l'amiable ?

[Nephy] : Et ben, en fait au début c'était mon père qui payait avec sa carte bleu et ensuite on a découvert la carte prépayée avec mon frère et donc on achetait des prépayés et on jouait en secret, dans nos chambres [rire]. Et après [inaudible]

[Moi] : Et après, quoi ?

[Nephy] : On a eu 18 ans et donc c'était bon. Voilà, lui avant moi mais c'était ça.

[Moi] : Ok. Très bien alors j'ai une dernière question et ensuite je te libère.

[Nephy] : Ca marche [rire]

[Moi] : Si tu devais te remémorer, un peu rapidement les personnes de la guilde, même en ayant repris il y a peu, après la pause. Est-ce que tu pourrais lister, par personne, selon toi... trois aspects : 1^{er} leur niveau, est-ce que ce sont de bons joueurs, moyens, pas top, etc. 2^{ème} est-ce que tu t'entends bien avec eux et 3^{ème} aspect, est-ce que tu aimerais plus jouer avec eux, plus les connaître, etc. ?

[Nephy] : Dans toute l'histoire de WoW ?

[Moi] : Non au sein de la guilde, actuellement.

[Nephy] : Au sein de la guilde... Bon on va pas compter Izzly du coup... Il y a Fear, bah il y a Fear avec qui, bah on l'apprécie tous les deux en plus, qui a, qui est sympa, qui est très présent mais qui est très sympa...

[Moi] : Sur son niveau de jeu, tu le classerais comment ?

[Nephy] : Sur son niveau de jeu, je le classerais dans les très bon. Clairement. Il arrive à gérer, enfin pour moi il ressemble un peu à Izzly, quoi ou il va arriver à maîtriser chaque classe, sans problèmes, voilà... Il y a Psylo que j'aurais aimé plus, enfin, plus faire connaissance, je pense, parce que, ouais, il a ce côté un peu introverti. Au final, quand on l'a en groupe cinq, il est plutôt sympa, on rigole et... Troisième personne... Euh... il y a Ygg avec qui c'est plus, bah c'est un très bon heal qui m'a pas mal aidé, là quand j'ai repris, à me dire les strat' et tout ça. Avec qui je joue déjà, en fait j'ai donné des personnes avec qui je joue, pas tellement des personnes que je ne connais pas. J'avoue que j'ai un peu triché [rire]... J'aurai pu te citer, parce que du coup, j'ai vu que tu avais changé, parce que je crois qu'on avait déjà joué ensemble. Et c'est ce côté confort que j'aime bien, c'est les acquis. Les personnes que je connais et avec qui j'ai déjà joué, plutôt qu'avec des personnes avec qui j'ai peu joué. Genre, les nouveaux même s'ils sont très sympas, j'ai peu joué avec eux, enfin, à part Lexiane. Genre Eikitchi ou Feerya, j'ai pas beaucoup joué avec, donc non pas que je ne veuille pas, loin de là mais... Je préfère mes valeurs acquises en fait [rire]. Donc je suis plus dans le cercle que je connais... Voilà. Après on peut parler du dossier Doudi qui est autre chose mais c'est tout à fait autre chose.

[Moi] : On peut, on peut. Vous vous entendez bien avec Doudi ?

[Nephy] : Bah, on s'entendait plutôt bien mais... il a ce côté un peu désagréable du mec hyper égocentrique. Voilà, quoi, hyper désagréable là-dessus. Qui nous tape un scandale parce qu'on part faire des mythiques plus et qu'il ne fait pas parti du groupe. Ça c'est un peu pénible au bout d'un moment, quoi [rire].

[Moi] : [rire] C'est doudi.

[Nephy] : C'est doudi, voilà. C'est dit.

[Moi] : Bon une dernière question qui surgit là, avant de terminer...

[Nephy] : Dis-moi.

[Moi] : Alors, comment la formuler ?... Bah, Izzly, tu l'appelles assez facilement par son pseudo', Izzly.

[Nephy] : Ouais.

[Moi] : Comment ça se fait ? Enfin, tu vois ?

[Nephy] : Pourquoi naturellement et je ne ripe pas sur son prénom ?

[Moi] : C'est ça et est-ce que tu, est-ce que c'est clairement dès que tu discutes avec des gens de la guilde et dès que tu te connectes et dès que tu es en jeu, c'est Izzly, enfin tu vois, comment tu gères cette double, ce double nom ? [Rire] En plus, il change souvent de perso' donc

[Nephy] : Ouais. Mais c'est, Izzly c'est son pseudo BattleNet et... c'est Izzly, même s'il change de temps en temps de nom, il essaie quand même de rester autour de Izzly. Comme moi et Nephy.

[Moi] : D'accord, parce que moi je l'ai connu, c'était Tacita.

[Nephy] : Tacita, ouais. Il y a eu Gru, il y a eu Tacita, il y a eu plusieurs noms mais globalement c'est Izzly. En fait son personnage principal, il s'appelle Izzly. Enfin je ne sais pas s'il le nommera comme personnage principal mais en tout cas... voilà. Et moi quand je l'ai connu, il s'appelait, je ne sais plus ce que c'était, je crois que c'était Skullguard, pour te dire ou Sulfata, enfin il y a eu plein de noms comme ça, mais Izzly c'est son Battle tag... C'est comme lui, il va m'appeler Céline* en jeu, moi je ne vais pas non plus l'appeler Jonathan* en jeu. Et quand on est avec des amis et qu'ils nous connaissent par nos prénoms IRL, bah ça dépend... Ca dépend, parce que, par exemple, on a un ami qui est un ami, je pense qu'il t'en parlera, c'est un ami de collège de Izzly... T'as peut être connu d'ailleurs, c'était [inaudible]. Il y a eu pas mal de, en mythique plus on l'avait groupé. C'était un tank, un très bon joueur, un moine tank et on avait fait pas mal de mythique plus avec lui et qui m'appelle, soit Nephy, soit Cé-cé, pour Céline, c'est... Lui, il passe des deux. Mais bon généralement, là on s'appelle par nos prénoms ou autre mais en guildes on reste sur les pseudos. Ça se fait naturellement.

[Moi] : Ok, naturellement vous faite la ; ?

[Nephy] : Ouais.

[Moi] : Ok, alors je ne sais pas si vous jouez côte à côte ou dans une pièce différente.

[Nephy] : Côte à côte.

[Moi] : Ok, bah alors du coup, forcément, en raid, etc. vous devez discutez en dehors du vocal. Dans ce cas vous passez aussi facilement sur vos prénoms ou est-ce que vous restez sur, enfin tu vois ?

[Nephy] : Alors on se parle tous les deux, on se parle jamais, enfin on est toujours sur nos prénoms... Voilà, on est jamais sur les pseudos. Enfin ça, on est côte à côte donc généralement il n'y en a qu'un seul des deux sur le vocal, c'est rare qu'on soit les deux sur le vocal... Parce que du coup sinon on entend ou doublé ou ; enfin, pas agréable. Donc, non, vraiment on s'appelle par nos prénoms, c'est jamais arrivé que je l'appelle Izzly [rire].

[Moi] : Ouais, vous faites très facilement et naturellement la distinction ?

[Nephy] : Ouais. Ouais.

[Moi] : Ok. Parfait, bah écoute au niveau des questions c'était tout [Proposition de l'enregistrement]

[Nephy] : [Sur le principe, oui, mais ce point serait à voir avec Izzly, d'un point de vue matériel si c'est possible. Demande d'avoir une version PDF de la thèse après soutenance. Explication qu'elle va demander une formation sur le jeu vidéo et les applications thérapeutiques, si jamais ça m'intéresse.] Merci à toi, c'est aussi hyper intéressant d'en parler, au final.

3.13. Entretien avec Oupah, Peuple des Barrens

DPS/Healer, Officier Recrutement

Date : 16 février 2018 et

Durée : 1 heure 20 minutes + 1 heure

1 heure 11 minutes d'enregistrement, 1 fichier + 15min50 + 34min50

[Salutations et explication du cadre des entretiens. N'avais pas discuté des entretiens qu'avaient réalisés Psy et Fear. Prévision de la fin de l'entretien vers 15h].

[Moi] : Du coup, ma première question, qui est assez large : est-ce que tu pourrais un peu me retracer ton histoire dans *World of Warcraft* ? Quand est-ce que tu as commencé à jouer ? Pourquoi ? Sur quel serveur, quelle classe, etc. ?

[Oupah] : Alors, j'ai commencé à jouer Mage, bah sur *Sargerass*. Parce que, en fait, c'est mon meilleur ami qui m'a ; qui jouait, moi je jouais à d'autres jeux et voilà, il m'a amené. Et c'est lui qui m'a fait postuler à la *Légion des Barrens* à l'époque. J'ai commencé directement dans la guilde *La Légion des Barrens* qui, trois semaines après, allait fusionner avec trois autres guildes pour faire *Le Peuple des Barrens*. Et donc j'ai joué Mage pendant un an, après je suis partie parce que serveur *PvP* c'était vraiment pas toujours sympa, à l'époque. Et donc on est parti, lui il est parti d'abord, enfin mon pote, il est parti et moi, je l'ai suivi pas longtemps après, sauf que... ça a pas duré très longtemps cette histoire parce que j'ai commencé des horaires décalés et... du coup, après je me suis rapidement dirigée vers une guilde qui raidait l'après-midi... Tout en gardant un *reroll* dans le *Peuple des Barrens* parce que j'étais quand même attaché à ces gens-là. Et au bout de quelques années, quand j'ai eu mon fils, je suis revenu au *Peuple* parce que... enfin, l'après-midi, ça ne m'arrangeait de nouveau plus, donc voilà. Je suis revenue au *Peuple* à ce moment-là, complètement.

[Moi] : Et du coup en jouant toujours Mage pendant tout ce temps ?

[Oupah] : Non, non, non. Mage j'ai dû jouer un an à peu près et puis ensuite je suis passée sur ; au début j'avais créé un... mon Mage, au tout début, c'était mon personnage principal et puis j'avais fait un *reroll* prêtre *alli* et en fait, j'ai bien aimé cette classe et au bout d'un an... un an et demi. Enfin, j'ai commencé en avril 2006 et un an et demi après j'ai créé Oupah et voilà.

[Moi] : D'accord. Et du coup, depuis tu joues prêtre ?

[Oupah] : Voilà. Et donc, quand j'ai créé Oupah, j'étais dans la guilde d'après-midi au début, dans, c'était dans le but de rejoindre la guilde d'après-midi parce qu'au début on pouvait pas ; j'étais partie *PvE* et c'était un serveur *PvP* donc je ne pouvais pas ramener mon perso' à nouveau. A l'époque on ne pouvait pas migrer de... *PvE* vers *PvP*.

[Moi] : D'accord, et du coup côté Horde aussi ?

[Oupah] : Ouais, toujours. Toujours côté Horde. J'ai toujours un *reroll* côté *alli* qui traîne, parce que j'aime bien avoir les deux.

[Moi] : D'accord. Et, du coup, pourquoi est-ce que tu as commencé à jouer à *World of Warcraft* ?

[Oupah] : Bah parce que c'est mon pote qui, pour jouer avec mon pote avec qui, finalement, j'ai pas tant joué que ça, mais c'est lui qui m'a fait découvrir le jeu... Et voilà.

[Moi] : Et du coup il t'en a parlé et ça t'a motivé ?

[Oupah] : Ouais, il m'a montré et il m'a prêté un peu son compte au début aussi. Et du coup j'ai joué un peu sur son compte et puis j'ai bien aimé, donc... Je me suis payée mon compte.

[Moi] : D'accord, ok. Et au sein du *PdB*, toi, maintenant tu es officier, est-ce que tu l'avais déjà été ? Comment est-ce que ça s'est un peu passé ton histoire au sein du *PdB* ?

[Oupah] : Bah là je suis officier depuis quand ? Depuis 2015, je crois. Depuis deux, trois ans. Et avant je n'étais pas officier, je n'avais pas du tout été officier avant. Par contre, j'avais été officier dans ma guilde d'après-midi... où je m'étais occupée surtout du forum, j'avais fait un forum et... voilà. Après, je n'ai pas eu du tout la même expérience que maintenant, c'était quand même moins cadré... Il y avait plus de problèmes, quoi. Donc là c'est vrai qu'il n'y a pas trop de problèmes donc ça se passe bien. Bon il y en a eu, il y en eu. Depuis que je suis officier il n'y a pas eu de gros problèmes, mais c'est vrai qu'il y en a eus dans l'histoire de la guilde. Mais j'étais pas du coup, à l'époque, très impliquée dans ces problèmes-là.

[Moi] : Ouais, tu les voyais plutôt de l'extérieur ?

[Oupah] : Ouais, bah surtout qu'à l'époque où ça se produisait, j'avais Oupah dans ma guilde d'après-midi et j'avais juste un *reroll* à l'époque, donc j'étais vraiment pas très impliquée. J'étais surtout en journée.

[Moi] : D'accord. Et, du coup, malgré le fait que tu jouais principalement dans une guilde, tu as toujours gardé contact avec les gens du *PdB*, quoi ?

[Oupah] : Ouais. Mais après ça date depuis 2011 où je suis, oui voilà c'est ça. Mais après ça date de 2011, donc ça fait quand même sept ans que je suis revenue pleinement.

[Moi] : D'accord, donc ça n'a été que deux, trois ans que tu as été dans une autre guilde, quoi ?

[Oupah] : Plutôt trois, quatre ans, ouais. Mais j'ai toujours des contacts avec certaines personnes d'ailleurs qui jouent l'après-midi.

[Moi] : D'accord, ok. Et du coup, tu es officier depuis que c'est Psy qui est passé *GM* c'est ça ?

[Oupah] : Ah, non, non. Depuis bien après, parce que... je ne sais pas depuis quand il est *GM* Psy...

[Moi] : Ah ouais mais c'est vrai que ;

[Oupah] : Il te l'a dit ?

[Moi] : Je n'ai plus en tête exactement, mais je sais qu'il était parti quelques temps, enfin il est parti deux, trois mois puis il est revenu.

[Oupah] : Ouais. C'était deux, trois mois parce qu'il en a eu marre parce que... je ne sais plus exactement les raisons mais je me souviens que ça pouvait se comprendre. Et... non, c'était, après ça du coup. C'était après ce moment-là. Voilà, après j'avoue que je n'ai plus les dates en tête. Je me souviens que ça s'est passé mais je ne sais plus exactement quand.

[Moi] : Il n'y a pas de problèmes, c'est juste avoir un ordre d'idée, quoi. Et du coup, là tu es officier en charge du recrutement ?

[Oupah] : Ouais, ouais.

[Moi] : Donc c'est toi qui gère toutes les candidatures sur le forum, etc.

[Oupah] : C'est ça.

[Moi] : Et alors, explique-moi comment est-ce que... tu fais ça ? Parce que moi, j'ai fait ma postulation et ensuite j'ai suivi les postulations des autres. Quels sont les éléments que tu regardes ? Comment est-ce que tu prends la décision que telle personne...

[Oupah] : Bah globalement, globalement, on est plutôt cool. On regarde si les gens ils cherchent, ils... enfin ce n'est pas une sélection drastique comme tu as sûrement dû le voir, mais on regarde que les gens soient motivés... Voilà, souvent c'est plutôt des candidatures abandonnées mais peut être parce que ça ne leur convient pas ce qu'on demande pour les candidatures ou... enfin, voilà. Il faut vraiment le chercher, quoi. Je me souviens qu'il y avait un mec qui avait postulé pour les dagues, parce qu'il voulait ses dagues légendaires là, un voleur qui voulait ses dagues légendaires. Bon, bah lui il s'est fait jeter, mais c'est... sinon il faut le vouloir pour ne pas être pris en essai.

[Moi] : D'accord. Sinon c'est plutôt ouvert, quoi ?

[Oupah] : Ouais, on regarde à ce que les personnes respectent le modèle et après répondent positivement aux questions qu'on leur pose et puis voilà. Si après, au niveau des questions qu'on leur pose ça passe pas, bah en général, la personne elle va pas revenir d'elle-même. D'ailleurs, souvent on pose des questions « Ouais, la blague ? », « Est-ce que tu as bien lu la charte ? » et on insiste et au bout d'un moment, les gens ils répondent plus, bon bah voilà c'est terminé quoi.

[Moi] : D'accord, ouais donc le test c'est plutôt ça quoi ?

[Oupah] : Ouais, voilà.

[Moi] : Et justement, le modèle de postulation, c'est toi qui l'as mise en place ou ; ?

[Oupah] : Non, ça date depuis très longtemps. Je ne saurais pas te dire. Bon après on le fait évoluer quand les trucs ne sont plus vraiment d'actualité et puis on le remplace par les trucs d'actualité. Je ne sais plus... par exemple c'était, « humour 800 », par exemple on est obligé d'actualiser le score d'humour pour la blague, tu vois, des trucs comme ça. Mais sinon, ouais, c'est un truc qui est en place depuis très longtemps, pareil. En fait, quand quelqu'un postule, on fait un post côté officier où on vote chacun et il faut le $\frac{3}{4}$ des votes positifs pour que la personne soit acceptée et en général il n'y a pas de soucis, quoi.

[Moi] : Ok, d'accord. Et par exemple, j'ai vu une postul', là, où le mec il s'est planté, il a postulé dans la partie... enfin en réponse au post et pas en créant un post à part entière, je ne sais pas si tu as vu, du coup lui, voilà, j'imagine que tant qu'il n'aura pas refait ça...

[Oupah] : Exactement, exactement. Moi je ne donne pas suite. Fear lui a dit ; l'a invité gentiment à refaire sa postul'. Il a répondu d'une manière pas aimable, bon bah c'est terminé. Moi je ne donnerai pas suite à ça. Je n'ai rien de plus à ajouter que ce que Fear a dit. Le mec il répond « Tu veux savoir quoi de plus sur moi ? » Bah... voilà, hein. S'il ne respecte pas... Si, il faudrait peut-être que j'aïlle mettre une petite réponse, c'est vrai. Je vais le faire [rire]. Mais voilà, ça va être plus ou moins la même chose que ce que Fear a dit.

[Moi] : D'accord, d'accord. Pour revenir un peu plus centré sur *WoW*, tu disais que tu jouais à d'autres choses à l'époque où tu as commencé, est-ce que depuis, tu joues encore parallèlement à d'autres choses ?

[Oupah] : Ouais, ça m'arrive. En fin d'extension notamment, quand j'en ai un peu marre. Sinon je joue principalement à *WoW* mais en fin d'extension. Bah là, je commence à regarder un peu sur *Steam* ce qu'il se passe, parce que bon... c'est la fin et je commence un peu à me lasser mais bon je finis toujours par y revenir.

[Moi] : D'accord, est-ce que justement tu as fait des pauses dans ton abonnement ? Est-ce que tu as arrêté, je ne sais pas, pendant quelques mois, un an ou deux ?

[Oupah] : Non, pas vraiment. Peut-être quelques mois, ouais, mais pas plus.

[Moi] : D'accord. Sinon c'est plutôt quelque chose de continu ?

[Oupah] : Oui, oui.

[Moi] : D'accord, alors j'ai quelques petites questions au niveau de ton interface, si tu utilises des *add-on*, si oui lesquels, ce genre d'éléments, tu vois ?

[Oupah] : Moi, j'essaie d'être assez minimaliste. J'essaie de prendre les trucs vraiment indispensables... Donc j'ai un truc de barre de sorts là, pour voir la barre de sorts, parce que c'est vrai que la barre de sorts de base est pas top. J'utilise pas mal de truc d'interface de... j'ai l'interface de base, quoi, pour les touches. Donc j'ai pas d'interface pour les touches. J'utilise ; comment ça s'appelle ce truc-là ? *Quartz*, c'est *Quartz* pour les barres de sorts c'est ça ?

[Moi] : Euh, ouais, ouais.

[Oupah] : Donc j'ai *Quartz*. Qu'est-ce que j'ai d'autre ? Je vais avoir *TomTom* aussi, pour chercher des trucs aussi des fois. Attends, je vais aller dans ma liste *d'add-on*, ça sera plus simple. Ah si j'ai *BattlePetBridID*, très important.

[Moi] : C'est pour... ah, oui, pour les *pets*.

[Oupah] : Oui [rire]. Bah oui parce que tu sais, je ne sais pas si tu connais un peu les *pets*, comment ça marche.

[Moi] : Je t'avoue, c'est un truc sur lequel je ne me suis vraiment jamais penché. Je crois que j'ai deux *pet* niveau 25 et c'est à peu près tout [rires].

[Oupah] : Ouais, en fait, les *pets* il y a... bon je ne sais pas si ça t'intéresse mais en gros, les stats peuvent être réparties de différentes façons. Soit c'est maximum sur une stat', soit le bonus est reparti sur deux stat', soit réparti équitablement entre les trois stat', donc vitesse, vie et puissance. Et du coup, c'est plus opti' quand tout est sur une seule stat', parce que le bonus total est supérieur à quand c'est réparti. Plus c'est sur une seule stat', plus c'est... plus le bonus est important, en additionnant.

[Moi] : D'accord.

[Oupah] : Donc, c'est important quand tu veux capturer un *pet* de savoir, ou quand tu les *loot*, il peut y avoir plusieurs, quand tu les *loot* sur des boss il peut y avoir plusieurs... donc c'est des *brid* ça s'appelle, voilà. Il y a plusieurs optimisations de *pet* différentes. Tu t'en doutais pas hein ? Les gens qui ;[rires]

[Moi] : Non, pas du tout [rire]. Je t'avoue que quand j'avais essayé une ou deux fois, essayer de regarder un peu comment ça fonctionnait et puis j'avais commencé à lire des guides et je voyais le nombre de pages qui s'accumulaient et je me suis dit « Non, bon... » [rires]

[Oupah] : Ouais, non mais c'est long, il y en a beaucoup. Attends, parce que j'avais [?] un truc là. Alors, attends, du coup les *add-on* j'ai *decursive*, ah non c'est pas *Quartz*, c'est *Gnosis* que j'ai. *Quartz* c'est le truc de base que tout le monde utilise, mais moi j'ai *Gnosis*... *InsanityBar*, *Recount*, *TomTom*, *WeakAura*... *DBM*, voilà c'est tout.

[Moi] : *WeakAura* tu les fais toi-même ou tu... en cherches qui sont déjà fait ?

[Oupah] : Non, j'en cherche des déjà faits. Je ne suis pas très forte pour ça. Après, j'essaie de... *pff* ça m'est arrivé d'essayer d'en faire moi-même, j'ai eu du mal... quand je trouvais pas ce que je voulais, mais globalement je prends des trucs tout fait.

[Moi] : Du coup tu as le jeu en anglais ?

[Oupah] : Non, non. Oui, non, parce que je récupère des tout faits, mais si je les récupère tout faits, je suis quand même capable d'aller dedans pour traduire, ça va [rire]. Quand ça marche pas, j'arrive à changer le nom du sort, ça va, c'est à ma portée.

[Moi] : Non, parce que moi j'ai passé le jeu en anglais pour ça, parce que c'était moins chiant [rires]

[Oupah] : Ah d'accord, ah oui c'est vrai que je pourrais... Après il y a beaucoup de trucs dans le jeu où je me dis, faire l'effort, s'investir, faire ses *WeakAura* soi-même et tout, c'est pas, c'est pas un temps que j'ai envie d'y consacrer, je pourrais le faire si j'en avais envie, mais je suis pas assez à fond pour m'y consacrer. C'est comme... faire du poteau pour tester différents trucs. Moi, ça me va d'aller consulter des guides. Je sais que je pourrais faire mieux en faisant moi-même certains trucs mais j'ai pas envie, quoi.

[Moi] : D'accord.

[Oupah] : On est pas dans une guild *HL* où il y a vraiment des exigences *HL*... Je pense que pour le niveau de la guild, ça suffit d'aller lire ces guides, de se renseigner un minimum sans pousser très loin le truc, comme je pense que toi t'aimes bien le faire.

[Moi] : Euh, ouais, un peu.

[Oupah] : Moi c'est pas mon truc, j'ai pas envie de ; si j'avais. Je pense avoir des ambitions à la hauteur des moyens que je donne et qui ne sont pas les maximums, voilà.

[Moi] : Oui, en gros, le temps que tu peux consacrer sur le jeu, tu n'as pas envie de te prendre la tête à...

[Oupah] : Pas trop, le minimum, le minimum.

[Moi] : Je comprends.

[Oupah] : Il y a des degrés d'investissement avec différentes ambitions dans le jeu et voilà... et je me rends bien compte que je ne suis pas au maximum et je n'ai pas envie d'y être, au maximum, et je pense que le niveau de la guilde correspond au moyen que je me donne. Donc voilà.

[Moi] : C'est très intéressant ce que tu me dis parce que, justement, est-ce que tu dirais qu'au cours de ton expérience, bah tu as joué enfin tu as commencé quasiment au début, enfin peu de temps après le début de *WoW*. Est-ce que, justement, ton niveau d'investissement a évolué au cours du temps ?

[Oupah] : Bah, au début, j'étais pas vraiment investie. Alors, en fait quand j'avais mon Mage, j'étais dans un logement, un espèce de logement où j'avais une connexion 56k, donc en raid c'était une boule de feu toutes les 30 secondes, mais je rigole pas, hein.

[Moi] : D'accord [rire]

[Oupah] : [rire] Donc là, l'optimisation... bon après, c'était plus jouable dehors, hein, c'est parce qu'en situation de raid, la connexion tenait vraiment pas, quoi. Tu vois, j'avais le modem qui faisait *tudutu*, si tu te souviens à l'époque. Et à l'époque, je m'en foutais un peu et c'est à BC, à BC que j'ai cherché un peu plus à m'optimiser mais pareil c'était pas trop... un peu comme maintenant, quoi. Je *farmais* mes trucs, je lisais des guides, mais sans aller faire moi-même mes *sims* ou faire des tests de différents objets, des tests de *dps* sur les poteaux, tout ça. Voilà, j'ai jamais fait ça et depuis, ça a toujours été un peu constant. Et puis après, quand j'ai eu mes gosses, forcément, j'étais, il y a eu des moments où j'ai pas *raid* et du coup, je faisais pas [?] mais sinon quand il s'agit de *raid*, j'étais toujours, un peu, oui, même type d'investissement.

[Moi] : D'accord. Et, du coup, la guilde dans laquelle tu es rentrée avant qu'ils ne fusionnent avec le *peuple*, enfin qu'ils fusionnent tous ensemble et que ça donne le *PdB*... Pourquoi cette guilde ? Est-ce que ça a été un peu par hasard ?

[Oupah] : Non, non, c'est mon pote, toujours mon pote qui avait postulé là. C'est lui qui avait choisi cette guilde, il m'avait dit : « Ho bah viens ».

[Moi] : D'accord. Et alors, depuis que tu as arrêté les raids de l'après-midi et que du coup tu es revenue un peu à plein temps au *PdB*, qu'est ce qui te fait rester principalement au *PdB* ?

[Oupah] : Bah, le groupe de personnes auquel on est attaché. C'est vrai qu'après ça change, ça évolue, mais il y a des gens qui sont là depuis super longtemps. Il y a Ghrimgor, Psy, Fear, enfin ils sont là depuis une éternité. Après les gens, même si ça change... enfin... il y a Taurinot aussi, enfin je ne sais pas si tu vois... Asteria, qui est pas là tout le temps. Bon il y a eu des *IRL*,

il y a en moins c'est vrai maintenant, mais après il y en eu qui soude beaucoup, quoi. C'est vrai que moi je suis vraiment attachée au groupe de gens, il y a même des moments où je vais venir jouer, parce que, pour être avec ce groupe de gens, quoi, uniquement.

[Moi] : D'accord, donc c'est plus les gens qui te font venir quelques fois plutôt que ;?

[Oupah] : Oui.

[Moi] : Est-ce qu'il y a eu, au contraire, des moments où tu t'es sentie obligée de venir te... de venir jouer parce qu'il y avait un raid ou... tu vois ?

[Oupah] : Ah, oui, oui. Il y a des soirs où ; si par exemple une nuit je ne dors pas et le lendemain je me suis inscrite au raid, oui ça me gonfle d'y aller mais voilà.

[Moi] : Mais tu viens quand même ?

[Oupah] : Je viens quand même parce que ça fait partie de ; au final, au niveau du groupe je ne peux pas dire « Tiens je me suis inscrite et finalement je ne viens pas ». Enfin, sur le coup c'est pas cool, mais après au niveau de la cohésion, je n'ai pas envie de faire faux bond, je n'ai pas envie de faire faux bond, quoi. Et même le raid qui finit à minuit ça me gonfle mais bon, au final, j'y trouve quand même mon compte parce que... parce que, voilà, je passe un bon moment avec des gens que j'aime bien.

[Moi] : Toi, ça t'arrangerait que ça termine plus tôt ?

[Oupah] : Ouais. [Rires]

[Moi] : Et... Alors, justement, vu que tu connais les gens depuis longtemps et que tu as pu observer et voir des *GM* qui se sont un peu succédés, etc... Est-ce que tu dirais, d'une part, qu'il y a des façons de gérer la guilde différentes ? Tu disais avant que c'était un peu plus carré maintenant qu'avant ?

[Oupah] : Euh, bah je comparais par rapport à la guilde d'après-midi en fait.

[Moi] : D'accord, ok.

[Oupah] : Ouais, et bah moi j'ai vu, ce que j'ai pu constater, c'est que la guilde elle apprend beaucoup de ses erreurs. Psy, il est plutôt intransigeant, c'est-à-dire, que les règles elles sont définies et puis voilà, on ne demande pas énorme mais après... Si jamais il y a une personne qui n'est pas contente, les règles elles sont claires, c'est à elle de s'adapter ou de partir, voilà. Mais c'est vrai que j'ai remarqué que ça fonctionnait ce règlement, d'avoir vraiment des contrats clairs, dans un sens comme dans l'autre. C'est-à-dire, que la guilde s'engage à fournir un temps de jeu à certaines personnes, enfin aux... joueurs... Enfin, les engagements ça marche dans les deux sens, quoi. Si tu respectes les personnes, les personnes respectent les règles et ça se passe bien. Si tu commences à faire des exceptions, à essayer de faire plaisir à tout le monde, ça ne va jamais marcher.

[Moi] : D'accord. Et ça tu trouves que c'est particulièrement Psy qui l'a mis en place, ou c'était déjà quelque chose qui était en train de se faire avant ?

[Oupah] : Non, c'est quelque chose qui commençait ; Bah je t'ai dit, à l'époque quand Psy est arrivé *GM*, je n'étais pas encore vraiment impliquée dans la guilde à ce moment là et...

Ouais, non, je pense que ça avait commencé à se mettre avant et je pense que le tempérament de Psy colle bien avec cette façon de gérer et du coup, du coup voilà. C'est vrai que ça fait, c'est lui qui a été *GM* le plus longtemps, les autres avant ils n'ont pas été *GM* si longtemps que ça. Et lui, ça fait une éternité, je ne sais pas comment il fait. Moi j'en aurais eu tellement marre à sa place... Et... voilà. Non sinon ça s'est un peu mis en place avant. La guilde, elle a beaucoup appris de ses erreurs, enfin des choses qui se sont passées, et voilà tous ces fonctionnements ; il y a Thory qui est toujours là pour nous rappeler, pour nous faire des petites leçons, il y a toujours accès au forum off' et c'est vrai que, il y a un peu cette mémoire de la guilde, des choses qui se sont passées. Enfin Psy se souvient aussi mais Thory, donc Asteria, il se souvient de tout. Il est toujours à veiller un peu sur nous, à nous rappeler des choses qui se sont passées, si jamais on a oublié. Quand, on demande mais « Pourquoi on fait comme ci ou comme ça ? » Et il est toujours « Ah bah, à l'époque il s'est passé ci et bah maintenant on fait ça parce que d'expérience » ... C'est vrai qu'il a beaucoup cette expérience des choses qui se sont passées et du coup ;

[Moi] : C'est un peu le vieux sage ?

[Oupah] : Ouais, c'est ça [rire]

[Moi] : D'accord, d'accord.

[Oupah] : Mais je suis dans une guilde *alli* aussi et ils fonctionnent un peu comme ça, aussi. Et je trouve ça bien, les engagements... ils sont vraiment intransigeants au niveau des engagements des joueurs ou pas d'ailleurs. Enfin, engagement ou non, c'est-à-dire, que c'est une guilde *HL* et il y a, il y a des *raideurs* et des pas *raideurs* et ils sont très cool avec les *non-raideurs*, à condition qu'on mette pas la merde, et très exigeant avec les *raideurs* et en même temps, eux, ils ont un temps de raid, ils vont jamais faire un dépassement d'horaire de raid, de jour de raid, jamais faire un dépassement par rapport à ce qui est prévu. Donc le respect qui marche dans les deux sens et... tout est très carré et il n'y a pas de dépassement ni dans un sens, ni dans l'autre, qui est toléré. Ça marche bien aussi.

[Moi] : D'accord. C'est-à-dire, que si les gens s'engagent, je ne sais pas, pour trois soirs par semaine et que ce soit de 21h à minuit, ils ne vont pas, d'un coup, faire un quatrième soir qui risque de n'arranger qu'une partie des personnes et pas les autres, c'est ça ?

[Oupah] : Exactement, exactement.

[Moi] : C'est super intéressant ça, parce que tu sais, je suis aussi côté *alli* parallèlement et effectivement, je m'en souviens, qu'au début de Légion, dans la guilde côté *alli*, on avait, pour essayer de pousser un peu le démarrage, on avait proposé un quatrième soir de raid et on va dire que ça convenait à 70% mais il y en a 30% à qui ça ne convenait pas et du coup on l'a fait sans eux. Et la guilde s'est cassée la gueule, et peut être que ça provient de là aussi en fait, je n'y avais pas pensé mais...

[Oupah] : Ah ben, oui, oui. Bah je pense oui... Quand tu postules dans une guilde, tu lis la charte, je pense que c'est important, de parce que c'est un contrat qui va dans les deux sens, tu acceptes la charte, nous, on doit s'y tenir au niveau de l'organisation de la guilde mais les personnes doivent aussi ; il faut que ça marche dans les deux sens. Ça marche pas d'essayer de

faire plaisir à tout le monde, parce que... plier des règles, des règles qui ont été établies ça n'a jamais marché, d'après ce que j'ai pu voir.

[Moi] : D'accord, d'accord. Et alors, côté *alli* tu... du coup, tu joues souvent ou ... ?

[Oupah] : Beaucoup moins. Oh non, c'est juste un *reroll* tranquille. Je fais un peu de raid en *pick up* de temps en temps. Là, je vais peut-être m'y mettre un peu ; pour changer un peu. Voilà, par rapport à la lassitude de fin d'extension. Voilà c'est plus cool, enfin justement, je lis encore moins de guides avec mon *reroll* qu'avec... parce que j'ai vraiment pas envie de me prendre la tête, je fais des vieux raids pour ramasser des mascottes, c'est le perso' avec lequel je préfère faire des vieux raids parce que c'est les moments cool, sans prises de tête. Et c'est vrai qu'en étant officier au *PdB*, bah même s'il y a pas beaucoup de prises de tête, il y a des fois où j'ai besoin de prendre de la distance, pas longtemps hein. Mais il y a ; et j'apprécie vraiment avoir ce personnage et cette guilde dans laquelle j'aime bien lire le *g* mais je ne suis vraiment pas impliquée et j'aime bien ne pas être impliquée aussi, ça me va, quand je n'ai pas envie de me prendre la tête.

[Moi] : D'accord. Et c'est quelle classe du coup ?

[Oupah] : Euh, moine.

[Moi] : Moine ? D'accord, ah c'est cool [rire]

[Oupah] : Ouais bah pour faire les vieux raids, ça court vite, c'est bien.

[Moi] : C'est vrai que c'est pratique [rire]

[Oupah] : Et vu que ce n'est pas du tout le même niveau de jeu que moi, je n'ai aucune tentation de raider avec eux et c'est aussi pour ça que j'ai choisi cette guilde donc c'est cool.

[Moi] : D'accord, ok. Est-ce que tu, alors tu disais que tu lisais des guides, etc... Est-ce que tu, du coup, enfin sur quel site, forum, est-ce que tu les lis ? Est-ce que tu as des sites ou des forums que tu regardes spécialement, spécifiquement ?

[Oupah] : Bah du coup, *How to Priest* et *Peak of Serenity*, viola ! [rire]. C'est tout, je ne joue pas d'autres perso' donc...

[Moi] : Ok, et le forum officiel de Blizzard ou *MMO Champion* ou *WoWHead* ?

[Oupah] : Ah si, *MMO Champion*, mais ça c'est plutôt pour être au courant des changements, tout ça. Oui, oui. *WoWHead* aussi, oui, si. Mais ça du coup, ça n'est pas pour les classes ;

[Moi] : Ouais, ouais. Je parlais aussi de manière générale, quoi.

[Oupah] : Oui, de manière générale. *WoWHead*... Ouais, *pfff* je ne sais pas, des fois *Millenium*, des trucs comme ça.

[Moi] : *Icy Veins* de temps en temps ?

[Oupah] : Euh, j'avais regardé pour mon druide là quand, parce que le druide que j'utilise c'est juste pour les potions... et pour avoir un minimum, quoi. Pour voir ce que je mets rapidement, enfin, même quand j'avais monté ce perso' parce qu'il y avait des donjons à faire pour les quêtes d'alchi', ça volait pas très haut. Je suis allée voir les guides rapides sur *Icy Veins*

et puis voilà. Mais sinon, non, pas *Icy Veins* comme je vais plutôt sur *How to Priest* et *Peak of Serenity*, je ne vais pas trop sur *Icy Veins*.

[Moi] : D'accord, ok. Alors, ça, justement, ça me fait venir à deux questions, ton prêtre tu le joues ombre et discipline. Tu as une préférence ?

[Oupah] : Non. C'est vrai que j'aime bien, j'ai toujours joué ombre. En fait, le *heal*, je trouve ça hyper stressant, j'ai pas envie de *heal* tout le temps. Mais j'aime bien de temps en temps quand même, malgré tout, j'aime bien avoir cette deuxième ; bah déjà je trouve ça confortable d'avoir une spec' *heal* parce que ça permet de dépanner, de varier un peu. Mais, en fait, je trouve ça hyper stressant *heal*. J'ai pas envie de jouer à plein *heal* parce que... en raid je trouve ça vraiment stressant.

[Moi] : D'accord, je comprends. Et ton moine du coup ?

[Oupah] : Bah pareil, *DPS*, *heal*. Mais alors là, la spec' *heal*, j'ai même pas de *leg'*, là actuellement, parce que c'est quand même mon *off' spec'* de mon *reroll*, donc bon, voilà [rire]. Et pareil, la *DPS*, *heal* mais bon, ça m'arrive de faire du raid *normal* en *pick up* mais, vraiment, c'est mon perso', j'ai pas envie de me prendre la tête. Je me stresse pas avec ça.

[Moi] : D'accord, d'accord. Alors c'est une question qui peut être un peu, je ne sais pas, bizarre ? mais comment est-ce que tu as choisi la personnalisation de tes perso', tu vois genre la race, le sexe, et tout ça. Qu'est ce qui te, ouais, quel a été le moteur de ton choix ? Est-ce que ça a été, je ne sais pas moi, le *skin* qu'ils peuvent avoir avec certains *set* ou l'histoire de la classe ou de la race ou, tu vois... ?

[Oupah] : Bah moi c'était principalement des... des, bah de l'esthétisme, quoi. J'aime bien les personnages qui ont un peu de charme, quoi. Pas les trucs insipides... Enfin c'est pour ça que j'aime pas les *Elfs de sang*, je ne trouve pas qu'ils aient du charme, quoi. C'est juste... les humains, je n'ai pas trouvé qu'ils avaient du charme non plus. J'aime bien ceux qui ont un peu de style, des défauts, ça j'aime bien les défauts en général. J'aime pas les trucs qui sont trop parfaits. J'aime bien les *UD*, j'aime bien les *trolls*, je les trouve stylés, quoi.

[Moi] : D'accord, du coup ton moine il est ?

[Oupah] : Elf de la nuit. Bon j'aime bien aussi les Elfs de la nuit. Je sais que ça fait cliché mais je les aime bien quand même.

[Moi] : Bah moi, mon premier perso' c'était un chasseur Elf de la Nuit, tu vois.

[Oupah] : Le gros cliché, ouais [rires].

[Moi] : C'est ça [rires]. D'accord.

[Oupah] : Et c'était le cas de mon premier prêtre aussi parce que, comme je te disais, j'avais fait un prêtre *alli* au début et c'est comme ça que j'ai connu la classe de prêtre et c'était un Elf de la Nuit.

[Moi] : D'accord, d'accord. Alors, je repasse du coq à l'âne avec tout ce qui est parallèle à ;

[Oupah] : Il faut jusque que *j'afk* 30 secondes, je reviens tout de suite.

[Moi] : Bien sûr, bien sûr.

[Oupah] : C'est bon.

[Moi] : Ouais. Du coup, ma question, c'était : est-ce que tu regardes du *streaming* de WoW sur *Twitch* ?

[Oupah] : Non, jamais.

[Moi] : Jamais, ok. D'autres jeux non plus ?

[Oupah] : Non, bon, après des fois, on m'envoie des vidéos parce qu'il se passe un truc vraiment spécial, particulier, mais sinon, non, pas trop. Des fois, je regarde des vidéos de *down* de mecs de l'autre guild, parce que, parce que c'est classe. Mais sinon, non, pas trop.

[Moi] : D'accord, ok. Par exemple ?

[Oupah] : Bah je ne sais pas quand ils avaient eu, j'ai pas regardé, les *down* des derniers boss Mythique qu'ils font, je trouve ça classe mais, voilà quoi. Et puis, pour les connaître aussi, comme je ne suis pas très très impliquée, comme ça, ça me permet aussi de voir un peu ce qu'ils font. Parce que même si je ne suis pas très impliquée, je suis quand même dans la guild. Je suis partie en raid une fois avec, c'était drôle, je ne me suis pas sentie vraiment à ma place [rires].

[Moi] : D'accord. Du coup, eux ils filment leurs raids et ils les mettent après sur Youtube, etc. ?

[Oupah] : Bah moi je les regarde via le forum de la guild, parce qu'au début c'est privé, enfin c'est plus ou moins privé au début. Après ils ont leur site, le site de leur guild. Du coup, ce n'est pas vraiment via Youtube que je regarde.

[Moi] : D'accord, ok, ok... Justement, avec, côté, avec Oupah, quand tu, est-ce que ça t'arrive, quand tu raid, est-ce que tu raid qu'en guild ou tu fais aussi des raids en *PU* ?...

[Oupah] : Euh bah je ne sais plus, la dernière fois j'ai dû faire un raid en *PU* parce que je voulais *loot* des trucs et que... là on commençait, j'étais pas forcément là pour tous les soirs de *farm* et... quand j'ai le sentiment d'un... bah là j'avais le sentiment d'un petit retard, j'avais pas les bonus 4 pièces comme je voulais et tout. Bah là j'ai raid en *PU* pour combler le retard mais sinon jamais avec Oupah et quand je fais des raids en *PU* c'est plutôt avec le moine. Mais vraiment, j'essaie au minimum, c'est le personnage que j'aime pas jouer au dehors, j'aime pas jouer en dehors de la guild. J'aimais bien faire du *PvP*, des *arènes* et puis là, les personnes avec qui j'avais l'habitude de jouer ont arrêté et du coup je fais plus d'*arènes*, je n'ai pas du tout envie de chercher des mecs en dehors de la guild.

[Moi] : D'accord. Et pour les donjons, etc. pareil ?

[Oupah] : Bah non, j'ai pas envie de faire de MM+, je *tag* en *aléa' héro* des fois. Enfin, plus là maintenant, parce que ce n'est plus trop une priorité de farmer au poil, enfin sauf que ça apporte de gros *bonus*, qu'on en a besoin rapidement, qu'il faut vraiment des gros *up* rapidement. Je ne fais pas trop d'*héros aléa'* et les MM+ pareil, j'ai pas envie de faire en *pick up*. Je fais vraiment du *pick up* quand j'ai un gros retard à combler et que le donjon ou le raid

peut m'apporter, via une quête. Ou que j'ai un truc à faire parce que ça va m'apporter beaucoup, quoi. Sinon, non.

[Moi] : Ok, d'accord, très bien. Et justement, sur tes dispo' c'est quoi tes soirs de dispo' ? Ca varie d'après ce que j'ai cru comprendre ?

[Oupah] : Ouais ça varie. Bah oui en fait, j'étais en bureau, j'étais détachée en bureau jusqu'en octobre et en octobre je suis revenue en horaires décalées donc là j'étais détachée pendant deux ans et demi. Et sinon je travaille en horaires décalés à jours variables. Donc avant je raidais plus souvent mais je travaillais plus, mais là je travaille aussi des fois le soir, le matin, j'ai, je... comme il faut quand même que je suis vigilante et en forme pour aller travailler, j'arrête de m'inscrire quand il faut que je travaille tôt le matin, parce que j'ai pas envie que ça se passe mal au travail à cause de ça. Voilà.

[Moi] : D'accord. Est-ce qu'il y a des trucs, enfin on va dire des pratiques parallèles à *WoW* mais qui sont reliées à l'univers qui t'intéressent ? Que ce soit la série de romans qu'il y a autour ;

[Oupah] : Ah c'est vrai ! Je me suis jamais, j'ai jamais lu. Après, c'est vrai, oui, ça pourrait m'intéresser mais c'est vrai que j'ai toujours des trucs qui m'intéressent plus, et du coup je ne le fais pas. C'est pas que j'ai pas envie ou quoi, c'est que voilà il y a d'autres choses qui m'intéressent plus et que je ne peux pas tout faire [rire].

[Moi] : Je comprends [rires]. Et, alors à défaut, enfin ce n'est pas à défaut, mais même si tu ne suis pas du *streaming*, etc. est-ce que tu suis un peu tout ce qui est *BlizzCon* ou pas du tout ?

[Oupah] : Bah de loin, tu vois je regarde sur *MMO Champion* s'il y a une grosse annonce, un truc. Après non, je n'ai jamais payé les trucs de la *BlizzCon*, quoi. Je cherche plutôt les grosses annonces, j'attends que les gens sélectionnent les info' pour moi et je me penche ensuite derrière cette info' sélectionnée [rires].

[Moi] : [rire] D'accord, très bien.

[Oupah] : Voilà.

[Moi] : Ok, super. Alors du coup on peut passer un peu à tout ce qui est question sur toi, en dehors de *WoW*.

[Oupah] : Ouais...

[Moi] : Donc... alors pareil, si tu ne veux pas répondre, etc. il n'y a pas de soucis. Alors, première question, un peu des info' sur toi... tout ce qui va être situation familiale, âge, etc. Au passage, je m'appelle Jacques.

[Oupah] : J'avais compris d'après le pseudo' [rire].

[Moi] : Voilà, je pense que c'est une bonne façon de commencer cette partie là, c'est de t'en dire aussi un peu sur moi, ça me semble être un retour des choses, quoi.

[Oupah] : Ok. Bah moi je m'appelle Ellie*, j'ai bientôt 34 ans, je suis contrôleur aérien. Je suis mariée, j'ai deux enfants... Voilà, ça c'est pour la base, après je ne sais pas s'il y a d'autres choses que tu veux savoir.

[Moi] : Euh... du coup je comprends mieux les horaires décalés vu ton boulot et le fait de devoir être attentif aussi [rire]

[Oupah] : [rire] Ouais, c'est ça.

[Moi] : Effectivement il vaut mieux. Alors, du coup, tes enfants ils ont quel âge à peu près ?

[Oupah] : 7 et 4. Deux garçons.

[Moi] : Deux garçons ?

[Oupah] : Ouais. Et toi tes enfants ? Il a quel âge ?

[Moi] : 17 mois -là. Il va avoir 18 [40 secondes de discussion autour des enfants]. Est-ce que ton mari joue, a joué ?

[Oupah] : Euh non, pas à WoW. Là, il joue un petit peu, il essaie rapidement. Il a joué en bas niveau il n'a jamais monté un personnage maximum et puis il a un peu essayé le jeu mais bon pas plus que ça. Il joue à d'autres jeux mais après il travaille surtout.

[Moi] : D'accord. Et comment est-ce que ; alors justement étant moi aussi papa depuis quelques mois, comment est-ce que tu gères, au niveau familial, le fait de jouer, etc. ?

[Oupah] : Bah alors quand ils étaient petits. Enfin, quand le grand était petit, j'avoue que j'avais continué à raider un peu l'après-midi, surtout quand il faisait la sieste. Puis après, il était pas très compliqué à gérer tout seul. Je pouvais le poser à côté de moi et il s'occupait tout seul, mais ça c'était pas très longtemps après la sieste, hein. Donc voilà. Et après, j'ai... quand le petit était petit, c'était un petit peu compliqué aussi parce qu'il était malade, il avait de l'asthme, il avait des RGO, enfin c'était pas grave, hein. Donc là je ne raidais pas, c'était surtout à ce moment que je faisais du *PvP*... Et quand il était petit, voilà quand le petit était petit, je ne raidais pas trop. Et j'ai repris les raids quand ça c'était calmé et qu'effectivement on peut les mettre au pieu et qu'on peut tranquillement venir s'installer sur le *PC* et qu'en principe il doit rien se passer derrière, même si ça arrive parfois mais bon, globalement on est tranquille, quoi.

[Moi] : D'accord. Et... du coup, ton boulot. Je n'ai aucune idée, pour être contrôleur aérien, du cursus qu'il faut suivre en termes d'études...

[Oupah] : Alors en principe c'est après le Bac : Math sup', Math spec' et après il y a un concours pour, parce que c'est la fonction publique, donc il y a un concours qui permet d'entrer à l'Ecole Nationale de l'Aviation Civile qui se trouve à Toulouse et dans laquelle on fait trois ans d'études. Au bout d'un an et demi, on est affecté dans un centre de contrôle et on est diplômé effectivement au bout de trois ans. Donc, à partir d'un an et demi, ça fait un peu d'alternance entre l'école et le centre. Et puis après, une fois qu'on est diplômé, il faut quand même finir sa formation de qualification dans le centre où on est. Donc là c'est la formation vraiment pratique... Voilà, parce que... enfin selon les centres de contrôle, ça ne prend pas forcément le même temps. Il y a des endroits où c'est plus facile que d'autres.

[Moi] : D'accord, et du coup c'est le cursus que tu as suivi : math spec' et tout ça ?

[Oupah] : Ouais. Alors on peut passer par la fac'. Le concours, il est basé sur ; donc je ne sais pas si tu connais les prépa', mais il y a plusieurs filières et là c'est un peu... en fait le concours, il cherche à voir qu'on a... La vraie sélection, elle se fait sur l'anglais ce qui est quand

même bizarre, le concours est un peu particulier, la sélection se fait sur l'anglais alors que ça vient d'un cursus scientifique. En gros, ils vérifient qu'on a suivi, qu'on a compris, qu'on n'était pas complètement largués, tout ce qui est scientifique, et derrière la vraie sélection se fait sur l'anglais.

[Moi] : D'accord. Pour tout ce qui, forcément, communication, etc. ?

[Oupah] : Voilà. Donc le niveau scientifique du concours est facile, mais voilà, derrière ce n'est pas là-dessus qu'ils sélectionnent le plus. Ils vérifient juste qu'on a suivi, qu'on a compris de quoi on parlait quoi.

[Moi] : D'accord. Et pour toi, ça a été un cursus... un cursus direct ou est-ce que tu as fait, tu es passée... enfin, tu vois, dans d'autres filières, etc. ?

[Oupah] : Ah non, non, j'ai ; en fait au début je voulais être pilote et puis j'ai bifurqué un peu au dernier moment, mais globalement le début c'était un peu la même chose quoi. La redirection se fait assez naturellement.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Très bien. Alors ce qui... m'amène aux questions sur les IRL... Toi, tu as participé à toutes les IRL ?

[Oupah] : Non, pas toutes. Pas toutes. Non, non [rire]. J'ai participé à certaines IRL quand je pouvais, mais des fois c'était compliqué. Quand c'était en Suisse, c'était compliqué d'y aller. Et puis une fois que j'avais mes enfants. Tant que je n'avais pas mes enfants, ça a été. Après une fois que j'ai eu les ; à partir du moment où j'ai eu les enfants, je ne suis pas allée à beaucoup d'IRL. Je suis allée à quelques une, mais pas toutes.

[Moi] : D'accord.

[Oupah] : Et notamment aussi, à l'époque où je n'avais plus que le *reroll*, c'était plus compliqué pour moi aussi de venir aux IRL, j'étais pas vraiment impliquée dans la guilde et du coup... j'étais plus impliquée avec les personnes ; je rencontrais plus les personnes avec ma guilde d'après-midi à l'époque.

[Moi] : D'accord. Ils organisaient aussi des IRL, etc. ?

[Oupah] : Oh, là, c'était des petits repas à Paris. C'était pas les grosses IRL qu'on a eu, les gros weekend... Mais du coup, j'étais plus impliquée avec eux, qu'avec le *PdB*, je me sentais plus à ma place à ces IRL qu'à celles du *PdB* où je n'avais plus qu'un *reroll* même si j'étais attachée aux gens. C'était pas pareil.

[Moi] : Hum, hum. Je comprends. Tu es en région parisienne, c'est ça ?

[Oupah] : Ouais, ouais.

[Moi] : D'accord. Est-ce que justement que ce soit côté IRL, *PdB*, ou les autres que tu faisais avec l'autre guilde, est-ce que tu... trouves que rencontrer les personnes, on va dire, face à face ça a changé ta perception de certaines personnes ? Par exemple, je ne sais pas, est-ce que tu te faisais une idée, une opinion de quelqu'un juste en jouant avec lui, et puis cette opinion qui aurait changé en positif ou négatif en la rencontrant ? ;

[Oupah] : Bah pas tellement, non.

[Moi] : Non ?

[Oupah] : Pas tellement, non. Bah, les gens sont assez naturels hein globalement. Non, pas tellement. Après des fois, on a des surprises, il y a des personnes qu'on s'imagine sans avoir vu leur visage, mais c'est purement physique, quoi. C'est la surprise ; « tiens, avec cette voix j'imagine tel ou tel physique » et puis derrière pas du tout. Et puis voilà, mais ça ne va pas au-delà de ça parce que les personnes sont quand même assez naturelles, les tempéraments. Il n'y a pas de raison que ça change fondamentalement de l'IRL au jeu, parce que finalement ça reste ; On joue avec des personnes, quoi, on joue pas avec des personnages. Et les personnes sont les mêmes en IRL. Mais ouais c'est vrai que des fois il y a des gens qui sont sérieux en jeu et puis après en *IRL* c'est n'importe quoi. Mais bon, voilà, ça c'est autre chose [rires].

[Moi] : D'accord. Et est-ce que, au cours, d'une *IRL* tu aurais, peut-être, un peu rencontré quelqu'un avec qui tu ne jouais pas forcément ou... ?

[Oupah] : Euh... Ah tu veux dire que j'aurais à cette occasion-là fait plus connaissance ?

[Moi] : C'est ça, ouais.

[Oupah] : Bah oui, forcément, après derrière, oui. Après, je n'ai pas de souvenirs précis mais ça ressert les liens. Il y a des gens avec qui je ne jouais pas et puis le fait de les avoir rencontrés ... on a envie de plus jouer avec eux parce voilà... On a envie de plus les connaître, enfin on a les a connus un peu plus et du coup on a envie de jouer avec eux. Après, je n'ai pas de souvenir de personnes vraiment.

[Moi] : Ouais, d'exemples précis... D'accord. Ok... Est-ce que tu sais déjà quand est-ce que tu vas pouvoir faire un raid dans les temps à venir ?

[Oupah] : Bah je pense que dimanche... Après est-ce que je me suis inscrite ? Bonne idée... Hop je suis inscrite, bah dimanche du coup, ça va le faire. En général, quand je me mets en acceptée... Oui il y a l'époque quand je suis revenue au *PdB* où là c'était compliqué parce qu'il y avait le système de champion et grunt, enfin je t'en parle mais je ne sais pas si ça fait partie des questions

[Moi] : Non, non, vas-y, vas-y.

[Oupah] : Et à l'époque, bah tu vois les raids étaient limités en nombre de personnes et... si on était pas champion, à s'engager sur les deux soirs sur trois... bah on était grunt dans ce cas là et du coup on avait pas la priorité pour les raids. Et du coup c'était extrêmement frustrant cette période pour moi, je m'en souviens. Où je m'inscrivais et je n'étais jamais prise ou très rarement ou au dernier moment parce que tel ou tel était malade et que c'étaient des champions et qu'ils étaient prioritaires. Et c'est vrai... Et c'est vrai que c'étaient les règles donc j'osais pas dire... et c'était extrêmement frustrant et je me souviens quand Psy a décidé de, finalement, s'arranger pour plus prendre les Grunts en raid donc ceux qui ne pouvaient pas s'engager pour plus. Il y a eu... moi j'étais soulagée et je n'ai pas été la seule, il y a en un, il y en a un autre qui a dit qu'il était frustré avec cette règle. Et c'est vrai que, comme c'était défini, et que quelque part, ça avait son fondement, je pense que personne ne disait rien, mais c'est vrai que du coup c'était très frustrant pour des gens qui avaient envie de raid un peu. Et que même en comprenant que tu n'étais pas prioritaire quand tu t'inscris dix fois et que tu n'es pas sûr d'être pris une fois

sur les dix... bon voilà, quoi. Et du coup c'est Psy qui a changé ça et du coup, ça a vraiment été un soulagement, parce qu'il s'est arrangé pour que au moins sur les quatre soirs où tu t'inscris, tu es sûr d'en avoir au moins un, où tu peux raid. Ce qui reste quand même faible, c'est normal de prioriser les gens qui peuvent s'engager mais là c'était vraiment... Où les autres ne pouvaient pas du tout participer, du coup c'était frustrant.

[Moi] : Ouais, je comprends. Bah justement ça m'amène à la question, enfin je ne sais pas si vous en avez discuté côté off', peut être pas encore, mais le raid d'hier soir c'est un peu... c'est un peu parti en... pas en clash mais ;

[Oupah] : Et bien j'étais pas là, j'étais pas là. Du coup j'ai pas suivi non, j'ai vu qu'il y avait un truc sur le forum mais il n'y a pas de détails.

[Moi] : D'accord. Bah en fait, on devait partir en Mythique, pour te raconter rapidement, mais finalement je crois qu'on était que 17 ou 18 et que Psy pouvait pas être là. Et Fear n'avait pas envie de *lead* en Mythique, du coup il a proposé qu'on parte en héroïque et vu que c'était un peu histoire de pas *raid off* il a proposé que s'il y avait des gens qui voulaient venir avec des *reroll* qui tenaient la route, ils pouvaient. Et du coup, Doudie a un peu pété un câble en disant que si Psy était pas là, il laisserait pas faire ;

[Oupah] : Hoooo.

[Moi] : Parce que les *reroll* pouvaient pas venir en héroïque.

[Oupah] : Mais c'est pas vrai, il y a eu un post forum à ce sujet là en plus. Ah, mais je pense que le recensement n'a pas été complètement fait à ce sujet-là, je pense. Je sais plus, attends, comme moi je ne m'occupe pas des raids. Non, je n'ai pas eu du tout d'échos sur le forum de ce qui s'est passé exactement.

[Moi] : D'accord. Et ben du coup, Fear s'est barré, etc... Et du coup, ouais, je crois qu'il voulait mettre un assouplissement de cette règle en place. Qu'est ce que tu en penses, toi ? De cet assouplissement, de laisser quelques fois des *reroll* venir si plus personne n'a rien à *loot* ?

[Oupah] : Bah moi je suis tout à fait d'accord, parce que c'est frustrant de... c'est très frustrant de continuer à venir alors que c'est... pfff... parce que finalement, quelque part... si on s'amuse plus, moi je comprends que ce ne soit plus très amusant de continuer à venir si finalement on *need* plus rien, quoi. Et moi, je me rappelle très bien de *HFC* l'année dernière, chaque fois je demandais à Psy « Mais est-ce qu'il y a vraiment besoin ? » je voulais bien venir raider une fois de temps en temps mais, c'est à cette période là que je voulais le plus jouer mon Moine parce que c'était à cette période-là que je pouvais améliorer mon perso' plus que Oupah où on faisait, on *farmait* l'héro' et on a pas pu faire beaucoup de raid Mythique et où c'était chiant quoi. Moi je comprends que si les gens se font chier, qu'ils ont des *reroll* qui vraiment tiennent la route, pourquoi est-ce qu'on ne leur permettrait pas de changer un peu ?

[Moi] : D'accord.

[Oupah] : Ça part d'une demande qui est légitime, et si c'est bien fait il n'y a pas de raisons que ça se passe mal.

[Moi] : Et alors justement, ça m'amène à une deuxième question, vu que tu connais bien les gens qui sont au *PdB* et que bon il y a eu un petit clash, bon c'est rien. Mais est-ce que tu as

décelé des lien, d'une part, d'amitié ou de cohésion plus forte entre certaines personnes ou, au contraire, des liens d'inimitié ?

[Oupah] : Bah il y a de tout, hein, c'est sûr. Bon déjà c'est quand même un groupe qui est assez grand. Et il y a des gens qui sont assez proches et des gens avec qui ça passe moins bien. Et ça c'est un peu pour tout le monde. Après, enfin... selon les personnes, moi je remarque plus ou moins. Enfin, forcément, je remarque plus pour les gens qui sont, de qui moi je suis personnellement plus proche, que pour les gens qui sont... avec qui je discute pas trop, évidemment.

[Moi] : Bien sûr. Et alors est-ce que tu pourrais me dire un petit peu les gens avec lesquels tu es plus proche ou, au contraire, moins...

[Oupah] : Bah je ne sais pas, déjà les off' parce que forcément il faut quand même qu'on soit, qu'il y ait un minimum de cohésion... Après, il y a... je ne suis pas très proche de vraiment personne, il n'y a vraiment personne à qui je raconte ma vie ou quoi. Bon après, il y a Ghrim qui est là depuis une éternité, c'est lui qui était *GM* à la période la plus, la moins rigolote de la guilde. Donc lui, je crois qu'il n'y a que nous deux qui sommes là depuis le début. Lui il était déjà dans la *Légion des Barrens* quand je suis arrivée... Attends, qui d'autre... Bah c'est à peu près tout, je n'ai pas trop le sens du contact, je ne suis pas hyper proche des gens en général. Donc voilà... Hum... Il y avait Darko, Lyrah. Je m'entends bien avec Lyrah ouais, mais c'est vrai qu'elle est plus trop là en ce moment.

[Moi] : Ouais en ce moment, ils ne sont plus trop là, c'est vrai, c'est vrai... Alors, je ne sais pas si tu te souviens, dans le post que j'avais posté pour les entretiens, je proposais que les personnes filment au moins une partie du raid et qu'ensuite on fasse un commentaire de la vidéo. Est-ce que tu penses que, éventuellement, tu pourrais filmer le raid de dimanche soir ?
[Explication de l'idée du commentaire]

[Oupah] : Ouais, ouais ça marche. Par contre, tu m'avais conseillé dans tes messages des logiciels gratuits, il faudrait que je retrouve ça [discussion sur les différents logiciels disponibles et organisation de la session de commentaire].

[Moi] : Est-ce que tu aurais des choses à ajouter, ou des questions que je ne t'aurais pas posées ?

[Oupah] : Bah je ne sais pas. Tout le temps sur *WoW*, ça m'a appris beaucoup de choses quand même au niveau des communautés, des fonctionnements. Bah l'histoire du contrat là, dont je te parlais tout à l'heure, j'ai appris beaucoup de ça. Au niveau personnel, ça m'a quand même apporté beaucoup c'est vrai. Il y avait quand même cette ; au début j'avais un peu honte de jouer aux jeux vidéo, ça apporte rien, c'est un truc de geek et tout. Et au final, c'est pas du tout ; enfin l'expérience que j'en ai, c'est pas ça du tout. Moi, ça m'a apporté beaucoup au niveau des contacts avec les gens, au niveau de comment fonctionne une communauté, voilà. Ça m'a appris à pas chercher à plaire à tout le monde, parce que ça marche pas, dans un groupe, on peut pas plaire à tout le monde et à prendre des distances par rapport à ça, quoi.

[Moi] : Oui, parce que je t'ai pas... je t'ai pas posé la question un peu grosse comme une maison et totalement cliché mais c'est vrai qu'être une fille sur *WoW*, bah vous êtes pas beaucoup, même si en fait, c'est pas non plus rien du tout, enfin ce n'est pas non plus une

personne sur 100. Mais, ouais, est-ce que tu penses que ça, ça change ton expérience ? Déjà de jeu, et en dehors du jeu, ouais, tu disais au début qu'il y a un sentiment de honte à jouer, mais ça c'est peut-être chez tout le monde ?

[Oupah] : Ouais, ouais peut être. Et puis, effectivement, enfin... moi j'ai des centres d'intérêts qui sont considérés comme pas très féminin et le fait d'accepter ça, et de finir par accepter ça, bah je me dis que finalement, on a pas besoin de rentrer dans un cliché, voilà. Et en fait ça apporte beaucoup de passer au-dessus de ça et d'accepter les choses qu'on aime. Tout le monde me disait « Oh mais va faire du shopping pour t'habiller mieux », j'ai horreur de ça, voilà. Quand on finit par apprendre à assumer ça, bah ça fait du bien quoi.

[Moi] : Ok. Et alors dans ton expérience de *WoW* est-ce que tu penses que le fait d'être une fille ça a changé... ?

[Oupah] : Est-ce que ça a changé quelque chose ? Pffff, je ne sais pas.... A la limite dans les discussions mais dans le jeu ? Je ne sais pas. C'est sûr que, en *pick up*, on a envie de le cacher, on n'a pas envie de le dire. C'est vrai que, bah justement, c'était la semaine dernière ou il y a deux semaines, le raid *pick up* que j'ai fait... j'ai donné ; enfin évidemment je dis rien, j'ai donné un *loot* au tank, le mec, enfin il était russe, il m'a proposé de m'envoyer une pute pour me remercier, quoi [rires]. Ouais, c'étaient des russes, je les trouvais cool jusqu'à ce moment là où je me suis dit « Putain, oh mon Dieu ». Et c'est vrai que des fois en *PU* t'as envie de pas le dire et puis des fois tu as des gens qui disent « ouais je suis une fille il faut me faire ça, ou ci », bon là t'es sûr que c'est un mec qui cherche à obtenir quelque chose [rires]. Donc après, tu as des remarques, quand les gens ils ne savent pas ils se permettent de dire des choses que parfois tu n'as pas envie de lire. Mais sinon, à part ça non pas vraiment. Bon après, tu as toujours des mecs de la guilde qui font des blagues un peu grivoises mais en fait ça ne change pas fondamentalement de ce que tu as dans la vraie vie, quoi. Au niveau du jeu, ça ne change pas grand-chose, du jeu lui-même. Après au niveau de l'interaction avec les personnes... ouais, non, ça ne change pas grand-chose non plus. Mais est-ce que c'est bien ? Je ne sais pas.

[Moi] : Est-ce que tu trouves que ça a changé ? parce que je me souviens moi, j'ai commencé à jouer au début de *Vanilla* et je me souviens que dès qu'une personne disait que c'était une fille, il ou elle se faisait sauter dessus et des fois c'était un peu lourd, quoi. Et j'ai peut-être l'impression que c'est moins le cas maintenant ?

[Oupah] : Alors c'est vrai que je suis arrivée, j'ai tout de suite joué en guilde, j'ai très peu joué en *PU*. Et, ouais, si, au début dans la *Légion des Barrens* il y avait une seule autre fille... Ouais, c'était « Ouah une fille ! » c'était un peu... Mais à force de jouer avec, les gens ils se rendent compte que tu es une fille mais qu'avant d'être une fille tu es une personne, voilà ! Comme eux ! Ça s'estompe assez vite, quoi... Parce que t'es plus, rapidement t'es plus juste une fille, t'es une personne avec laquelle ils jouent et ... au même titre que tous les autres. Donc, voilà, ça ne dure pas longtemps, heureusement.

[Moi] : Ok, super. Bah merci beaucoup pour tout.

[Oupah] : [Fin de l'entretien et demande s'il sera possible de la lire après soutenance, etc.]

Commentaire du *raid* enregistré (1)

[Quelques problèmes de micro]

[Oupah] : Ouais, tu m'entends là ?

[Moi] : Ouais, là, c'est bon.

[Oupah] : Ouais, du coup je ne sais pas comment j'ai fait mais les vidéos elles sont trop grosses, du coup j'ai pas...

[Moi] : Ouais... bah ce n'est pas grave on va faire avec ce qu'il y a, mais c'est vrai que dans tous les cas c'est des vidéos qui prennent assez... enfin, prennent vite de la place mais c'est vrai que 12Go pour dix minutes c'est assez énorme quand même.

[Oupah] : Bah oui. **00 :49**

[Moi] : Moi je suis... ouais, 12 Go ça me fait deux heures en général. Deux, trois heures en général.

[Oupah] : Bah je ne sais pas, je ne sais pas si c'est le réglage ou je ne sais pas.

[Moi] : Ouais, bon... Ecoute c'est pas grave, hein [rire]. C'est déjà bien. Du coup, en fait, ce que je te propose c'est que... tu lances un partage d'écran de ton côté ;

[Oupah] : Ok. Alors comment ça marche ?

[Moi] : Alors pour le partage d'écran, il faut aller sur la fenêtre de Skype et c'est les trois points blanc entre le micro et le téléphone rouge et tu as une option, si tu cliques dessus, « partager l'écran ».

[Oupah] : Et les sons aussi, non ? Peut-être ? Je ne sais pas...

[Moi] : Euh ouais, tu peux.

[Oupah] : Parce que je me suis aperçue qu'il y avait *Mumble* aussi dans le...

[Moi] : Ouais, ça enregistre tout, ouais.

[Oupah] : Ok, ça marche, bon bah c'est parti. Alors... donc là, je vais ouvrir le truc c'est ça ?

[Moi] : C'est ça, ouais, et du coup l'idée ça sera de... voilà, de, tu lances la vidéo et c'est vraiment comme tu veux en fait, voilà tu le commentes, tu me dis ce que tu fais, ce que tu vois, ce que tu avais vu, donc, pourquoi tu fais ça, etc... Ce que tu vois là maintenant et que tu n'avais pas vu avant, voilà ce qui te vient ;

[Oupah] : Ok, ça marche. Après savoir ce que je n'avais pas vu avant... c'est vrai que le raid il date d'il y a quelques jours, j'ai un peu oublié.

[Moi] : Ouais, non...

[Oupah] : Ok. Tu vois là du coup ?

[Moi] : Ouais, très bien.

[Oupah] : Ok. C'est parti. Bon par contre, est-ce que j'ai du son ? Bon qu'est-ce que je fais ? Je regarde si ça marche. Par contre il n'y a pas le son, c'est normal ?

[Moi] : Moi j'en ai, j'en ai eu.

[Oupah] : Ah oui, si, mais c'est tout petit par rapport au Skype, c'est pour ça. Du coup, est-ce qu'il faut que j'entende ? Là on prépare, c'est le bordel dans mes sacs [rires]. Je suis en train de chercher mes compo' désespérément. [Voix de l'enregistrement] Là je réponds à Fear qui demande s'il y a un enchanteur. Finalement il ne veut pas d'enchantement. Et je joue avec les caméras parce que je me fais un peu chier en attendant que ça commence. [Voix de l'enregistrement] Et là je vérifie, attends, qu'est-ce que j'ai oublié ? J'ai dû oublier un truc... Et là, je vais avec les distances, en faisant bien gaffe de raser le mur. Je ne sais pas ce que tu ; enfin c'est ce genre de truc que t'attends ?

[Moi] : Ouais, ouais, vraiment ce que tu...

[Oupah] : Ok, ok.

[Moi] : Enfin, tu vois ce que tu te souviens de ce que tu faisais parce que c'est aussi ; enfin je ne sais pas si tu avais déjà filmé une session de jeu mais je pense que ;

[Oupah] : Non, jamais.

[Moi] : Voilà, du coup c'est aussi la première fois que tu te revois, quelque part, en train de jouer.

[Oupah] : Ouais...

[Moi] : Tu vois, c'est aussi cette distanciation qui est intéressante.

[Oupah] : J'ai pensé à ma *popo* dès le premier *pull*, ce qui est rare. Et... ouais. Bon je m'y suis pris un peu tard, parce que... En plus j'avais la pression de savoir que c'était filmé et qu'on allait regarder après, ça me foutait la pression.

[Moi] : C'est vrai, tu y avais pensé ? D'accord [rire]

[Oupah] : [rires] Bah je ne sais pas là, que dire ?

[Moi] : Est-ce que tu fais attention aux autres personnes qui sont autour de toi ?

[Oupah] : En général, j'ai déjà assez à faire avec ce que je fais moi-même donc je ne fais pas plus attention que ça aux autres.

[Moi] : Ton regard, en général, est sur quelle ... ;

[Oupah] : Enfin, aux autres, tu veux dire aux joueurs ou aux personnes ?

[Moi] : Ouais... bah les deux.

[Oupah] : Ah, aux joueurs pas du tout. Après mon mari des fois il parle, je suis bien obligée de lui répondre et j'avoue que lui regarde la télé et c'est vrai que en général j'essaie d'être concentrée pendant le *pull* mais... ça m'arrive. Je suis toujours plus concentrée quand il va se coucher, qu'il éteint la télé. Bizarrement... Qu'est ce qui se passe ? Ah je ne sais pas si on va voir mais il y a un moment où j'ai voulu passer entre deux, *l'armée* là ça doit être que j'ai voulu

passer entre deux ; Je me prends l'épée, ok, *fail*. Là je me dis « merde tu vas voir ça, ça va être la honte » [rire]....

[Moi] : Du coup, ton regard est sur quelle partie de l'écran ? Tu vois si tu devais un peu dessiner un... un espèce de carré ou je ne sais pas, de là où tu regardes principalement.

[Oupah] : Bah je regarde les cibles souvent ; tu vois, là, j'essaie de passer entre et ça va pas le faire, ça va pas le faire, aaah, raté. C'est celui-là, j'ai cru que ça allait pouvoir le faire et puis non. J'ai pas vu l'autre passer. Euh... Je ne sais pas, on est pas fixé sur une partie de l'écran, ça navigue entre la barre de sorts, mon perso' et les boss quoi. Puis ce qui se passe.

[Moi] : Quand tu dis les boss, c'est les portraits qui sont en haut à gauche et à droite ?

[Oupah] : Non, non. Je ne regarde pas trop les portraits, je ne regarde pas trop. Je regarde les boss, vraiment, quoi. Parce qu'après avec les portraits, là pour les *Lames* et tout, tu rates des trucs quand même.

[Moi] : Ouais, bah ouais.

[Oupah] : Voilà, je ne regarde pas trop les portraits. Il y en a qui regarde les portraits ?!

[Moi] : Euh... Ouais [rire].

[Oupah] : Ok, d'accord. Toi tu les regardes ?

[Moi] : Mais en les déplaçant. Euh... un petit peu. Mais je les ai mis au milieu de l'écran, en fait. Je sais que Psy et Fear les regardent aussi un petit peu... Lex pas trop.

[Oupah] : Ah c'était pas pour balancer, mais c'est juste que là je suis en train d'apprendre un truc : qu'il est possible de regarder les portraits pendant le combat. C'est pas du tout... Bon bah là j'ai *wipe*, évidemment. Donc ça va être... Et on en est déjà à la moitié de la vidéo, ouais ! [Rire].

[Moi] : Et du coup, niveau *add on*, tu as... C'est quoi à, où il y a joueur, cible, focus. Ah, c'est les barres de sorts ?

[Oupah] : C'est les barres de sorts, ouais. Ce n'est pas très joli mais c'est vrai, ce que j'aimais bien, par rapport à ; C'est toujours la faute des *heals*, la base [rire]... Euh, c'est, je ne sais plus comment il s'appelle cet *add on*, c'est pas *Quartz*, c'est l'autre, je ne sais plus. *Gnosis* je ne sais plus, j'avais vu ça sur *How to Priest*, il y a très longtemps parce qu'il y a au niveau des *tick* de la latence dans les *tick* ; et là je suis en train de faire autre chose donc je fonce dans le mur.... Voilà, je ne sais pas, on m'avait conseillé ça. Il est moche mais je le trouve bien à part l'esthétique.

[Moi] : J'ai vu que tu avais un *WeakAura* pour le boss aussi.

[Oupah] : Ah ouais j'ai un truc ? Ah ouais, ça j'ai du le voir sur, ouais. Un *WeakAura* pour le boss, j'ai téléchargé un truc tout fait.

[Moi] : D'accord... et là je crois qu'on venait de faire la pause, si je me souviens bien. Non ?

[Oupah] : Ah non c'est le début du raid, ça.

[Moi] : Ah ouais ?

[Oupah] : Ouais, c'est le tout début.

[Moi] : Ah bah oui puisqu'on avait déjà ; oui, oui, oui.

[Oupah] : Ah oui, c'est ça, c'est qu'on avait tous le truc orange et qu'on essayait de sortir au même endroit, c'est pour ça que j'ai pris le... l'armée. On avait tous le rond orange là, je ne sais pas si tu as vu. Tu veux qu'on revienne en arrière, tu te souviens ? Ouais, bon voilà, du coup : « est-ce qu'on se *pack*, on se *dépack* ? » Si on se *dépack* on va prendre le truc, du coup... Fallait choisir entre Charybde et Scylla, c'était bien... Je trouve ça toujours un peu long moi entre deux *pull*.

[Moi] : Ouais ?

[Oupah] : Je pense qu'on pourrait aller beaucoup plus vite.

[Moi] : Et du coup ça t'arrive de faire autre chose pendant les raids ?

[Oupah] : Ouais. Je lance de la musique sur Youtube et tout. Enfin, d'autres choses, pas directement mais je lance de la musique en général, je vais un peu sur Youtube, chercher ce que je pourrais écouter en musique de fond. Après mais ça nécessite pas. C'est juste mettre de la musique. Mais c'est vrai que j'ai du mal, j'arrive pas à raider sans jamais. Bah là je fais pas trop parce que je sais que je vais te montrer la vidéo mais j'arrive pas à raider sans faire de retour Windows, regarde Gmail des fois, entre deux...

[Moi] : Et ça t'arrive, ouais, de regarder des films ou des trucs comme ça pendant ce temps ? à

[Oupah] : Ah non des films, non. Bah à part, tu vois, la télé de mon mari mais normalement c'est pas moi qui regarde, je ne suis pas exactement en face de la télé. Enfin je... le but c'est pas de... Ouais y'a un truc qui tourne qui me déconcentre un peu... Mais c'est pas moi qui le mets et c'est un truc qui tourne à côté, quoi. Après, non, j'essaie quand même d'être concentrée pendant le raid, il y a des distractions... Enfin celles que je mets moi-même sur l'ordinateur c'est des trucs que je peux lâcher à tout moment si jamais un *fight* arrive, mais c'est vrai que comme il y a pas mal de temps mort euh... Je ne sais pas là ce qu'il y a à commenter. Bah j'essaie de faire de mon mieux, toujours avec les petits *fails* par ci, par là. Ça m'énerve beaucoup d'ailleurs.

[Moi] : C'est vrai ?

[Oupah] : Ouais, oh, j'aime pas. Je pense que je ne suis pas la seule, hein.

[Moi] : Ouais... C'est vrai que Prêtre Ombre, ce n'est pas le plus facile, ce n'est pas le plus permissif on va dire...

[Oupah] : Non, après j'ai toujours, enfin... Le *DPS* passe au second plan, après les mécaniques des boss mais c'est vrai que des fois en fonction de comment ça tombe, *pfff* ça varie du simple au double, le *DPS*, en fonction de si tu as du bol ou pas par rapport aux mécaniques des boss.

[Moi] : Ouais... Si tu as tout le temps des trucs et que tu dois te déplacer c'est mort, quoi.

[Oupah] : Ah ouais c'est ça. Tu peux rien faire. Après moi j'ai l'impression de jouer dans un niveau moyen, quoi. Enfin, mon niveau de jeu est directement proportionnel à mon temps de jeu, donc c'est pas top. Et, ouais, voilà. Il y a des gens qui sont supers forts direct et des gens qui sont nuls quoiqu'il arrive. Je me situe au milieu, alors voilà la plupart des gens ils se démerdent et puis... C'est mon cas, je pense... Mais c'est assez net, je m'en rends bien compte. Que plus je joue, plus c'est facile.

[Moi] : Ouais, d'accord.

[Oupah] : Bon du coup on va pas voir d'autres *pulls* je pense, poireautage avant *pull* et c'est fini je pense. Désolée, hein, je ne sais pas si...

[Moi] : Il n'y a pas de problème.

[Oupah] : Je ne sais pas si c'est ma... résolution qui est trop forte ou quoi, je ne sais pas. Alors, je peux arrêter le partage d'écran du coup ou tu veux revoir ?

[Moi] : Hum... non c'est bon je veux bien jusqu'à la fin pour te demander, la channel de raid et le canal de raid, et tout ça, est-ce que tu le lis tout le temps, de temps en temps ?

[Oupah] : De temps en temps. Bah après quand on est en plein dans un *pull*, je ne le lis pas, hein. Mais... ouais quand il y a des temps mort, c'est secondaire. Voilà c'est terminé, désolée, j'ai pas grand-chose du coup.

[Moi] : Il n'y a pas de soucis, c'est très bien. C'est vraiment très bien. Et en dehors des raids c'est quelque chose, enfin tu vois quand tu es connectée, tu fais tes quêtes, etc. ?

[Oupah] : Oui là, je le regarde vachement plus.

[Moi] : Ouais, tu le regardes souvent ? D'accord.

[Oupah] : Bah tout le temps, ouais.

[Moi] : Ok, d'accord. Alors du coup, ça m'amène deux autres questions d'un ordre assez différent. La première c'est sur le raid, etc. Et le fait que ton mari soit à côté et qu'il regarde la télé : comment est-ce que tu gères cette... enfin le fait que tu sois en train de raider et qu'on te parle, éventuellement qu'on te pose des questions, etc. Que tu aies d'autres bruits à côté, que ce soit la télé ou autre, tu vois ? Comment est-ce que tu gères cette superposition d'interactions ?

[Oupah] : Bah j'aime pas trop mais, après, j'ai pas trop le choix sinon je me prends des remarques après derrière [rire]. Mais bon j'essaie de limiter au minimum, enfin de répondre, je réponds correctement si tu veux mais j'essaie de pas réenchérir dans la discussion.

[Moi] : D'accord, donc tu essaies plutôt de, on va dire comme ça, de couper court à la discussion ?

[Oupah] : De couper court, enfin... c'est un peu entre concilier les deux en même temps en essayant de limiter quand même parce que j'ai pas non plus envie de... enfin, si je rembarre mon mari à chaque fois qu'il essaie de me parler, c'est pas très cool non plus mais je dirais un peu quelque part entre concilier les deux en même temps et couper court, quelque part entre les deux, quoi.

[Moi] : D'accord.

[Oupah] : Je ne sais pas si tu vois ?

[Moi] : Ouais, je vois tout à fait l'idée. Est-ce que ça a déjà créé des tensions ?

[Oupah] : Ouais. Notamment, bah, là en raid moins, parce que les raids, enfin les boss, mine de rien on les connaît. C'est prévisible, on sait à quoi s'attendre. Mais quand je faisais de l'arène, j'étais vachement plus prise dedans et... du coup, ouais c'était un peu des tensions. Notamment une fois où j'avais oublié les pâtes du coup sur le feu. Je me suis fait engueuler, quoi [rire]. Bref, voilà. Donc là avec les raids, c'est vrai que je trouve que c'est plus facile de concilier avec les raids en même temps du fait de la prévisibilité de ce qui va se passer, des nombreux temps mort. Alors que les arènes j'avais beaucoup plus de mal.

[Moi] : Ok, d'accord. Tu peux arrêter le partage d'écran si jamais.

[Oupah] : Je retourne du coup sur le truc ?

[Moi] : Ouais.

[Oupah] : C'est ça ? Non c'est pas ça.

[Moi] : Si tu retournes sur les trois points normalement.

[Oupah] : Quel trois points ? Ah... Bon. Tu vois encore là ?

[Moi] : Non, je ne vois plus rien. Et du coup, l'autre question que j'avais, qui était un peu en lien sur ce que tu disais avant sur le fait qu'il y ait des niveaux de jeu différents, etc... Globalement, si, alors il y a deux questions... La première étant, si on prend un peu les personnes avec qui tu as pu faire des raids ou des donjons ou des quêtes, en gros toutes les personnes de la guilde avec lesquelles tu as pu jouer récemment, me dire selon toi quel est leur niveau ? Tu vois, est-ce que ce sont de bons joueurs, moyens, pas très bons, tu vois ? Si on faisait un peu un listing des gens qui sont...

[Oupah] : Oula. Bah je ne sais pas. Je pense que Psy et Fear, c'est des bons joueurs, Lexiane aussi. Voilà, après je ne sais pas qui d'autre ? En ce moment je ne joue pas trop. Eclatpif je pense qu'il est correct, ça lui arrive de *fail* quand même, après moi aussi, je ne juge pas... Ouais, je sais pas. Après j'ai un de mes meilleurs amis par rapport au temps de jeu, bah lui, c'est lui qui m'a fait entrer dans sa guilde *alli* et il faisait du *HL* et bah depuis qu'il joue moins, forcément, il a un niveau de jeu plus cool, clairement c'est là qu'on voit que, bah je le croyais déjà avant, que l'investissement correspond, enfin l'investissement et le niveau de jeu étaient fortement liés. Je ne sais pas, après... Je sais pas, tu vois que je liste qui parce que ;?

[Moi] : Bah je suis en train de voir, on peut regarder sur... sur le forum de la guilde sur la *Line Up* de jeudi.

[Oupah] : Ah, bonne idée.

[Moi] : Parce que globalement, il y avait quasiment tout le monde.

[Oupah] : Ah, de jeudi dernier ?

[Moi] : Ouais. Enfin moi je ne parle que celle de jeudi dernier après tu peux...

[Oupah] : Ah oui, alors attends. *LU*... Jeudi 22, alors : Mia, c'est vrai que, disons, que j'ai du mal à voir par rapport aux raids, en raid je vois rien du tout, je me focalise surtout sur ce que

je vois en MM+ parce qu'en raid j'ai, j'arrive pas à voir qui joue bien ou pas. Eikitchi, oui, je pense qu'il joue correctement aussi. J'arrive pas à voir des gens qui sont vraiment très nul, en ce moment surtout.

[Moi] : Ouais, d'accord.

[Oupah] : Après Trank, bah ! on voit qu'il a du mal des fois, mais bon ça, il a quand même une bonne excuse.... Demonck, j'ai l'impression que c'est quelqu'un qui joue pas trop aussi et que du coup... je sais pas, je le vois pas en MM+, trop. Antaris... peut être un peu comme moi, il *fail* et puis il joue correctement des fois... Doudie, je ne sais pas. Que dire de Doudie ? Des fois il *fail*, des fois il fait de la merde, des fois ça va aussi.... Lui ce que je vois surtout, c'est pas son niveau de jeu c'est sa susceptibilité. Ça saute tellement à la gueule que c'est difficile de regarder autre chose.

[Moi] : D'accord. Il a toujours été comme ça ?

[Oupah] : Ah purée. Ouais, ouais, ouais.

[Moi] : Parce que lui ça fait un moment qu'il est dans la guilde aussi non ?

[Oupah] : ... Ouais, bah pour moi c'est récent, parce qu'il a dû arriver, quoi ? vers Cata', non pas vers Cata', Dreanor. Pour moi, il était dans la guilde à Dreanor, je me souviens pas trop, avant. En fait il jouait pas mal avec nous avant, il a fait pas mal de raid avec nous avant de se faire guilder...

[Moi] : D'accord, d'accord.

[Oupah] : Hum.... C'est vrai que quand je regarde les noms, c'est plus des caractéristiques personnelles plutôt que des joueurs qui...

[Moi] : Bah alors on peut aussi voir ça, c'était ma deuxième question en fait [rire]. Du coup, on peut aussi le faire comme ça, c'est très bien.

[Oupah] : D'accord, parce que là dans la *Line Up* je ne vois pas trop des gens qui se démarquent. Surtout en ce moment, j'ai l'impression que le niveau de la guilde est quand même pas trop dégueu par rapport à ce, qu'enfin en fonction des personnes, du coup. On recrute les gens plutôt que les joueurs du coup ça fluctue dans un sens ou dans l'autre. Et puis en ce moment, j'ai l'impression que ça va plutôt bien par rapport à... ce qu'on a pu avoir quelques temps auparavant.... Je ne sais pas, donc Mia je ne le connais pas trop. Eikitchi il est sympa. Emaly il est cool. Yggdrasil il m'avait énervé un jour en MM+. Antaris, c'est ;

[Moi] : Pourquoi ? Qu'est-ce qu'il s'était passé ?

[Oupah] : Ah, il s'était passé, c'était un MM+ où il y avait. Oh c'est rien, hein. Il parle pas beaucoup ce mec, il est pas très chaleureux et il s'est permis des remarques... C'était un, il y avait les boules là, il y avait le truc avec les boules et puis on s'en sortait pas avec les boules, il y avait Doudie et moi-même et puis on essayait de taper les boules, c'était un *Triumvirat*... et puis il y avait Psy qui était avec son prêtre et qui healait et il disait : « Oh, bah je vais taper les boules aussi », et il commence à faire des remarques en insinuant qu'on ne faisait pas notre boulot Doudie et moi, alors qu'on les tapait les boules, quoi. Alors je ne sais pas s'il y avait beaucoup de *mob* ou quoi. Enfin, bref... C'est un peu énervant quand... enfin j'aime pas trop

qu'on remette en question ma bonne volonté. J'aime bien quand, enfin des remarques constructives, j'ai pas de problèmes avec ça mais... des insinuations et de la remise en cause de la bonne volonté... j'aime pas trop. Voilà. Après *pfff* Antaris et Ghrym, eux, enfin ça fait... voilà, on [?] depuis super longtemps. Surtout Ghrym, il était déjà dans la *Légion des Barrens*, la guilde qui a fusionné avant. Antaris je sais plus. Je sais plus s'il a postulé au début ou s'il était membre aussi. Psy je sais plus quand il est arrivé aussi. Ca c'est des gens, Antaris, Ghrym, Psy, Fear. Alors, Fear, je ne l'ai plus sous les yeux mais c'est les quelques personnes qui sont vraiment là depuis très très très longtemps. Que je connais depuis très longtemps. Saiko, je ne vois plus qui c'est... Ah si Fear est dans la ; du coup je ne vois plus qui c'est.

[Moi] : Saiko, c'est Amo, une prêtre.

[Oupah] : Ah, oui, oui. C'est vrai. Euh bah là, ça fait pas très longtemps qu'elle est dans la guilde mais elle a l'air sympa. J'ai pas trop d'avis sur elle, je l'ai pas trop vu. Andromia j'ai pas trop d'avis, on l'a pas trop vu, il a un peu *dépop* comme ça... Xiris c'est la femme de qui déjà ? J'ai oublié, Emaly, non ?

[Moi] : Euh Emaly, ouais.

[Oupah] : Oh, bah elle a l'air sympa aussi. Pareil, je ne la connais pas énormément. Trank du coup, pas trop discuté, surtout sur le g, à l'écrit, c'est plus difficile pour lui... Demonck, plutôt sympa. Eclatpif, ouais ça dépend. Eclatpif, il y a des fois, notamment quand il y avait eu le raid où Fear il avait voulu partir en normal, j'étais pas là ce jour là et il avait fait un peu sa diva. Ouais, Doudie, pareil quoi. Un peu des caractériels tous les deux, mais pas désagréables avec qui discuter, par ailleurs, quoi. C'est pas... Après Unthier... bon tu vois, j'ai l'impression de l'avoir jamais entendu sur *Mumble* il est jamais là ?

[Moi] : Pas très souvent, non.

[Oupah] : Après Zyda, ouais, a priori, enfin moi je ne fais pas gaffe mais Psy dit toujours qu'il préfère me grouper en raid plutôt que Zyda donc j'imagine que c'est qu'il ne joue pas très bien et j'ai pas... constaté par moi-même. Et Kashka, c'est pareil, j'ai l'impression qu'il se met un peu en retrait, niveau implication personnelle dans la guilde, alors je ne sais pas trop... s'il veut pas trop s'impliquer personnellement. Ouais, j'ai dû ; j'arrive pas trop à voir les qualités ou pas de joueurs, c'est plutôt les... surtout que Psy m'influence beaucoup là-dessus, il me fait souvent des commentaires là-dessus et du coup, je fais « Bah oui, c'est que ça doit être vrai, quoi ». Du coup j'ai pas trop d'avis.

[Moi] : D'accord, sur les *fails* et tout ça ?

[Oupah] : Ouais sur les qualités de joueur...

[Moi] : D'accord.

[Oupah] : Voilà.

[Moi] : Vous en parlez sur la partie off, c'est ça ?

[Oupah] : Ouais.

[Moi] : J'avais une question puisque c'est quelque chose qui revient quand même assez souvent sur Trank, le fait qu'il ait un handicap et que du coup, qu'il joue d'une manière

particulière, d'après ce que j'ai compris... j'ai pas de souvenir qu'il en ait parlé plus précisément dans sa candidature. Du coup, je me demandais, est-ce que côté off vous aviez eu plus d'informations ? Est-ce que vous aviez discuté avec lui, je ne sais pas ?

[Oupah] : Alors on a discuté sur le canal off et c'est vrai que moi je... je sais que moi j'ose pas aller lui poser des questions, enfin c'est quand même délicat surtout, quand tu sais que répondre par écrit, il ne peut pas donc, soit il faut l'interpeler sur *Mumble* et du coup c'est un peu devant tout le monde. Moi j'ose pas trop, enfin... surtout quand t'es pas du tout dans ce genre de situation, tu ne sais pas du tout quel genre de sentiments ça peut provoquer chez ces gens-là... Surtout que je le connais pas plus que ça, donc déjà on le connaît pas tant que ça, on sait pas, c'est un peu délicat parce qu'on sait pas quelle douleur ça peut... enfin au niveau moral c'est chez lui, quoi. Du coup c'est vrai que... on est un peu tous d'accord pour être tolérant mais c'est vrai qu'on en sait pas tellement plus. Enfin en tout cas moi, j'en sais pas trop. Après j'ai déjà entendu qu'il y avait des gens qui lui demandaient comment il jouait sur... Apparemment il souffle sur ses touches avec un truc.

[Moi] : Ouais. J'ai cru comprendre un truc comme ça aussi. Mais du coup, ouais, même côté off vous en saviez pas plus au moment du recrutement ? Si ce n'est qu'il y avait un handicap, etc.

[Oupah] : Ouais, voilà on avait pas eu de détails. Mais après, quand les gens ils postulent, on a que la candidature hein.

[Moi] : Ouais, mais vu que quand j'en avais parlé à... enfin quand j'avais fait l'entretien avec Psy et Fear, les deux m'avaient dit aussi que c'était particulier Trank, etc. Et du coup, voilà, je me demandais est-ce que cette particularité avait induit... qu'il vous ait contacté ou qu'il ait contacté, je ne sais pas, Psy, en vous, lui expliquant, tu vois ? Ou si c'était juste quelque chose qui se savait comme ça et...

[Oupah] : Bah, moi, j'ai juste la candidature tu vois ? Enfin voilà. Après c'est vrai que le reste, moi, ça m'avait semblé un peu indiscret, bon bah il arrive à jouer, c'est sûr qu'au niveau des performances de jeu, il va peut être y avoir des soucis mais ça se comprend, voilà. Il a envie de faire parti du groupe, on n'a aucune raison de ne pas l'accepter. On a des gens qui *fail* beaucoup et qui font de la merde en raid et c'est pour ça que, voilà... En plus, il connaissait des gens avant de venir, enfin, disons qu'il était hors de question que ce soit un motif de refus de quoique ce soit.

[Moi] : Hum, hum, bien sûr.

[Oupah] : En tout cas pour ma part, on en a pas discuté mais ça allait un peu de soi, enfin... De toute façon la ligne de conduite du recrutement c'est vraiment les personnes et pas les joueurs donc à partir de là, on avait aucune raison de le refuser.

[Moi] : Ce que tu dis, ça m'évoque une autre question, qui était sur le retour de Darko il y a quelques semaines, je ne sais pas si tu te souviens ?

[Oupah] : Ah si, bah si, je me souviens ouais. Je me souviens parce que je m'en suis pris plein la gueule, je ne sais pas si tu as vu le truc ?

[Moi] : Euh, non...

[Oupah] : T'as pas regardé le forum ?

[Moi] : Bah j'avais suivi mais j'avais plutôt suivi le... l'accrochage entre Chyppie et Doudie que...

[Oupah] : Ah oui, il y a eu un accrochage sur *Mumble* moi j'étais pas au courant. Mais c'est vrai qu'il y a eu un ;

[Moi] : Euh, non, non, sur le forum. Tu sais sur Chyppie qui disait que selon la charte il fallait arriver en raid en étant *clean* ;

[Oupah] : Oui, bah c'est ça. De ce post-là, moi je m'en suis pris plein la gueule personnellement, quoi.

[Moi] : D'accord, ah bah ça j'avais pas, si tu peux m'en dire, me rappeler un peu ce qu'il s'est passé, je...

[Oupah] : Bah en fait j'avais fait un post évaluation des péons et pour moi c'était une formalité, il fallait respecter la forme. J'avais fait, j'avais fait un post commun dans la mesure où pour moi ils étaient indissociables et que c'était une formalité. La dessus, Chyppie a posté, bon il donne son avis : très bien. En fait, il m'avait écrit un message privé où il m'avait exposé son point de vue, je lui avais répondu en lui disant « très bien, oui tu es un membre ancien de la guilde, on prend en compte ton avis mais si tu es le seul, enfin ton avis quoi, au même titre que celui des autres, donc si tu es le seul à penser ça, bah Darko va être guildé et puis c'est tout, quoi. C'est pas qu'on s'en fiche, c'est qu'au bout d'un moment, l'avis de tout le monde compte et que l'avis d'une personne... passe après l'avis de la majorité. » c'est normal, enfin je pense, hein. Et là-dessus, il a décidé de poster sur son évaluation des péons et il y en a qui ont pris ça comme des attaques personnelles, notamment Howax. Moi j'ai dit « attention je vais modérer » parce que c'est moi qui m'occupe de la modération normalement. Sauf que la modération, ça a été mal pris, j'ai dit : « on va se calmer tout de suite » et du coup... j'ai un peu mal pris aussi le fait de... j'ai l'impression d'avoir été un peu désavouer, qu'il y en ait qui ont repris la modération derrière, notamment Thory, bon Psy après il remet les choses en ordre mais... Voilà, enfin il y en a qui se sont justifiés pour moi alors je ne sais pas trop si c'était du soutien ou si c'était parce qu'ils jugeaient que je ne faisais pas les choses assez bien, je ne sais pas. J'ai été accusée de modération à deux vitesses alors que... j'essaie de faire que ce ne soit pas le cas. Alors c'est difficile de faire ça parfaitement, je ne suis pas un robot. Décider « ça c'est trop » c'est délicat, donc on fait juste de son mieux... Voilà. Du coup, j'avais pris un peu mes distances avec la guilde à ce moment-là, c'est là que j'étais aller jouer mon moine. C'est dans ce genre de situation que j'aime bien aller jouer mon *alli*, sans me prendre la tête [rire]. Voilà, quelques temps.

[Moi] : Ouais et du coup, ça soulève deux questions là-dessus si ça te dérange pas.

[Oupah] : Je t'en prie.

[Moi] : C'est, tu parles, ouais le fait je me souviens qu'à un moment Psy était arrivé sur la discussion et que globalement, il disait « Bon c'est comme ça et point » ... Qu'est-ce que, enfin, comment dire ? Qu'est-ce que... J'essaie de trouver les mots, excuse-moi... Ce rôle de chef

qu'a Psy, qu'il a de fait au sein de la guilde en tant que *GM*, etc. qu'il a en tant que *Raid Lead* aussi, est-ce que tu trouves que c'est quelque chose qui, pour toi, te semble naturel chez lui ?

[Oupah] : Ah oui, oui. Totalement, je ne sais pas comment il fait. Il est très fort, enfin, moi, je le trouve très bon là-dedans. Il... je trouve qu'il plie pas beaucoup, mais des fois il plie sur des choses, enfin il écoute les *désidérata* des gens et enfin... vraiment il reste inflexible ou souple et je trouve que c'est à propos à chaque fois. Enfin vraiment je trouve que c'est un super *GM*.

[Moi] : D'accord, d'accord. Et du coup, si on devait utiliser un qualificatif, est-ce que tu dirais qu'il est charismatique ?

[Oupah] : Ouais, bah oui, oui. Je trouve qu'il utilise des mots comme il faut.

[Moi] : D'accord. Et... tu l'a vu en *IRL* ?

[Oupah] : Ouais.

[Moi] : Est-ce que tu trouves que... Ce trait de caractère qu'on peut lui retrouver dans le jeu se retrouve aussi quand tu peux le voir dans un autre contexte mais en chair et en os si j'ose dire ?

[Oupah] : Mais c'est-à-dire, qu'en chair et en os, il a pas du tout ce rôle de *leader* ou quoique ce soit. Il est chef de guilde, il est *raid leader* donc... ces qualités naturelles qu'il a dans ces rôles-là, quand on fait une *IRL*... il n'y a pas lieu d'être du tout.

[Moi] : Ce n'est pas à propos, hum hum.

[Oupah] : Exactement. Donc, non, on ne voit pas du tout ces choses-là, vu que la situation, enfin les qualités qu'il a, enfin le rôle, n'est pas le même du tout.

[Moi] : Ok. Et tu n'as pas l'impression qu'il essaie de jouer ce rôle en *IRL* ?

[Oupah] : Pas du tout, non.

[Moi] : Il arrive comme une personne...

[Oupah] : Ouais.

[Moi] : Lors des *IRL* c'est tout le monde à égalité et il n'y a pas d'histoire de ;

[Oupah] : Ah bah non.

[Moi] : Ok, d'accord.

[Oupah] : Après nous, enfin, je trouve les off', c'est pas de l'autorité, enfin si, dans le cas de Psy, si. Moi dans mon cas, je le vois plus comme un boulot que comme une situation d'autorité, quoi. Je m'occupe de... je m'occupe du recrutement et tout, je réponds aux questions s'il y en a, enfin j'ai plus l'impression de faire un boulot qu'avoir une autorité, d'ailleurs je ne suis pas très douée pour ça, voilà.

[Moi] : Pour l'autorité, tu dis que ?

[Oupah] : Ouais, ouais. Vis-à-vis des gens...

[Moi] : Ok. Est-ce que tu as l'impression que tu es différente dans ta vie professionnelle par exemple ? Ou est-ce que c'est quelque chose qui...

[Oupah] : Euh... c'est-à-dire, par rapport au jeu ?

[Moi] : Ouais, ouais. Est-ce que tu dirais que, je ne sais pas *pfff*... ?

[Oupah] : Bah en fait non, parce que mon boulot c'est un jeu vidéo déjà, quasiment. Enfin ça s'y apparente énormément quand même. J'ai vraiment l'impression de faire un jeu vidéo, avec quand même un peu de stress en plus parce que j'ai pas le droit de me tromper [rire].

[Moi] : [rire] Tu peux pas *fail*

[Oupah] : Faut pas que ça finisse mal. J'peux pas trop *fail*, voilà [rire]. Donc ça fout une pression supplémentaire mais après, ouais, non, c'est un peu pareil, hein. Parce que vraiment j'ai l'impression de jouer à un jeu vidéo, voilà. Je ne suis pas toute seule, on travaille en binôme, avec les pilotes, voilà. Ouais, non c'est un peu...

[Moi] : D'accord. Parce que... par exemple, moi en plus de ma thèse, je donne des cours à la fac, etc. Du coup, c'est vrai que j'avais remarqué que, quand j'avais passé une journée à donner des cours, le soir, j'avais encore moins envie de discuter sur *Mumble*, tu vois parce que j'avais parlé toute la journée, du coup j'avais pas envie de, continuer, par exemple. Du coup, c'est en ça aussi que je parlais de continuité ou de rupture entre ce qu'il y a dans le jeu et la vie professionnelle et/ou personnelle, tu vois ? Je ne sais pas... je sais pas si j'étais... A une époque, j'étais pion dans un collège/lycée, je passais mon temps à faire de la discipline... Je pense que j'aurais pas eu envie de faire la même chose dans une guild, tu vois ce que je veux dire ? Est-ce que tu peux observer des phénomènes comme ça de ; ?

[Oupah] : Ah bah oui, clairement, quand il y a eu l'histoire avec Darko avec tout le monde qui se tapait dessus, Howax qui montait au créneau, quand tu as déjà passé la journée à séparer tes deux gamins qui se battent *pffff* [rire]. Bon, voilà quoi.

[Moi] : D'accord. Donc t'avais juste plus envie ?

[Oupah] : T'as l'impression de replonger dedans, ouais, non. Parce que faire le recrutement, s'occuper des post des recrutement, regarder la page ; c'est un peu rébarbatif, c'est du boulot qu'il faut faire mais qui est pas... c'est pas... enfin, voilà c'est juste un truc qu'il faut faire et puis... Ce n'est pas désagréable de le faire, c'est pas agréable non plus. Mais voilà. C'est un truc qu'on fait, on participe un peu pour la guild. Mais quand il faut modérer le forum et tout gérer les ; heureusement, il n'y en a pas beaucoup des disputes, des dramas, des trucs. Vraiment, il n'y en a pas beaucoup donc ça c'est bien. C'est grâce à Psy, je pense. Il y en avait beaucoup plus à l'époque, quand il n'était pas *GM*...

[Moi] : Et pourquoi ? Qu'est ce qu'il peut faire selon toi que ; ?

[Oupah] : Et bien, je pense qu'il clôt le débat d'une façon, enfin il trouve les mots pour clore le débat à chaque fois, remettre les choses à leur place. Et il arrive à ne pas se faire influencer sur des trucs, il est hyper inflexible, il se fait pas influencer je trouve sur... enfin, il est pas influençable déjà et je trouve qu'il a une idée assez juste de, où vont les choses et où elles doivent être.

[Moi] : Ca fait là deux, trois fois que tu dis que, pour toi, le rôle d'officier est déjà un travail qu'une autorité, etc. Est-ce que... tu dirais que, avec ce travail, il peut y avoir une forme de compensation qui vient, ça peut être... je ne sais pas, on peut tout imaginer, une compensation on pourrait dire sociale avec ;

[Oupah] : Bah ouais, l'accès au canal off* quand même [rire], l'accès au canal off*. Voilà, c'est déjà bien, ça fait un petit comité, c'est vrai que c'est avec des gens avec qui on se connaît bien. Moi je trouve que c'est déjà sympa. Bon c'est vrai des fois, un peu ras-le-bol, en plus ça fait un moment que j'y suis, j'aimerais bien changer un peu, mais bon quand je vois Psy qui y est depuis très longtemps... Bref... Mais bon, on est content de participer un peu au groupe, quoi. Moi, quand Psy m'a demandé j'ai dit : « Ouais, bon, pas très envie mais en même temps ça fait neuf ans que je suis » enfin à l'époque quand il m'a proposé ça faisait neuf quand j'étais dans la guilde et je me suis dit : « je peux bien participer un peu quand même, c'est mon tour » et voilà. On est content un peu de participer.

[Moi] : D'accord, ok. Tu voyais ça aussi comme une manière de rendre au groupe ce que tu avais eu, peut-être ?

[Oupah] : Oui, voilà c'est ça.

[Moi] : D'accord. Très bien. Alors je retourne sur la postul' de Darko qui m'avait un peu... Moi dans les interventions de Chyppie, il y avait quelque chose qui m'avait un peu marqué parce que c'était la première fois que je voyais ça dans les postulations. Bon c'était aussi, depuis que je suis dans la guilde, la première postulation qui nécessitait un débat, enfin qui avait créé un débat... Mais c'est en fait le recours qu'avait eu Chyppie à la charte, de la guilde.

[Oupah] : Ouais.

[Moi] : Et en fait, c'était la première fois que je voyais ça, dans le sens où je me souviens même pas avoir vu Psy dire : « La Charte de la guilde c'est ça », tu vois ? Du coup... ouais je me souviens de Chyppie qui utilise la Charte de la guilde comme une espèce d'autorité, qu'est-ce que tu en as pensé ? Toi qui te charges du recrutement, est-ce que effectivement il y a des choses, des événements que tu lis au travers de la Charte de la guilde, en te demandant si effectivement ça ou est-ce que la Charte de la guilde c'est quelque chose qui a été fait, qui donne une ligne directrice mais qui, bon, n'a pas une importance... enfin, tu vois ce que je veux dire ?

[Oupah] : Si c'est important quand même, c'est important. Après je pense, moi quand Darko il est arrivé c'est l'époque, je te disais Oupah était dans la guilde de... après et où j'étais pas très impliquée. Donc j'étais pas là au moment de la postul' de Darko mais... J'ai pas été là au moment où il a commencé à raider avec le *PdB* non plus. Après Darko c'est quelqu'un de... Enfin je veux dire, oui, il y a cette référence et on s'en sert quand il y a un problème surtout. Et c'est vrai que les petites entorses si ça n'empêche pas le groupe de fonctionner on peut laisser faire des petites entorses. Et c'est vrai là que tous ces... des entorses aux raids, enfin aux conditions des raids il y en a toujours, des gens qui ne lisent pas les strat, il y en a toujours, des gens qui arrivent en retard il y en a toujours... Mais au bout d'un moment on ne peut pas non plus... On peut pas non plus fliquer les gens et être intransigeant au point que..., du coup, plus personne n'ait envie de venir non plus. Donc il y a des choses qui sont importantes et sur

lesquelles on est intransigeant et d'autres... ça donne une ligne directrice et puis on essaie de rappeler les gens, enfin on rappelle la charte pour les raids. C'est un peu dur à expliquer en fait, c'est... important mais en même temps il y a certains points sur lesquels on est un peu plus tolérant parce que... dans la mesure où ça ne nuit pas au fonctionnement du groupe.

[Moi] : Hum, hum. D'accord. Et dans le cas où, dans ce cas là où Chyppie l'a utilisée, est-ce que ça t'a semblé pertinent ou un peu hors ;

[Oupah] : Oui, oui.

[Moi] : ... de propos.

[Oupah] : Non, ça ne m'a pas semblé hors de propos. C'est vrai que... Non ça ne m'a semblé du tout hors de propos. Moi j'étais pour la réintégration de Darko, en fait ce que j'en ai vu, ce que je te disais dans la mesure où j'étais pas là au début de Darko. C'est que Darko c'est quelqu'un qui s'est fait, qui au fil du temps est devenu vraiment un membre pilier de la guilde et qui s'est vraiment fait intégrer. Et du coup, on passe un peu sur ces choses-là. Enfin c'est vrai que sur certains points il abuse mais en même temps, au niveau ambiance dans la guilde, il est toujours à vouloir jouer au groupe, enfin il apporte vraiment énormément au groupe. Enfin, en tout cas, c'est mon opinion et il est énormément apprécié par beaucoup de monde, donc il apportait au groupe par ailleurs. Donc, oui, il abusait et Psy il en avait marre aussi, on en discutait sur le canal off, de toutes ces choses là mais il y avait tellement d'autres choses à côté que finalement on lui concédait un peu tout ça. Après... pour des personnes comme Chyppie qui étaient pas particulièrement proches de lui et qui subissaient plutôt ses mauvais côtés sans profiter de ses bon côtés... en soi, je comprends que du coup... voilà.

[Moi] : D'accord, d'accord. Ouais, parce que moi ce qui m'avait marqué dans les interventions de Chyppie c'est que... globalement ce qu'il reprochait à Darko c'était de fumer de la beuh, quoi.

[Oupah] : Ouais

[Moi] : Et que ça, ça avait une influence sur son comportement en raid.

[Oupah] : Bah surement, oui.

[Moi] : Voilà et en fait, je... Oui, c'est vrai qu'après il y avait les autres qui lui disaient, mais en gros, il fait ce qu'il veut. Ouais, ok, je comprends que ça produisait une ambiance et que pour Chyppie qui n'était pas particulièrement proche de lui ça...

[Oupah] : Oui ou c'était pas son trip, oui c'est sûr.

[Moi] : D'accord, ok.

[Oupah] : Enfin moi je me souv ; ça m'a rappelé directement, enfin là, ça m'a rappelé Vanilla. Ca m'a rappelé à Vanilla, on avait un *raid leader*, on était à *Zul'Gurub*, qui était bourré en permanence et qu'est-ce qu'on se marrait. On n'était pas très fort mais qu'est-ce qu'on rigolait, quoi. Alors je ne sais pas s'il y avait beaucoup de monde de l'époque qui étaient à *Zul'Gurub* avec nous, enfin qui sont intervenus sur la candidature de Darko, mais moi ça m'a rappelé directement ça. Et je crois qu'il y avait même des gens, des gens qui raidaient plus avec nous et qui sont revenus, qui sont revenus, enfin qui sont revenus par inter' ; alors qu'ils ne

raidaient plus. Plus en ce moment et je pense qu'ils se souvenaient aussi de cette époque-là, *Zul'Gurub*, où on avait un *raid lead* bourré tout le temps.

[Moi] : D'accord [rire]. Mais en soit, pour toi c'était pas dérangeant ? Enfin... oui, c'est quelque chose de rigolo. Enfin certes d'un point de vue progression ;

[Oupah] : Enfin, c'était pas si, quand il y avait des trucs et qu'il faisait n'importe quoi des fois c'était un peu énervant mais pour moi... Enfin de mon point de vue, et là je comprends complètement et je respecte totalement l'intervention de Chyppie, contrairement à certains. De mon point de vue, ce qu'il apportait, ça compensait ce qui n'allait pas, quoi. Largement. Après, là où, enfin, j'ai toujours eu un problème face aux interventions vis-à-vis de la Charte, parce que... enfin, j'ai, pendant toutes les années où j'avais Oupah dans la guild, j'ai une exception. Normalement on est censé guilder tous les perso' et à chaque fois, il y avait des gens qui s'en allaient et qui souhaitaient garder un reroll, on leur disait « Non ». Et il y a eu des drama' à cause de ça et à chaque fois, j'étais là... Et dans mon cas, ça a toujours été toléré. J'étais toujours mal vis-à-vis de tout ça et... Enfin mal, tout est relatif, hein. Mais quand je voyais des gens qui s'en prenaient plein la gueule parce qu'ils voulaient garder un perso' et qu'ils étaient inflexibles et que si on commençait à faire des exceptions... Et moi je lisais ça et moi... j'étais une exception et du coup c'était toujours... un peu gênant, quoi.

[Moi] : Est-ce que ;

[Oupah] : Après ;

[Moi] : Ouais, vas-y.

[Oupah] : La justification c'était que les autres ils voulaient partir faire des raids, enfin faire du HL ou essayer autre chose alors que moi j'étais partie dans une guild pour des raisons d'horaires et du coup ils considéraient que le soir, je jouais avec eux alors que bon ça m'arrivait de jouer le soir, enfin bon les raids étaient effectivement l'après-midi mais ça m'arrivait de jouer le soir avec eux, aussi. Il y avait des disponibilités ponctuelles, voilà.

[Moi] : Alors ça m'amène deux questions. La première, c'est : est-ce que, à l'époque, est-ce que ça t'avait été reproché directement ?

[Oupah] : Ca m'a jamais été reproché. A moi, jamais.

[Moi] : D'accord. Est-ce que y'a des gens à qui on refusait ce droit qui disait : « Ah, mais pourtant Oupah elle peut » ou... enfin, tu vois ?

[Oupah] : Non.

[Moi] : Non ?

[Oupah] : Non.

[Moi] : Est-ce que tu penses que c'est parce que c'est quelque chose qui ne se savait pas, ou est-ce que c'est parce que... c'est pas parce que toi on t'avait fait une exception, qu'il fallait t'en vouloir à TOI, tu vois ce que je veux dire ?

[Oupah] : Bah je... tu sais de mon point de vue c'est difficile à dire.

[Moi] : Mais, en tout cas, tu n'as pas senti, justement de ton point de vue, d'animosité de la part des autres à qui on aurait refusé ce droit alors que toi... ?

[Oupah] : Non. Bah après ces gens, ces gens ils partaient. Donc... voilà, quoi. Et non je pense que, clairement, c'était pas moi qui leur imposait le choix, donc après je n'ai pas eu non plus de... je pense que j'ai pas eu d'animosité vis-à-vis de ça puisque c'était pas moi qui leur imposait le choix.

[Moi] : Bien sûr. D'accord, d'accord. Ce qui m'amène à la deuxième question, c'est quelque chose, j'étais en train de retravailler l'entretien qu'on avait fait et que je n'avais pas bien compris. Quand tu raidais dans la guilde d'après-midi et que du coup Oupah était dans cette guilde. Elle était aussi sur *Sargerass*, côté horde ?

[Oupah] : Non, pas *Sargerass*. Elle était sur le *Culte de la Rive Noire*.

[Moi] : Ok, du coup tu avais changé de serveur et tu as rechangé après, en revenant ?

[Oupah] : Ouais.

[Moi] : D'accord, mais côté horde aussi ?

[Oupah] : Oui, toujours.

[Moi] : Ok. Du coup tu n'as jamais changé la race de Oupah ?

[Oupah] : Non, jamais.

[Moi] : Et tu as déjà effectué des changements de race ?

[Oupah] : Non, pas de race. J'ai fait des changements de... Si, j'ai changé mon Tauren en fille, parce que c'était trop gros je trouvais, c'était trop gros les Tauren mâles, il prenait toute la place sur l'écran.

[Moi] : D'accord [rire]

[Oupah] : Au début quand je regardais la bande annonce je les trouvais trop bien et... à jouer, j'ai pas trouvé ça très agréable, ils étaient trop gros. Voilà, juste ça. Ah si, j'ai changé de race parce que j'aime pas les Elfs de Sangs, mais j'ai quand même voulu tester la zone et du coup j'ai fait un chasseur que j'ai bien aimé jouer et du coup, au bout d'un moment, j'ai changé de race. J'ai changé le chasseur de race, ouais.

[Moi] : Ok. Et tu l'as fait en quoi du coup ?

[Oupah] : Gobelin.

[Moi] : D'accord. Très bien.

[Oupah] : C'est pas pareil.

[Moi] : Non. Il y a les oreilles qui sont un peu pareilles mais c'est tout.

[Oupah] : Encore que...

[Moi] : D'accord, d'accord. Très bien. Je réfléchis, je crois que c'est à peu près tout. Est-ce qu'éventuellement pour un troisième entretien tu serais partante ?

[Oupah] : Ah oui, oui. Bien sûr.

[Moi] : [Discussion autour d'un troisième entretien, prévision d'un autre enregistrement et remerciements de fin].

3.14. Entretien avec Proph, UpRise

Tank/DPS, *Membre (ex RL)*

Date : 30 mars 2018 à 23h30

Durée : 1 heure 10

1 heure 02 minutes d'enregistrement

[Salutation et mise en place de l'entretien, par téléphone finalement car le micro de Yann ne fonctionne pas]

[Moi] : Du coup, est-ce que tu as des questions avant qu'on commence ?

[Proph] : Non, non il y a que toi qui va les poser.

[Moi] : Ok, ça marche, alors du coup ma première question, très générale, c'est : est-ce que tu pourrais me... raconter un petit peu ton histoire dans WoW, ton parcours dans WoW, globalement depuis tes débuts jusqu'à maintenant ? Donc à travers tes personnages, tes serveurs, tes guildes, etc.

[Proph] : Euh... Attends voir, alors j'ai commencé le jeu au tout début, il, ça faisait six mois qu'il venait de sortir. Donc j'ai commencé à WoW Vanilla, j'ai fait clean... Cœur de Magma, Repaire de l'Aile de Noire, avec Zu'Gurub qui existait à l'époque en raid 20. J'étais, je jouais hunt... Sauf qu'au début j'ai beaucoup fait de PvP, jusqu'à arriver au grade de Connétable, donc c'était le grade le plus haut qu'on pouvait avoir. Je ne sais pas si tu as joué à cette époque-là ?

[Moi] : Ouais, ouais.

[Proph] : Donc, voilà. Une fois arrivé bah en fait, Connétable, je me suis lancé dans le PvE. A cette époque-là, bah j'étais au collège. J'étais, au début, j'étais pas vraiment dans une guildes mais quand je me suis lancé dans le PvE j'en ai eu... une, c'était la guildes Hérétique. Ça faisait, pareil en fait, c'était, le GM il faisait ça, enfin, il avait pris le nom par rapport au nom à un groupe de rock qu'il aimait bien. Voilà, petit tips comme ça. Après, arrivé à la sortie de BC... bah je suis parti reroll Chaman, la guildes, elle a disband. Je suis tombé sur une autre guildes où j'ai clean... Karazhan, Repaire de Gruul, Magtheridon. Après elle a disband [rires], je suis retombé dans une autre guildes un peu plus tard, toujours avec mon chaman que j'avais reroll. Je jouais chamélio, du coup, là j'ai clean tout le reste jusqu'à Plateau du Puit de Soleil. Wrath of the Lich King, j'ai... ouais, j'ai joué aussi. J'ai, et c'est là, par contre, j'ai reroll druide avec mon ex petite copine, qui elle jouait war du coup, parce que je l'ai foutue sur Warcraft et là, on a torché l'extension du début à la fin, on s'est pas arrêté, on a fait la même guildes, mais me demande pas le nom, j'ai pas, je me souviens plus. Cataclysm j'ai complètement ; j'ai arrêté de jouer, sortie de Cata... j'ai pas joué. Je suis revenu à... si, je suis revenu vite fait en casu' à la fin, du coup, j'ai testé les raids PU et voilà. MoP : j'ai pas joué, de toute l'extension j'ai pas joué, je suis revenu, peut être, deux semaines avant la sortie de WoD. Et en deux semaines avant

la sortie de WoD, j'ai up tous les personnages de 0 à 90. Et à WoD, j'ai commencé, j'ai commencé quoi ? Hunt. Je suis arrivé dans la guilde RIP, après j'ai up le chaman, j'ai up le démo' et j'ai connu Yunit. Et puis du coup j'ai été recrut' dans la guilde, elle s'appelait comment ? Tranquility, en tant que Chaman Amélio' et là, du coup, j'ai pu faire Fonderie et la Citadelle...

[Moi] : Ok.

[Proph] : Arrivé à Légion, bah ça tu connais, j'ai commencé Légion avec DK, après, ça a pas fini, du coup, je suis passé côté hordeux... Après je suis revenu côté alli et du coup j'ai même, je me suis trouvé une guilde où j'ai pu faire Palais Sacrenuit Mythique, Tombe de Sargerass Mythique et..., là en ce moment, je suis dans une guilde, Un café pour la sept, avec le chaman, en heal ! J'ai complètement arrêté le DPS là par contre, parce que je suis vraiment mauvais en ce moment. Du coup, je suis passé heal et Antorus HM clean, à 2/11, bientôt 3/11 mythique.

[Moi] : Hum, hum.

[Proph] : Et puis, après, voilà.

[Moi] : Ok, ok. Alors, du coup, sur quel serveur tout ça ?

[Proph] : Alors... au tout début, attends, je déconnecte pour... Sur Drek'thar, ah oui, alors Drek'thar de Vanilla jusqu'à Cata, non jusqu'à Walk, à Walk j'étais sur Temple Noir... Jusqu'à... jusqu'à... WoD, je crois. WoD, je suis allé sur Cho'Gall et puis maintenant je suis sur Hyjal.

[Moi] : Qu'est ce qui t'a poussé à changer de serveur ?

[Proph] : Euh... Alors, de... de Drek'thar à... Drek'thar à Temple noir, c'est que ma copine elle voulait... Attends, je te dis, c'était un serveur normal et Temple noir... je crois c'était un serveur PvP et elle voulait faire du PvP elle... C'est où Temple Noir ? Il existe même plus ?

[Moi] : Euh...

[Proph] : Ah si ! C'est un serveur PvP et elle, elle voulait faire du PvP, du coup on est allé sur Temple noir parce que ; ah ! il y avait encore un autre pote du lycée qui jouait sur Temple noir, voilà. C'était un Paladin et du coup, on l'a rejoint tous les trois. Et c'est là, c'est à partir de là qu'on est tous passés côté hordeux, voilà c'est à partir de ce moment-là.

[Moi] : Ok, alors du coup, tu as commencé côté alliance ?

[Proph] : C'est ça, sur Drek'thar. Après... à la sortie de WotLK, quand j'ai rencontré ma, mon ex-petite copine et... un bon pote à moi qui jouait à Warcraft aussi, du coup on est allé sur Temple noir, on a joué tous les trois ensemble et puis après... la vie fait que, on se voit plus avec le pote et la copine, bah je sors plus avec, du coup, bah je suis re ; je me suis... Pourquoi je suis parti en fait ? Je me souviens plus...

[Moi] : D'accord... Et alors niveau classe, tu m'as dit que à un moment tu avais changé pour passer druide mais tu m'as pas dit ce que ; si tu as joué chasseur au début ?... [Blanc de quelques secondes] Tu m'entends ? [Blanc de quelques secondes, lié à une déconnexion internet] Ouais tu m'entends ?

[Proph] : Oui.

[Moi] : Ouais, désolé j'ai eu... une coupure d'internet. Du coup, je pense que t'as pas entendu ma question ?

[Proph] : Non.

[Moi] : Ok... Je disais, au niveau des classes, tu as commencé en hunt c'est ça ?

[Proph] : Ouais, c'est ça.

[Moi] : Et ensuite, quels ont été les changements que t'as effectués ? Et hunt, quelle race ?

[Proph] : Hunt, Elf de... la nuit. Ensuite, bah quand... parce que j'avais déjà essayé Chaman côté Horde mais vu que j'aimais pas trop la Horde au début, j'ai attendu que BC sorte, du coup, j'ai fait Chaman Draenei, parce qu'il y avait que ça. Du coup, j'ai fait chaman Draenei... Après, j'ai fait... J'ai fait drood, drood tauren, quand, tu sais, je suis parti sur Temple noir, du coup, drood Tauren... J'ai fait... UD... Ouais, UD Chevalier de la Mort... Puis, après, ouais, franchement, j'ai fait tellement de changements que... c'est... violent, je saurais pas tout te dire.

[Moi] : Mais tu, par exemple, ton DK que tu joues maintenant, est-ce que c'était ton DK UD ?

[Proph] : Non, non. Parce que, en fait, si tu veux, je me suis fait hack mon compte, du coup, ça c'est mon deuxième compte. C'était à la sortie de Wo ; MoP, MoP quand j'ai fait ma frénésie de up plein de personnages, c'est là que j'ai dû recréer un compte parce qu'en fait mon compte c'était fait hacker et j'avais perdu tous mes trucs et tout... Du coup, ça m'a saoulé du coup, j'ai recréé un compte et puis voilà.

[Moi] : Ok... Ok, du coup, ton compte sur lequel tu étais Connétable est...

[Proph] : Ouais, j'ai plus.

[Moi] : Oh putain...

[Proph] : Ouais, j'ai bien les nerfs [rires]

[Moi] : Ok, d'accord... Alors, est-ce que tu pourrais, au niveau, des guildes m'en dire un peu plus sur ton passage chez Tranquility. Comment est-ce que... comment est-ce que tu l'as...

[Proph] : Comment je l'ai vécu ?

[Moi] : Ouais, ouais.

[Proph] : Alors... au début franchement c'était bien, parce que, tu vois, tu rentres en apply, machin, bidule, chouette. On était que cinq, on était que cinq au début, hein, parce qu'il recommençait le recrutement et on était en Alliance avec, je sais plus le nom de l'autre guild. Et au fur et à mesure qu'on a commencé à avoir du roster et tout, on voulait faire notre, notre raid à nous, du coup, il y avait un démo, je me souviens plus très c'est qui, je me souviens plus de son nom, il devait passer RL mais ça le saoulait plus qu'autre chose du coup, bah moi, vu que je suis passé, vu que je m'entendais bien avec le GM et sa femme, du coup je suis passé officier, du coup je suis passé Raid Leader. Ça s'est très bien passé, le nm et le hm clean, après j'ai dû AFK... Pourquoi ? Ah oui ! je suis parti, à cause du travail, pendant 4 mois... Du coup,

bah c'était qui, qui avait pris le RL à ma place ? Je sais plus, je crois que c'était Yunit. Mais du coup, tout le monde connaissait les strat', du coup... C'est, c'est passé, tranquille. Moi, après je suis revenu, ça s'est un peu cassé la gueule, on a remonté, on a fait du recrutement du Légion... Bon... Après on a fait des petites soirées IRL, on s'est tous rencontrés pour ceux qui voulaient... Après, sortie de Légion, il y en a qui se sont barrés, ah non, on avait réussi à faire le premier raid... Cauchemar d'émeraude, c'est ça, en NM... Et après, à partir du HM ça s'est pété la gueule, parce que... ouais, il y avait différentes opinions de... comment on voyait le farm et tout, parce que les gens voulaient pas. Il y a des gens qui voulaient pas farmer le mythique plus, par exemple, pour faire, pour avancer plus rapidement, dans les raids et tout. Du coup, il y en a qui avançaient plus vite que d'autres, enfin c'était la merde. Du coup, ça a disband. Je vois encore Aury se connecter de temps en temps, Yunit pas du tout. Je sais pas si tu vois encore Yunit se connecter ? Et je vois, Aury, je la vois régulièrement encore.

[Moi] : Ok, tu discutes encore avec eux ?

[Proph] : Non. Bah en fait... Il s'est passé un truc un peu.... Euh... C'était quand ? Juillet de l'année dernière ou ouais, deux, il y a deux ans en fait. Aury m'a invité à passer un week-end prolongé chez eux... Yunit était au courant et tout, du coup on a passé un week-end prolongé. Bah c'était avant Légion.

[Moi] : Ouais, je me souviens, ouais.

[Proph] : Ah ouais [rire] bah tu t'en souviens. Bah... Aury était un peu chaude... chaud de la night et... bon... avec ses avances un peu tout le temps, c'était un peu chiant, enfin voilà, tu vois l'idée, tu vois un peu le délire, je vais pas extrapoler le truc. Bon j'ai pas voulu mordre à l'hameçon parce que, voilà, c'était quand même Yunit, je le respecte quand même et puis ils ont trois enfants, je voulais pas foutre ma merde. Mais je pense que Yunit s'en est douté et, je pense que du coup, c'est ce qui a foutu la merde après dans les raids, en fait...

[Moi] : D'accord, ok.

[Proph] : [rires]

[Moi] : D'accord, parce que, justement, j'allais te dire que, ouais, je me souviens, au niveau des... bah je me souviens qu'on était partis début Légion on était chaud, on était chaud, quoi, on avait un roster qui avait l'air de tenir la route... Toi, t'étais là pour RL tout ça ;

[Proph] : Ouais, on était bien, t'as vu ?

[Moi] : Ouais, et puis on a commencé et puis c'était vachement tendu au niveau des raids et tout ça.

[Proph] : Ouais. Ouais. Bah si tu veux, Yunit me mettait une press' mais c'était un truc violent. Lui voulait, tu vois, moi aussi je voulais avancer mais voilà, tu sais t'as toujours les inconvénients, t'en as toujours un qui a ci, l'autre qui a ça... Bon, bah, écoutes tu fais avec. Lui, non, lui il voulait le résultat, tu vois. Bah écoutes mec, après à un moment... voilà, quoi... Tu peux pas... Tu te souviens avec le DK, moi au début j'étais déjà à 1M, 1M2 DPS, j'étais le premier, alors que normalement, DK impie ça devait pas DPS autant, j'étais l'un, pas le plus stuff, mais l'un des plus stuff parce que je farmais beaucoup de Mythique Plus avec Elhina.

Après, ça a foutu le nerfs, Yunit il me disait « Ouais tu fais que du mythique plus dans ton coin, tout le temps avec Elhina, machin, bidule, chouette », bah ouais, mais bon, après quand tu...

[Moi] : Je me souviens, c'est vrai, c'est vrai j'avais oublié qu'il nous avait pris la tête pour ça.

[Proph] : Ouais, avec toi en plus, puisqu'on pushait les clefs mais comme des bâtards, quoi. Ouais, mais attends, Aury, je l'aime bien Aury mais bon elle a pas le même... c'était pas la même chose en Mythique plus, quoi. Moi je me mettais en tank et voilà, c'était... On s'était trouvé tous les trois avec un petit heal et voilà, enfin bref, c'est... Voilà, quoi.

[Moi] : D'accord, d'accord. Et du coup, c'est aussi cette pression qui t'a poussé à ;

[Proph] : A partir ?

[Moi] : Ouais.

[Proph] : Ouais, ouais. Ouais...

[Moi] : D'accord, et du coup tu es allé côté Horde, dans un premier temps avec ton démo, c'est ça ?

[Proph] : Euh... Ouais. Ouais, c'est ça, ouais.

[Moi] : Et... quand on a monté la nouvelle guilde, UpRise, tu nous as rejoint, quelques semaines après...

[Proph] : Ouais, c'est ça parce que Elhina il m'a dit « Ouais, reviens, tu nous manques, machin » et c'est à ce moment là que j'ai up un DH, tu t'en souviens ?

[Moi] : Ouais...

[Proph] : Où je suis passé en l'espace de deux à trois semaines, j'ai dû passer MT2 en mode les finger in the nose.

[Moi] : Ouais, tout à fait, c'est vrai, tout à fait... Et, toi, du cAoup, l'expérience Impressive qu'est-ce que t'en as... ?

[Proph] : Impressive, non j'y suis pas.

[Moi] : Euh, pardon, pas Impressive...

[Proph] : UpRise. UpRise, non, franchement c'était sympa et tout. Bonne guilde de pote et tout, avec le GM c'était, Failzor et tout. Je m'entendais bien, machin et tout, j'ai bien aimé. Franchement je pense, le peu de temps que j'ai passé à UpRise, j'ai préféré UpRise à... Tranquility, tu vois. Et ça m'a un peu fait chier que... ça s'est passé comme ça la fin.

[Moi] : D'accord, et alors, selon toi, qu'est ce qui a fait que ça a merdé ?

[Proph] : Bah il n'y avait plus beaucoup de motivation de... de tout le monde en fait... Puis, ça se voyait, ça... on avait de plus en plus de mal à avoir les effectifs de raid, machin et tout. Ca a commencé à... bah à saouler tout le monde, moi aussi, moi le premier. C'est pour ça que je suis reparti côté Horde, je me souviens plus. Je me souviens plus. Mais, ouais, avec le DK, je crois que je suis reparti côté Horde avec le DK. Mais après... Ouais, voilà... C'est

l'herbe, on voit toujours l'herbe qui est plus verte ailleurs, mais en fait, non, c'est pas forcément ça, quoi.

[Moi] : D'accord, ok... Alors je vais revenir sur tes personnages pour quelques questions... T'en as joué pas mal, si tu devais en choisir un, ça serait lequel ?

[Proph] : Euh... *pfff* franchement c'est dur c'te question parce que tous les gameplay me plaisent tu vois, mais je pense que je resterais bien sur... Tu sais en tank, j'aime le DH, en heal, ça serait le chaman et en DPS... ouais en DPS j'en ai pas vraiment... ouais le chamélio on va dire le cham, si tu me demanderais de choisir : le cham'.

[Moi] : D'accord. Et si on prend, en plus du côté gameplay, est-ce qu'il y a un de tes personnages auquel tu es, peut-être, plus attaché ? Tu vois par rapport aux guildes dans lesquelles tu as été, aux hauts faits que t'as fait ...

[Proph] : Euh... *pfff* honnêtement, non, j'en ai pas vraiment, non, non.

[Moi] : Non ? Ok, pour toi tu les choisis avant tout par rapport au gameplay ?

[Proph] : Ouais, voilà, ce que j'ai vraiment envie de jouer. Tu vois, là par exemple, je joue, depuis que je rejoue chaman heal j'ai envie de rejouer prêtre discipline, tu vois ? Alors que c'est l'un des plus chiant à jouer, quoi, l'un des plus compliqué. T'es mauvais au DPS et t'es mauvais au heal [rire] vas-y, tu sers à quoi ? Bah... à rien, en fait. Mais, bon, prêtre discipline, quoi.

[Moi] : D'accord, et au niveau des factions, vu que tu as joué côté Horde, côté Alliance est-ce qu'il y en a une que tu préfères ?

[Proph] : Euh...

[Moi] : Est-ce que tu trouves qu'il y a des différences ? Est-ce qu'il y en a une que tu préfères ?

[Proph] : Euh... j'ai envie de te dire, que pour avoir fait les deux. Bah toi aussi t'as fait les deux non, je pense ?

[Moi] : Ouais.

[Proph] : Bah, pour moi, la mentalité, on va dire, quelque fois elle est presque pareille mais... bah après côté horde j'y étais pas souv ; même si j'y étais régulièrement, j'y étais pas assez souvent pour te dire ; je dirai l'alliance.

[Moi] : Ok, et au niveau des serveurs : est-ce que tu trouves qu'il y a des différences ? est-ce qu'il y en a un qui te semble ;

[Proph] : Ah, ouais, mais carrément. Tu... tu le sens tout de suite quand il y a plus de monde ou pas beaucoup de monde, quoi.

[Moi] : Ouais, à quoi ?

[Proph] : Tu le sens... rien que, par exemple sur le serveur Hyjal sur lequel je suis en ce moment, il y a... presque 5 ou 6 guildes qui clean le mythique ou qui en sont pas loin, quoi. Et... alors comparé à Cho'gall où il y a une ou deux guildes côté alliance et 3, 4 guildes côté hordeux, tu vois tu te dis « bon ». Franchement, la population par serveur y fait quand même

beaucoup même quand ils ont, depuis qu'ils ont inventé leur truc pour regrouper les serveurs ça marche, je trouve que ça marche pas assez leur truc.

[Moi] : D'accord, d'accord... Tu as joué aussi pas mal de races différentes, quand tu crées ton personnage comment est-ce que tu choisis la race et le sexe ?

[Proph] : Euh... alors... avant je choisissais parce que, enfin non même pas, j'ai toujours plus ou moins réfléchi, quand j'avais choisi mon DK que je l'ai repassé côté Horde, j'ai pas réfléchi c'était Tauren, juste pour les 10% PV et les bonus dégâts critiques, pour la valeur de ma frappe de mort et mes PV en plus, tu vois par exemple. Là mon prêtre, mon prêtre qui était Draenei, je l'ai passé Elf du Vide pour avoir les 5% DPS en plus, euh, 5% dégâts, 5% DPS, euh putain, 5% dégâts, 5% heal en plus. Le... cham, je l'ai passé panda pour le bonus à la bouffe... Le démo, pareil il est passé Elf du vide pour les bonus aux dégâts et les bonus dégâts d'ombre aussi de base, ce qu'il y a sur la race. Il y avait quoi encore ? Le hunt, il est Elf de la Nuit, parce que justement à cause de hâte et du critique, selon le jour et la nuit. Ouais tu vas me dire « waouh » mais bon... Ou, pareil, le... le DH tank je suis bien content qu'il soit Elf de la nuit pour le 5% esquive ou le pourcent, non c'est 5%, ouais c'est 5% esquive de la race, ce qui fait que, ouais, c'est pété pour le tank, quoi.

[Moi] : Hum, hum, du coup c'est plutôt en fonction de... ?

[Proph] : De comment j'ai envie de jouer, quoi.

[Moi] : D'accord, d'accord. Ok, ok... Et le sexe du coup, c'est juste cosmétique ?

[Proph] : Ouais, voilà.

[Moi] : Ok, d'accord... Alors... J'ai quelques petites questions au niveau de ton interface, j'imagine que tu utilises des addon ?

[Proph] : Alors, au tout début j'en utilisais, ouais j'en ai utilisé plein, mais à chaque fois j'arrivais pas, j'arrivais pas à me... Vu qu'au début j'étais un mouseclicker, tu vois, bah... les addon d'interface et tout machin, et j'en utilisais pas beaucoup. Alors j'ai joué très longtemps avec l'interface de WoW et j'avais juste DBM et recount ou skada. Et, là, j'ai testé ElvUi, ça me donne une envie de vomir, je sais pas pourquoi, tu vois mais... quand je le regarde ça me fait mal à la tête et j'ai envie de vomir. Du coup... j'ai téléchargé BarTender et puis voilà, je me suis un peu amusé à faire des trucs comme ça. Avec BarreTender, IceHUD... Après j'avais eu un petit peu, pour améliorer un peu j'avais un addon pour la map, tu sais pour changer, comment il s'appelle ? Parce que je l'ai vite enlevé aussi, où tu peux modifier le skin de ta map, là sur la droite.

[Moi] : Euh... SexyMap ?

[Proph] : Ouais, voilà SexyMap, exact.

[Moi] : Ouais, d'accord.

[Proph] : Il y a ça, là, j'ai téléchargé il y a pas longtemps TidyNamePlate et... bah GottaGoFast pour les légendaires, Exor ; ah si ExorsusRaidTools, ça c'est un truc que j'utilise depuis très, très longtemps. Et un truc que j'ai téléchargé il y a pas longtemps, que j'aime bien, c'est les Shadow Unit Frame. Ah, et il y a un démo de ma guilde qui m'a conseillé aussi et qui

m'a expliqué comment utiliser le site c'était, SimulationCraft et WeakAura aussi, ça c'est très important.

[Moi] : D'accord, et alors les aurais-tu, les recherches tu toi-même, enfin tu les fais toi-même ou est-ce que tu, t'en prends qui sont faits sur internet, enfin, tu vois, que tu trouves sur internet ?

[Proph] : Alors je vais te dire, un peu de tout. Parce qu'il y en a certain, quelque fois je cherche sur internet, par exemple sur mon démo'... en spec destruction, c'est un truc que j'ai choppé sur internet, par contre pour la spec affli', c'est moi qui l'ai fait... Pour le chaman, en spec' amélio je l'ai fait, en spec élém, je l'ai pris sur internet, en spec heal, j'ai pris sur internet mais j'ai fait des modifications... Et après, voilà, enfin en général vu que je veux juste tracker deux, trois petits buff, donc je me fait pas trop, trop chier. Mais il y en a qui bossent tellement bien dessus, que tu cherches sur internet, et tu as tout ce que tu veux. Bon, il faut faire quelques fois, quelques petites modifications, vu que tu vois, j'ai le jeu en français, il faut faire quelques petites modifications pour avoir le WeakAura qui fonctionne.

[Moi] : Ouais, ouais d'accord... ok... Et au niveau de... de ton matériel, t'as, comment ça s'appelle ; ?

[Proph] : Alors.

[Moi] : Ouais, vas y

[Proph] : Alors mon matériel, tu veux parler de mon ordinateur ?

[Moi] : Ouais et souris et clavier, etc. Est-ce que tu as plutôt du truc gaming ou... ?

[Proph] : Alors, là, en ce moment j'ai, enfin en ce moment, si tu veux quand je suis au travail, parce que tu sais que je suis militaire

[Moi] : Ouais

[Proph] : J'utilise mon ordinateur portable, mon ordinateur portable, c'est un Asus Républican Gamer qui a, à peu près cinq ans, il valait dans les 1 500€, c'était celui à 1 500€, c'était le plus cher de ce que tu pouvais trouver chez Asus. J'ai... une souris Naga, avec les 12 touches sur les côtés. A la maison, je me suis fait une nouvelle, parce que vu que je suis revenu d'Afrique il y a pas longtemps, du coup je me suis permis de mettre 1 500€ dans un nouvel ordinateur, du coup j'ai une nouvelle configuration. Par contre, me demande pas quoi, j'ai demandé à mon informaticien de me la faire, il m'a dit « T'inquiètes, je gère », il m'a dit « T'as combien de budget ? » je lui ai dit « ça », il m'a fait « Ok, je gère ». Donc, voilà... Je sais juste que j'ai acheté un écran à 24 pouces, du coup là, je suis un peu blasé d'être sur mon ordinateur portable, qui est un 17 pouces, bon c'est déjà grand, mais voilà. Après, j'ai acheté un clavier, je sais pas, c'était une promo à Micromania, franchement je sais pas la marque, j'ai pas fait attention.

[Moi] : Ouais, d'accord, d'accord, ok. Alors je vais passer à quelques questions qui ont un peu attrait à WoW, autour. Est-ce que tu... regardes du streaming ?

[Proph] : Ouais. Mais pas de Warcraft, ça me saoule. Warcraft, ça me saoule, je sais pas pourquoi, j'aime pas. Je regarde du League of Legends tu vois.

[Moi] : D'accord, ok et t'en regardes souvent ?

[Proph] : Ouais.... Ouais... En général quand il y a pas raid ou... ou du genre, là le week-end, surtout le week-end je regarde.

[Moi] : Ok, est-ce que ; alors justement, pendant les raids est-ce que tu fais autre chose ou est-ce que tu as que WoW ou est-ce que tu as la télé à côté ou... ?

[Proph] : Euh... non, j'ai que WoW. Quelquefois j'ai la télé, mais c'est très rare, parce que la télé je la regarde tellement pas, parce que, en fait, si tu veux, la télé, elle est derrière moi [rire] du coup c'est un peu chiant, quoi. Ou sinon, il faut que j'aille me coucher, tu sais, il faut que j'aille jouer sur le lit, du coup... *pfff* non, ça me fait chier en fait, je préfère être assis sur une chaise.

[Moi] : Ok, ok [rire] Et alors, je retourne au raid deux minutes, vu que tu as RL, comment est-ce que tu préparais les raids, tu vois, au niveau des strat', etc. ?

[Proph] : Bah... alors, par exemple, pour les strat' pour la Citadelle je les ai, ça c'était, je les ai pris à l'arrache les, ah non, même pas. C'était sur la Béta, j'avais, tu sais Kirling, il faisait toutes les vidéos tuto et tout, machin, du coup, je regardais au moins une dizaine de fois ses vidéos, je prenais des notes à chaque fois que je voyais ses vidéos et après je me faisais un plan de la salle, je me disais bon bah « Je vais placer les tanks là, les DPS là, les heals là, machin et tout », tu vois ? Pour Citadelle j'ai fait comme ça, pour Cauchemar d'Emeraude, à la sortie de Légion, j'ai fait comme ça... Et... pour le NM et le HM, sauf pour Cauchemar, j'ai eu Aury qui m'a aidé aussi quand j'ai fait... le week-end chez eux, elle m'a, elle m'a un peu aidé pour les strat'... Et puis après, bah... même quand j'ai arrêté d'être RL, j'ai quand même un peu continué à... comment dire ? être à fond sur les strat', comme ça je pouvais dire « Ouais, c'est bon t'inquiètes, pas besoin de m'expliquer », surtout quand je, vu que je changeais beaucoup de guildes, j'aimais bien, je préférais être toujours à fond niveau strat, comme ça, bon après entre la théorie et la pratique... je le vois là, en ce moment, je connais toutes les strat' en HM mais bon... J'ai, je meurs, quasiment encore, bien sur la moitié des fight, juste parce que j'ai pas les réflexes ou pas les bons placements au bon moment, tu vois ?

[Moi] : Hum, hum, d'accord. Et, du coup, tu regardes pas de streaming de WoW mais par contre des vidéos sur Youtube, oui ?

[Proph] : Ouais, mais c'est vraiment jusqu'à ce que je connaisse les strat' et après, j'arrête, je... je me fais pas chier. C'est pas, enfin c'est pas comme par exemple... Euh... je vais m'amuser à regarder une PoV de cham heal, une PoV de... rogue DPS, une PoV de... tu vois ? Non, c'est juste un petit tuto, en anglais ou en français des strat' de raid et après... après je m'en bat les couilles.

[Moi] : D'accord, d'accord, ok. Et... Les raids, actuellement, et avant, de manière générale, on va dire depuis la fin de WoD, début Légion, tu les fais principalement en guildes ou aussi en PU ?

[Proph] : Euh... alors j'essaie de les faire au maximum en guildes avec mon main personnage... Et... Après, ben, si on arrive, si on fait pas, on va dire, de Zerg run... avec, avec la guildes en générale où je suis, j'essaie d'y aller en PU, mais bon en PU, c'est tellement dur, quoi, que ça décourage, quoi.

[Moi] : Et comment est-ce que tu choisis, alors, du coup, pour les donjons, tu essaies principalement de les faire en guildes ou aussi en PU, ou ça dépend ?

[Proph] : *Pfff* honnêtement, bon là, avec la guildes où je suis actuellement, c'est un peu compliqué parce, il faut... souvent attendre les gens, mais bon, ouais si on peut le faire en guildes c'est bien mais sinon, j'essaie de le faire en PU, en PU quand même parce que, voilà, bon, tu vas pas toujours attendre tes mates, machin et tout. Le PU, franchement, tu en as des bons comme t'en as des mauvais mais... Ouais, si, j'essaie quand même de privilégier de le faire avec la guildes et puis en même, tu sais, tu es sur Discord et tout, tu peux discuter, tu rigoles et tout, machin, c'est top.

[Moi] : D'accord, d'accord. Et alors, quand tu fais en PU, que ce soit raid ou... ou donjon, comment est-ce que tu choisis les groupes ?

[Proph] : Alors... pour le raid, j'essaie de choisir un raid français comme ça je peux aller sur Discord, et en même temps, en base guildes, comme ça je suis un peu sûr que ça va clean le donjon et, au moins, il y a un Discord, sinon, ben... En anglais, enfin, avec les autres, les autres, les autres en anglais, ça passe, hein... Et, après pour les donjons, bah c'est à peu près le même principe, hein... Sauf que, non, non, pour les Mythique plus, je tape la mythique que je veux faire, par exemple, enfin, pas que je veux faire mais la difficulté que je veux faire, tu sais, « +15 », « +20 », + machin et après j'essaie de trouver le groupe, tu vois ? Bon, après j'ai, après tu sais tu as quand même tes petites instances privilégiées, tu sais, que tu dois farm pour essayer d'avoir une pièce de stuff pour ton personnage.

[Moi] : Hum, hum, ouais bien sûr. Ok... Et... alors pour ce qui était de Tranquility et de UpRise, tu me diras ce qu'il en est pour tes guildes actuelles, je pense qu'on peut s'accorder sur le fait que... la... les ambitions de la guildes c'était du semi-HL, quoi... Est-ce que, ça, c'est des ambitions de guildes qui te vont, est-ce que tu aimerais plus ... ?

[Proph] : Bah... ouais, ça me va, mais bon, j'aimerais quand même faire plus, mais vu mes dispo' j'aimerais quand même réussir à sortir, tu vois. Si la guildes elle peut aller en mythique, ça me dérange pas non plus, parce que c'est quand même un niveau au-dessus mais les strat', elle change, tu, ton perso', une fois que tu clean le HM et que tu as du stuff HM, le HM ça devient et après tu as des automatismes que t'as pas au début quand tu arrives dans le raid, tu vois ? Tu prends moins d'AoE, machin et tout. Et le fait de faire du mythique, c'est un peu plus punitif que même quand tu es full HM, après... ça reste quand même punitif, tu peux pas forcément... faire des erreurs. Donc, ouais... clean le HM, ouais, si je peux aller en mythique ça me dérange pas, quoi.

[Moi] : D'accord, d'accord. Et, du coup, ça dépend aussi de ton boulot quoi ?

[Proph] : Ouais.

[Moi] : Ok, ok. Très bien... Alors... Et du coup, au niveau des différents sites qui ont un rapport à WoW, lesquels est-ce que tu consultes ?

[Proph] : Euh... alors il y en a un, même tous, que c'est la guildes dans laquelle je suis en ce moment qui m'ont donné. C'est Raider.io et RaidBot c'est pour, tu sais l'addon SimulationCraft, c'est pour cet addon là. Et... Warcraft Log, voilà, fini.

[Moi] : Ok, le forum de WoW tu le regardes pas ?

[Proph] : [rires] Non.

[Moi] : Et... Sur Facebook, tu sais il y a différents groupe autour de...

[Proph] : Ouais, de Warcraft je suis abonné sur le truc de Warcraft pour avoir quelques infos, voir quelques petites news mais sans plus, quoi.

[Moi] : D'accord, ok... Et, est-ce que tu as vu le film ?

[Proph] : Oui. 5 fois.

[Moi] : Ok, donc ça t'a plu

[Proph] : [rires] Une fois au cinéma et je l'avais sur mon disque dur mais bon, il a cramé.

[Moi] : Ok, et tout ce qui est livre ?

[Proph] : Alors j'en ai trois. Mais j'ai jamais lu [rire].

[Moi] : T'a pas aimé ?

[Proph] : Non, en fait c'est que j'aime pas lire.

[Moi] : Ok, et c'est lesquels que tu as pris ?

[Proph] : Ohhh... Il y avait marqué 1, 2, 3 World of Warcraft, donc ça doit être les trois premiers.

[Moi] : Ok, ok. Très bien... Alors du coup on va passer à quelques questions sur ; oui, non, j'en ai une dernière avant, la BlizzConn est-ce que tu l'as déjà regardé ?

[Proph] : [baille] non.

[Moi] : Non, ok. Du coup t'as pas acheté de tickets virtuels plus ?

[Proph] : Non plus.

[Moi] : Alors, du coup, j'ai quelques question sur toi en dehors de WoW. Alors c'est des questions assez générales, si tu veux pas répondre, tu me le dis, on passe à la suite, bien sûr c'est toi qui as la main.

[Proph] : Ouais, ouais.

[Moi] : Si tu pouvais me parler de ta situation familiale ;

[Proph] : Célibataire

[Moi] : profe ;

[Proph] : Je travaille.

[Moi] : Ok... Et ton âge ?

[Proph] : Vingt... 27.

[Moi] : D'accord, ok. Alors t'es dans l'Armée c'est ça ?

[Proph] : Ouais.

[Moi] : Armée de terre si je ne m'abuse ?

[Proph] : C'est ça.

[Moi] : Ok... Depuis, je crois que tu m'avais dit, c'est six ou sept ans c'est ça ?

[Proph] : Euh... huit ans maintenant.

[Moi] : D'accord, alors, est-ce qu'il y a des gens de ta famille ou de ton entourage qui jouent à WoW ? ou qui ont joué ?

[Proph] : ... Non.

[Moi] : Non ?

[Proph] : Ah, si, si. Mon meilleur ami il y joue, mais c'est un casu de chez casu.

[Moi] : D'accord, ok. Et de tes collègues, il n'y en a pas non plus ?

[Proph] : Euh, non. Non. Ah si ; non, non. Il y en avait un dans mon ancien régiment, il avait un peu joué mais... il a arrêté.

[Moi] : D'accord, ok. Alors tu me disais que ton ancienne copine jouait ?

[Proph] : ... Ouais.

[Moi] : Et alors, c'est toi qui, c'est toi qui lui avais fait connaître ou ?

[Proph] : Ouais. Ouais, ouais.

[Moi] : Ok, d'accord. Alors, est-ce qu'au cours des différentes guildes que tu as faites, tu as rencontré IRL des gens, est-ce que tu as participé à des IRL ou tu vois ?

[Proph] : Euh... Alors, quand, au tout début de Warcraft ils en avaient organisé beaucoup mais vu que j'étais trop jeune, mes parents ne voulaient pas me laisser partir [rire], normal. Du coup, bah non. Mais la seule IRL que j'ai vraiment fait, c'était chez Tranquility. Et... là, chez « Un Café pour la sept », où je suis, ils veulent en organiser, donc... Je pense que j'y participerais.

[Moi] : Ok, alors, du coup, t'en avais fait une avec Tranqui, il y avait du monde ?

[Proph] : Ouais. Bah c'est là où j'ai rencontré Keiro, en fait. Et ça ;

[Moi] : Euh...

[Proph] : Keirowin, tu sais la prêtre disci ?

[Moi] : Non, je ne connais pas.

[Proph] : Ah non ? Attends, t'as rejoint Tranquility quand toi ?

[Moi] : Euh... juste avant Légion.

[Proph] : Euh, ouais elle avait peut être arrêté déjà. Molo tu connais, paladin, vindicte ?

[Moi] : Non.

[Proph] : Non ? Ouais, donc, ouais. Non c'est bon tu connais pas. Bah, en fait, Keiro si tu veux, c'est une petite fille 1m60 qui fait du 95D et... voilà, ça a glissé [rire], ça a glissé.

[Moi] : D'accord, d'accord. Ok...

[Proph] : [rires]

[Moi] : Est-ce que quand tu interagis avec des gens tu les imagines ?

[Proph] : Non.

[Moi] : Non ? Pas du tout ?

[Proph] : ... Non, enfin... *Pffff* non, franchement non.

[Moi] : Hum, hum. Quand tu les as rencontrés ces différentes personnes tu t'attendais à rien ?

[Proph] : Si, je m'attendais, par exemple Taco, je sais pas, t'as connu Taco ?

[Moi] : non.

[Proph] : Petit prêtre, prêtre nain.

[Moi] : Non.

[Proph] : Bah vu qu'il jouait un nain, je m'attendais à voir une personne d'une taille normale mais le mec il fait 2m20, tu vois, c'était pas [rire], du coup ça m'a un peu surpris. Voilà... enfin après, pareil quand j'ai vu Yunit pour la première fois et... Aury... J'ai fait « Ah ouais, ok ».

[Moi] : Pourquoi ?

[Proph] : Bon... enfin, tu vois le mec il a la trentaine et il a encore des boutons sur le visage comme s'il avait 20 ans, tu vois. Enfin ça m'a un peu surpris tu vois... Voilà.

[Moi] : D'accord.

[Proph] : Mais par contre, tu vois la voix de Aury, enfin de Aury et de Yunit, c'était la même que sur Disc ; Ts, euh Mumble.

[Moi] : Ok, donc ça tu... ok. Et du coup justement par rapport à ces expériences, est-ce que tu dirais que plus souvent tu as été étonné ou... plus souvent pas étonné en fait, finalement ?

[Proph] : Comment ça ?

[Moi] : C'est-à-dire ;

[Proph] : Par le physique des gens ?

[Moi] : Ouais, ouais et par les personnes en général, tu vois ?

[Proph] : Non... Parce qu'après pour moi les gens ils sont comme ils sont, écoute... Tu... t'attends pas d'un geek qui passe, qui fait... travaille, mange, jeux vidéo, qu'il ait un physique, de, d'un Dieu Apollon, tu vois. Sauf, si son travail consiste à faire du sport, tu vois. Donc... je m'attendais à voir des personnes qui ne soient pas forcément maigres mais pas très grosses non plus, tu vois. Donc ça m'a pas surpris non plus.

[Moi] : D'accord, ok, ok. Je comprends... Alors tu disais que, justement la personne qui jouait un nain prêtre tu t'attendais à voir quelqu'un de normal, est-ce qu'il y a d'autre... d'autres fois où... le personnage de la personne va te, va te... enfin :

[Proph] : Va m'induire en erreur ?

[Moi] : Ouais, va t'induire en erreur ou, au contraire, te conforter mais que ça va avoir un impact sur...

[Proph] : Non, non c'était vraiment la seule personne qui m'a vraiment choqué parce que... voilà, quoi tu joues un nain. A la limite s'il avait joué Gnome, ça aurait été encore pire, j'aurais fait « Euh... ».

[Moi] : [rire] D'accord. Ok... Est-ce que tu dirais que les gens qui te connaissent IG te connaissent vraiment ?

[Proph] : ... Ouais, parce que je suis le même, je change pas. Enfin, je pense pas changer, je rigole pareil, je... enfin, après je suis bon public, tu vois, donc je rigole beaucoup à la petite vanne et... Non, après je suis, même si je me dis que je suis timide et que je suis pas très, non, en fait je suis peut être plus sociable dans le jeu, je suis plus sociable dans les jeux vidéo que dans la vraie vie, en fait.

[Moi] : D'accord... D'accord... Et, du coup, est-ce que tu dirais que... tes collègues de travail te connaissent aussi bien ou mieux que les gens dans une guilde avec qui tu as pu discuter, passer des moments, etc. ?

[Proph] : Alors... dans mon ancien régiment, avant que je sois muté donc c'était pendant mes sept, mes 7,5 premières années, je t'aurais dit « Les gens me connaissent plus dans la vraie vie que dans le jeu » mais maintenant, c'est limite, je pense, plus l'inverse.

[Moi] : Justement parce qu'avant tu étais avec des gens qui t'avaient ;

[Proph] : Ouais voilà et que là, les gens je les connais, on va dire, on va dire que... plus ou moins que j'ai recommencé tout à zéro depuis juillet de l'année dernière. Donc... voilà, les mecs je les connais pas, ils me connaissent pas, enfin...

[Moi] : D'accord, d'accord. Est-ce que... il y a des moments où tu es allé en raid en te sentant peut être un peu obligé dans le sens où t'y est allé parce que t'étais inscrit, etc. mais t'aurais préféré aller te piauter ou... ?

[Proph] : Euh... ça c'était l'époque à UpRise. Il y avait des soirs j'avais pas envie de raid, mais je savais que si je venais pas, il y avait pas raid parce que j'étais... bah le MT1.... Et je savais que si je venais pas bah il y avait pas de raid tu vois ou que sinon il y avait Failzor ou un autre qui allait passer tank, ça allait pas passer tu vois. Donc, ouais, l'époque avec UpRise ça m'a un peu... un peu saoulé quand même, parce qu'il y avait des soirs j'avais pas trop envie de raider et que je faisais, j'avais un rythme un peu abusé aussi. Je faisais le sport le matin, je travaillais, je faisais le sport le soir, après le sport j'allais raid, ouais, non. Y'avait des moments j'en pouvais plus, tu vois.

[Moi] : Ouais, ouais. D'accord, d'accord... Alors t'as, t'as une profession qui est particulière dans le sens où il y a des périodes pendant lesquelles tu dois t'absenter, première

question par rapport à ça : comment est-ce que tu gères ça par rapport aux guildes, etc. dans WoW ? Puisque tu, voilà, tu peux partir pendant quelques semaines, quelques mois, et du coup, est-ce que tu es déjà parti en laissant une guilda et en te disant que tu la retrouverais en revenant et finalement non, tu vois ce que je veux dire ?

[Proph] : Ouais, ouais. Ben, Tranquility c'est le... c'est le seul exemple que je peux te donner parce que, là je suis parti, la guilda était là, je suis revenu la guilda était toujours là. Et puis après pour la dernière, non, avant j'étais dans plus aucune guilda, donc il y avait plus.

[Moi] : Ok t'avais pas de guilda avant de partir ?

[Proph] : Non, j'étais, ouais... J'étais dans une phase un peu. Ah non, non, mais je dis des conneries en fait, j'étais côté Horde avec le DK, en tank, MT2. Et je faisais, bah vu que j'avais internet au Sénégal, enfin vu que je parlais au Sénégal et que je savais que j'allais peut être avoir une bonne connexion, j'ai dit à mon GM que j'allais peut être avoir une ou deux semaines de latence... Histoire de m'installer, voir, prendre la température, m'organiser. Mais, après, vu qu'il y avait entre une heure et deux heures de décalage et que... j'arrivais pas bien à m'organiser et du coup j'ai dit « stop » ça a déplu au GM il m'a ; enfin, ouais ça a déplu au GM, je lui ai dit d'aller se faire enculer parce que si ça lui plaisait ou non, c'était la même. Ça, il a pas aimé du coup bah je me suis barré. Et puis, voilà, je me trouve, maintenant là où je suis.

[Moi] : D'accord et est-ce qu'il y a d'autres activités, globalement, d'autres moments où tu trouves que WoW et ta vie quotidienne, ta vie IRL ça doit composer, tu vois que ça te demande des aménagements, etc. ?

[Proph] : ... Euh, non. Parce que c'est, enfin, je joue à Warcraft parce que j'ai envie d'y jouer... Enfin, ma vie tourne pas autour de Warcraft, tu vois ? Parce que, on va dire que je joue à Warcraft parce que j'ai que ça à faire en fait. Parce que une fois que j'ai fait mes deux heures de sport, que j'ai fini mon travail... *pffff* regarder la télé ça me saoule, parce que les trucs de lavage cerveau c'est pas pour moi, du coup je joue aux jeux vidéo, quoi.

[Moi] : Ok, du coup, tu joues que quand tu en as le temps et envie ? Sauf les quelques fois où il y a raid, etc. ?

[Proph] : Ouais, voilà.

[Moi] : Ok, d'accord. Il y a aucun moment où tu te dis que ça empiète sur ta vie personnelle ?

[Proph] : Non, non. Du tout, enfin des fois tu vois pas le temps passé, du coup t'oublies d'aller faire les courses, t'oublies d'aller faire les trucs. Tu te dis « Bon, merde, il est déjà 20h, ça fait chier », bon bah tu te commandes une pizza alors [rire]. Tu vois ? Bon il y a des petits tips comme ça où il faut faire attention parce que le temps passe vite mais sinon ça va.

[Moi] : D'accord et est-ce qu'il y a des choses dans, que tu aurais mise en pratique ou appliqué dans WoW qui te viennent de ta vie IRL que ce soit personnelle ou professionnelle ?

[Proph] : Alors, j'ai envie de te dire c'est... l'un comme l'autre. Je m'explique. Mon travail m'a permis de... on va dire, pour moi, de RL, assez rapidement avec une aisance assez facile pendant le peu de temps que j'ai fait. D'une autre partie, dans, de l'autre côté IRL, les jeux vidéo m'ont permis d'avoir un peu, pas vraiment un sixième sens mais... c'est un, vu que c'est

du temps réel, une réactivité un peu plus rapide qu'une personne lambda, tu vois ? C'est ce qu'ils ont remarqué dans mon taf, tu vois ? Ils me font « Mais comment quelquefois tu arrives à être aussi rapide ? – Bah je sais pas, je joue aux jeux vidéo, c'est tout le temps tac tac, boom, boom. Si tu rates bah t'es mort, bah là c'est pareil, tu vois ». Du coup, j'assimile ; dans ma tête c'était comme ça, tu vois, j'assimilais un peu, bon il faut pas trop le faire hein, mais mon métier de militaire à un jeu vidéo, tu vois, du coup c'était direct.

[Moi] : D'accord, d'accord. Donc pour toi c'est dans les deux sens, il y a aussi bien des choses que tu appliques de l'un à l'autre, c'est vraiment dans les deux sens ?

[Proph] : Ouais, c'est ça.

[Moi] : D'accord, ok... Très bien. Là je vais arriver, globalement, à la fin de mes questions, est-ce que tu aurais des choses à préciser, que j'aurais éventuellement oublié ?

[Proph] : Non, non, parce que je t'ai ouvert mon livre, de mon histoire, donc normalement j'ai rien oublié et j'ai pas de... non, j'ai tout dit.

[Moi] : Ok, bah écoute pour moi on est bon. Donc je te remercie infiniment de m'avoir consacré ce temps.

[Proph] : Bah je t'en prie.

[Moi] : Bonne nuit.

[Proph] : Bonne rédaction pour ta thèse et puis merde à toi.

4. Descriptif des codes

Code	Description
Boss_Anomalie	Le groupe affronte le boss « Anomalie Chromatique »
Boss_Botaniste	Le groupe affronte le boss « Grand botaniste Tel'arn »
Boss_Elisandre	Le groupe affronte le boss « Grande magistresse Elisande »
Boss_Etraeus	Le groupe affronte le boss « Etraeus, l'augure stellaire »
Boss_Gul'dan	Le groupe affronte le boss « Gul'dan »
Boss_Krosus	Le groupe affronte le boss « Krosus »
Boss_Skorpyron	Le groupe affronte le boss « Skorpyron »
Boss_Sorcelame	Le groupe affronte le boss « Sorcelame Aluriel »
Boss_Tichondrius	Le groupe affronte le boss « Tichondrius »
Boss_Trilliax	Le groupe affronte le boss « Trilliax »
Bruits_Utilisateur	Nous entendons des bruits provenant de l'utilisateur (mastication, éternuements, etc.)
CE_Albi	L'avatar Albi (ou un de ses rerolls) s'exprime de manière écrite
CE_Animata	L'avatar Animata -----
CE_Antaris	L'avatar Antaris -----
CE_Asteria	L'avatar Asteria -----
CE_Chactas	L'avatar Chactas -----
CE_Chambelan	L'avatar Chambellan -----
CE_Chlam	L'avatar Chlamydyose -----
CE_Chyppie	L'avatar Chyppie -----
CE_DH	L'avatar DHPing -----
CE_Doudie	L'avatar Doudie -----
CE_Eclat	L'avatar Eclatpif -----
CE_Eikitchi	L'avatar Eikitchi -----
CE_Ellra	L'avatar Ellra -----
CE_Fear	L'avatar Fear -----
CE_Feerya	L'avatar Feerya -----
CE_Ghrymgor	L'avatar Ghrymgor -----
CE_Goozy	L'avatar Goozy -----
CE_Griffenoire	L'avatar Griffenoire -----
CE_Gulli	L'avatar Gulli -----
CE_Gwood	L'avatar Gwood -----
CE_Hayamy	L'avatar Hayamy -----
CE_Iznoo	L'avatar Iznoo -----
CE_Jaewa	L'avatar Jaewa -----
CE_Kashka	L'avatar Kashka -----
CE_Klansman	L'avatar Klansman -----
CE_Korona	L'avatar Korona -----
CE_Koton	L'avatar Kotontige -----
CE_Kyrkal	L'avatar Kyrkal -----
CE_Lexiane	L'avatar Lexiane -----

CE_Lightnigyt	L'avatar Lightnigyt -----
CE_Llewela	L'avatar Llewela -----
CE_Madmax	L'avatar Madmax -----
CE_Malekyn	L'avatar Malekyn -----
CE_Mifiou	L'avatar Mifiou -----
CE_Nasta	L'avatar Nasta -----
CE_Nephy	L'avatar Nephy -----
CE_Oupah	L'avatar Oupah -----
CE_PvP	L'avatar Pvp -----
CE_Ragor	L'avatar Ragordeath -----
CE_Sahalee	L'avatar Sahalee -----
CE_Sahar	L'avatar Sahar -----
CE_Thézar	L'avatar Thézar -----
CE_Wazly	L'avatar Wazly -----
CE_Yggdrasil	L'avatar Yggdrasil -----
CE_Zerka	L'avatar Zerka -----
CO_??	Un avatar s'exprime oralement mais nous ne savons pas reconnaitre de qui il s'agit
CO_Albi	L'avatar Albi (ou un de ses rerolls) s'exprime oralement (en utilisant <i>Mumble</i>)
CO_Andromia	L'avatar Andromia -----
CO_Antaris	L'avatar Antaris -----
CO_Asteria	L'avatar Asteria -----
CO_Chactas	L'avatar Chactas -----
CO_Chambellan	L'avatar Chambellan -----
CO_Chlam	L'avatar Chlamydyose -----
CO_Chyppie	L'avatar Chyppie -----
CO_DH	L'avatar DHPing -----
CO_Doudie	L'avatar Doudie -----
CO_Dragon	L'avatar Dragon -----
CO_Eclat	L'avatar Eclatpif -----
CO_Eikitchi	L'avatar Eikitchi -----
CO_Fear	L'avatar Fear -----
CO_Feerya	L'avatar Feerya -----
CO_Ghrymgor	L'avatar Ghrymgor -----
CO_Goozy	L'avatar Goozy -----
CO_Gulli	L'avatar Gulli -----
CO_Gwood	L'avatar Gwood -----
CO_Iznoo	L'avatar Iznoo -----
CO_Jaewa	L'avatar Jaewa -----
CO_Kashka	L'avatar Kashka -----
CO_Klansman	L'avatar Klansman -----
CO_Koton	L'avatar Kotontige -----
CO_Kyrkal	L'avatar Kyrkal -----
CO_Langosha	L'avatar Langosha -----

CO_Lexiane	L'avatar Lexiane -----
CO_Lightnighty	L'avatar Lightnighty -----
CO_Llewella	L'avatar Llewella -----
CO_Madmax	L'avatar Madmax -----
CO_Malekyn	L'avatar Malekyn -----
CO_Mifiou	L'avatar Mifiou -----
CO_Nasta	L'avatar Nasta-----
CO_Nephy	L'avatar Nephy -----
CO_Oupah	L'avatar Oupah -----
CO_PvP	L'avatar Pvp -----
CO_Sahalee	L'avatar Sahelee -----
CO_Sahar	L'avatar Sahar -----
CO_Seydoo	L'avatar Seydoo -----
CO_Thézar	L'avatar Thézar -----
CO_Wazly	L'avatar Wazly -----
Discussion multiple	Plusieurs avatars discutent en même temps (oralement et/ou par écrit)
Discussion multiple_Blocage	Alors que plusieurs avatars discutent en même temps, un avatar les coupe pour être le seul à parler
Discussion multiple_Ignoré	Un avatar commence une autre discussion que celle en cours mais il est ignoré par les autres avatars
EV_Break	Une pause est déclarée
EV_Combat	Un combat contre un boss a lieu
EV_Combat_GG	Victoire d'un combat contre un boss
EV_Combat_Wipe	Défaite face à un combat
EV_GG	Les avatars se félicitent de la victoire contre un boss
EV_Last pull ?	Le <i>raid leader</i> soumet au vote la possibilité de lancer un dernier affrontement contre un boss avant de terminer la soirée de raid
EV_Loot	Le <i>raid leader</i> distribue les pièces d'équipements obtenues sur un boss vaincu
EV_Pause	Le <i>raid leader</i> décrète une pause
EV_Préparation	Les avatars se prépare au combat
EV_Raid Off	La fin du raid est annoncée
EV_Ready Check	Le <i>raid leader</i> demande à tous les avatars s'ils sont prêts à attaquer le boss
EV_RL_Début Combat	Le <i>raid leader</i> annonce le début de l'affrontement
EV_RL_Wipe	Le <i>raid leader</i> annonce aux avatars qu'ils doivent se laisser mourir
EV_Trash	Le raid affronte de ennemis peu puissants entre les boss
HC_Stream	Nous pouvons entendre l'un des membres du raid qui écoute un stream
Interuption	Nous pouvons entendre une personne de l'entourage physique d'un des membres du raid
Ref_Utilisateur Autre	La discussion fait référence à l' <i>utilisateur</i> pour une autre thématique que les suivantes
Ref_Utilisateur Destinataire	La discussion fait référence à un <i>utilisateur</i> en tant que destinataire du message

Ref_Utilisateur Enonciateur	La discussion fait référence à un <i>utilisateur</i> en tant qu'énonciateur du message
Role_Heal	Le rôle « healer » est l'un des sujets de la discussion
Role_Tank	Le rôle « tank » est l'un des sujets de la discussion
TM_??	Nous n'arrivons pas à déterminer le sujet de discussion
TM_Addon	La discussion a pour sujet les Addons
TM_Afk	La discussion a pour sujet un avatar absent
TM_Afk_Re	La discussion a pour sujet un avatar qui revient après une absence
TM_Attente Membre Raid	La discussion a pour sujet le fait d'attendre un membre du raid
TM_Autre Jeu	La discussion a pour sujet un autre jeu
TM_Blague	La discussion a pour sujet une blague ou un trait d'humour
TM_Comentaire Combat	La discussion a pour sujet le commentaire d'un combat ayant eu lieu précédemment
TM_Craft	La discussion a pour sujet la création d'objets au sein de <i>World of Warcraft</i>
TM_Deconnexion	La discussion a pour sujet un avatar déconnecté
TM_DJ	La discussion a pour sujet un donjon
TM_Exclamation	Un avatar s'exclame (les autres codes permettent d'en préciser la raison)
TM_Exp Raid Guilde	La discussion a pour sujet le souvenir d'un raid en guilde
TM_Exp Raid PU	La discussion a pour sujet le souvenir d'un raid en pick up
TM_GG	Les avatars se félicitent (pour avoir vaincu un boss ou obtenu une pièce d'équipement particulièrement rare)
TM_Guilde	La discussion a pour sujet la guilde
TM_Information Combat	La discussion a pour sujet la demande d'une information à propos d'un combat
TM_Interface	La discussion a pour sujet l'interface
TM_IRL	La discussion a pour sujet un élément en lien avec l'espace physique
TM_Lag	La discussion a pour sujet un lag ressenti par un (ou plusieurs) avatar(s)
TM_Leg	La discussion a pour sujet un objet légendaire (les objets les plus rares et les plus puissants)
TM_Loot	La discussion a pour sujet les pièces d'équipement
TM_MCA	La discussion a pour sujet la méta-communalisation d'avatars (des sites spécialisés, des forums, du streaming, ...)
TM_Membre guilde	La discussion a pour sujet un membre de la guilde
TM_Membre raid	La discussion a pour sujet un membre du raid
TM_Miss Pull	La discussion a pour sujet un avatar ayant attaqué un boss alors que le <i>raid lead</i> n'en avait pas donné l'ordre
TM_Monde physique	La discussion a pour sujet des éléments de l'espace physique (voiture, voyage, etc.)
TM_Moquerie Membre guilde	La discussion a pour sujet de se moquer de l'un des membres de la guilde
TM_MP	La discussion est privée (chuchotement)
TM_Non terminée	Un avatar commence une phrase mais ne la termine pas
TM_Optimisation	La discussion a pour sujet les manière d'optimiser son avatar

TM_Organisation	La discussion a pour sujet l'organisation du raid
TM_Orientation	Un avatar demande comment rejoindre une partie du raid
TM_Orthographe	La discussion a pour sujet des fautes d'orthographe ou de syntaxe
TM_Préparation	La discussion a pour sujet la préparation des avatars au combat
TM_Question RL	Un avatar pose une question au <i>raid lead</i>
TM_Raid Gen	La discussion a pour sujet des généralités quant au raid
TM_Réponse MP	Réponse à une conversation privée (chuchotement)
TM_Réprimande Charte	Un avatar se fait réprimander pour son attitude et la charte de la guilde est invoquée comme argument
TM_Reroll	La discussion a pour sujet un reroll
TM_Rire	Un (ou plusieurs) avatar(s) rire(nt)
TM_RL	Le <i>raidleader</i> donne des instructions pendant le combat
TM_RL_Discussion	Le <i>raidleader</i> discute avec un autre membre du raid pendant le combat
TM_RL_Question	Un avatar pose une question au <i>raidleader</i> pendant le combat
TM_RL_Reprimande	Le <i>raidleader</i> réprimande un membre du raid pendant le combat
TM_RL_Reprise	Un avatar reprend le <i>raid lead</i> à un autre avatar qui l'assumait jusque là
TM_Salutations	La discussion a pour sujet les salutations en début de soirée
TM_Stratégies	La discussion a pour sujet la stratégie à adopter contre un boss
TM_Stratégies_Question	La discussion a pour sujet une question concernant la stratégie
TM_Stratégies_Reprimande	Un (ou plusieurs) avatar(s) se font réprimander pour leur performance contre le boss, après le combat
TM-Taunt	Un avatar en provoque un autre (forme de moquerie)
TM_Transmo	La discussion a pour sujet l'apparence des avatars
TM_Utilisateur	La discussion a pour sujet l'utilisateur
TM_Utilisateur_Stop	Une discussion ayant pour sujet un utilisateur est interrompue.

5. Répartitions des thématiques par soirée de raid

	24/01/2017	%	26/01/2017	%	02/02/2017	%
TM_??	2	0,34%	2	0,41%	1	0,21%
TM_Addon						
TM_Afk						
TM_Afk_Re						
TM_Attente Membre Raid						
TM_Autre Jeu						
TM_Blague	45	7,76%	31	6,30%	15	3,14%
TM_Comentaire Combat	139	23,97%	77	15,65%	55	11,51%
TM_Craft						
TM_Deconnexion						
TM_DJ	1	0,17%				
TM_Exclamation	14	2,41%	1	0,20%	4	0,84%
TM_Exp Raid Guilde					2	0,42%
TM_Exp Raid PU						
TM_GG	1	0,17%	3	0,61%	2	0,42%
TM_Guilde						
TM_Information Combat						
TM_Interface					3	0,63%
TM_IRL						
TM_Lag						
TM_Leg	1	0,17%			1	0,21%
TM_Loot	11	1,90%	26	5,28%	40	8,37%
TM_MCA						
TM_Membre guilde						
TM_Membre raid						
TM_Miss Pull						
TM_Monde physique						
TM_Moquerie Membre guilde	10	1,72%	6	1,22%	17	3,56%
TM_MP						
TM_Non terminée	1	0,17%				
TM_Optimisation	3	0,52%	4	0,81%	3	0,63%
TM_Organisation					9	1,88%
TM_Orientation	7	1,21%	7	1,42%	5	1,05%
TM_Orthographe						
TM_Préparation	15	2,59%	23	4,67%	23	4,81%
TM_Question RL						
TM_Raid Gen	17	2,93%	26	5,28%	15	3,14%
TM_Réponse MP						
TM_Réprimande Charte						
TM_Reroll						
TM_Rire						
TM_RL	226	38,97%	222	45,12%	251	52,51%
TM_RL_Discussion						
TM_RL_Question	25	4,31%	16	3,25%	11	2,30%
TM_RL_Reprimande	12	2,07%	15	3,05%	3	0,63%
TM_RL_Reprise	1	0,17%		0,00%		
TM_Salutations						
TM_Stratégies	21	3,62%	27	5,49%	10	2,09%
TM_Stratégies_Question	7	1,21%	2	0,41%	1	0,21%
TM_Stratégies_Reprimande						
TM-Taunt					4	0,84%
TM_Transmo						
TM_Utilisateur	21	3,62%	4	0,81%	3	0,63%
TM_Utilisateur_Stop						
Total	580		492		478	

Répartition des thématiques par soirée de raid

	07/02/2017	%	09/02/2017	%	14/02/2017	%	16/02/2017	%
TM_??	1	0,19%	1	0,19%	1	0,15%	1	0,17%
TM_Addon								
TM_Afk							1	0,17%
TM_Afk_Re								
TM_Attente Membre Raid							1	0,00168919
TM_Autre Jeu							3	0,51%
TM_Blague	10	1,87%	26	4,86%	6	0,91%	23	3,89%
TM_Comentaire Combat	107	20,00%	91	17,01%	57	8,66%	38	6,42%
TM_Craft								
TM_Deconnexion					1	0,15%	4	0,68%
TM_DJ	1	0,19%					2	0,34%
TM_Exclamation	6	1,12%	3	0,56%	3	0,46%		
TM_Exp Raid Guilde	2	0,37%	2	0,37%			2	0,34%
TM_Exp Raid PU			1	0,19%				
TM_GG	3	0,56%	1	0,19%				
TM_Guilde								
TM_Information Combat								
TM_Interface	1	0,19%					2	0,34%
TM_IRL								
TM_Lag								
TM_Leg			2	0,37%			3	0,51%
TM_Loot	9	1,68%	51	9,53%			59	9,97%
TM_MCA			1	0,19%				
TM_Membre guilde			1	0,19%				
TM_Membre raid								
TM_Miss Pull							2	0,34%
TM_Monde physique								
TM_Moquerie Membre guilde	5	0,93%	17	3,18%	13	1,98%	16	2,70%
TM_MP					1	0,15%		
TM_Non terminée								
TM_Optimisation	2	0,37%	2	0,37%			3	0,51%
TM_Organisation	4	0,75%	16	2,99%	18	2,74%	26	4,39%
TM_Orientation			9	1,68%	5	0,76%	12	2,03%
TM_Orthographe								
TM_Préparation	21	3,93%	15	2,80%	17	2,58%	11	1,86%
TM_Question RL								
TM_Raid Gen	7	1,31%	15	2,80%	10	1,52%	17	2,87%
TM_Réponse MP					1	0,15%	2	0,34%
TM_Réprimande Charte							1	0,17%
TM_Reroll								
TM_Rire	2	0,37%	2	0,37%			14	2,36%
TM_RL	307	57,38%	235	43,93%	458	69,60%	273	46,11%
TM_RL_Discussion					1	0,15%		
TM_RL_Question	8	1,50%	11	2,06%	13	1,98%	9	1,52%
TM_RL_Reprimande	5	0,93%	5	0,93%	7	1,06%	8	1,35%
TM_RL_Reprise								
TM_Salutations					1	0,15%		
TM_Stratégies	23	4,30%	21	3,93%	36	5,47%	41	6,93%
TM_Stratégies_Question	6	1,12%	2	0,37%	5	0,76%	2	0,34%
TM_Stratégies_Reprimande					2	0,30%	5	0,84%
TM-Taunt	3	0,56%	1	0,19%				
TM_Transmo								
TM_Utilisateur	2	0,37%	4	0,75%	2	0,30%	10	1,69%
TM_Utilisateur_Stop							1	0,17%
Total	535		535		658		592	

Répartition des thématiques par soirée de raid

	21/02/2017	%	23/02/2017	%	26/02/2017	%	28/02/2017	%
TM_??	3	0,75%			1	0,25%	2	0,44%
TM_Addon								
TM_Afk	2	0,50%	3	0,51%	1	0,25%	1	0,22%
TM_Afk_Re					2	0,51%	1	0,22%
TM_Attente Membre Raid								
TM_Autre Jeu			2	0,34%				
TM_Blague	7	1,76%	15	2,53%	2	0,51%	4	0,88%
TM_Comentaire Combat	64	16,08%	93	15,68%	52	13,16%	101	22,20%
TM_Craft								
TM_Deconnexion			1	0,17%			1	0,22%
TM_DJ								
TM_Exclamation					6	1,52%	4	0,88%
TM_Exp Raid Guilde			2	0,34%	1	0,25%		
TM_Exp Raid PU			1	0,17%				
TM_GG					2	0,51%		
TM_Guilde								
TM_Information Combat								
TM_Interface								
TM_IRL								
TM_Lag								
TM_Leg			7	1,18%	1	0,25%		
TM_Loot	3	0,75%	65	10,96%	18	4,56%		
TM_MCA	5	1,26%	1	0,17%	1	0,25%		
TM_Membre guilde			3	0,51%				
TM_Membre raid								
TM_Miss Pull								
TM_Monde physique	2	0,50%	7	1,18%				
TM_Moquerie Membre guilde	7	1,76%	27	4,55%	3	0,76%	2	0,44%
TM_MP								
TM_Non terminée								
TM_Optimisation	2	0,50%	2	0,34%				
TM_Organisation	15	3,77%	23	3,88%	9	2,28%	10	2,20%
TM_Orientation	2	0,50%	13	2,19%	2	0,51%	7	1,54%
TM_Orthographe								
TM_Préparation	5	1,26%	10	1,69%			4	0,88%
TM_Question RL								
TM_Raid Gen	5	1,26%	22	3,71%	11	2,78%	7	1,54%
TM_Réponse MP	1	0,25%	1	0,17%				
TM_Réprimande Charte								
TM_Reroll								
TM_Rire	1	0,25%	9	1,52%	1	0,25%	3	0,66%
TM_RL	207	52,01%	238	40,13%	249	63,04%	271	59,56%
TM_RL_Discussion								
TM_RL_Question	9	2,26%	11	1,85%	7	1,77%	8	1,76%
TM_RL_Reprimande	10	2,51%	13	2,19%	5	1,27%	3	0,66%
TM_RL_Reprise								
TM_Salutations			2	0,34%				
TM_Stratégies	32	8,04%	14	2,36%	12	3,04%	21	4,62%
TM_Stratégies_Question	10	2,51%	1	0,17%	3	0,76%	3	0,66%
TM_Stratégies_Reprimande	3	0,75%	2	0,34%	5	1,27%	1	0,22%
TM-Taunt								
TM_Transmo							1	0,22%
TM_Utilisateur	3	0,75%	5	0,84%	1	0,25%		
TM_Utilisateur_Stop								
Total	398		593		395		455	

Répartition des thématiques par soirée de raid

	02/03/2017	%	12/03/2017	%	14/03/2017	%	16/03/2017	%
TM_??			2	0,60%				
TM_Addon								
TM_Afk			1	0,30%			3	0,69%
TM_Afk_Re			1	0,30%			1	0,23%
TM_Attente Membre Raid	6	0,01160542	1	0,30%			5	1,15%
TM_Autre Jeu	1	0,19%						
TM_Blague	17	3,29%	2	0,60%	9	2,56%	14	3,22%
TM_Comentaire Combat	66	12,77%	54	16,17%	48	13,68%	52	11,95%
TM_Craft	1	0,19%						
TM_Deconnexion	7	1,35%			3	0,85%	8	1,84%
TM_DJ								
TM_Exclamation			8	2,40%	4	1,14%	4	0,92%
TM_Exp Raid Guilde	2	0,39%	1	0,30%				
TM_Exp Raid PU								
TM_GG			1	0,30%				
TM_Guilde								
TM_Information Combat								
TM_Interface								
TM_IRL								
TM_Lag					2	0,57%	6	1,38%
TM_Leg			1	0,30%				
TM_Loot	71	13,73%	13	3,89%	1	0,28%	19	4,37%
TM_MCA	3	0,58%			2	0,57%	3	0,69%
TM_Membre guilde			3	0,90%	2	0,57%	2	0,46%
TM_Membre raid					1	0,28%		
TM_Miss Pull					1	0,28%		
TM_Monde physique	10	1,93%	3	0,90%	2	0,57%	12	2,76%
TM_Moquerie Membre guilde	11	2,13%	12	3,59%	5	1,42%	7	1,61%
TM_MP								
TM_Non terminée								
TM_Optimisation	1	0,19%						
TM_Organisation	26	5,03%	12	3,59%	9	2,56%	18	4,14%
TM_Orientation	9	1,74%	3	0,90%			4	0,92%
TM_Orthographe	2	0,39%						
TM_Préparation	8	1,55%	6	1,80%	5	1,42%	8	1,84%
TM_Question RL								
TM_Raid Gen	24	4,64%	14	4,19%	8	2,28%	18	4,14%
TM_Réponse MP								
TM_Réprimande Charte								
TM_Reroll								
TM_Rire	2	0,39%	2	0,60%	2	0,57%	8	1,84%
TM_RL	219	42,36%	161	48,20%	220	62,68%	197	45,29%
TM_RL_Discussion								
TM_RL_Question	4	0,77%	14	4,19%	4	1,14%	12	2,76%
TM_RL_Reprimande	1	0,19%	2	0,60%	2	0,57%	5	1,15%
TM_RL_Reprise					1	0,28%		
TM_Salutations	1	0,19%					3	0,69%
TM_Stratégies	16	3,09%	12	3,59%	12	3,42%	12	2,76%
TM_Stratégies_Question	3	0,58%	1	0,30%	1	0,28%	6	1,38%
TM_Stratégies_Reprimande	3	0,58%	3	0,90%	2	0,57%	1	0,23%
TM-Taunt								
TM_Transmo	1	0,19%			3	0,85%	4	0,92%
TM_Utilisateur	2	0,39%	1	0,30%	2	0,57%	3	0,69%
TM_Utilisateur_Stop								
Total	517		334		351		435	

Répartition des thématiques par soirée de raid

	19/03/2017	%	21/03/2017	%	23/03/2017	%	06/04/2017	%
TM_??			1	0,27%			1	0,22%
TM_Addon			1	0,27%			1	0,22%
TM_Afk			2	0,54%			1	0,22%
TM_Afk_Re							2	0,43%
TM_Attente Membre Raid	2	1,04%	5	1,36%	1	0,18%	5	1,08%
TM_Autre Jeu			1	0,27%				
TM_Blague	8	4,15%	5	1,36%	17	3,14%	2	0,43%
TM_Comentaire Combat	32	16,58%	26	7,08%	51	9,41%	60	12,90%
TM_Craft			5	1,36%			2	0,43%
TM_Deconnexion	1	0,52%	4	1,09%	3	0,55%	1	0,22%
TM_DJ			3	0,82%				
TM_Exclamation			4	1,09%	6	1,11%	2	0,43%
TM_Exp Raid Guilde	1	0,52%			4	0,74%		
TM_Exp Raid PU								
TM_GG	2	1,04%	1	0,27%	2	0,37%	2	0,43%
TM_Guilde	1	0,52%			2	0,37%		
TM_Information Combat								
TM_Interface								
TM_IRL	5	2,59%						
TM_Lag							6	1,29%
TM_Leg	1	0,52%	1	0,27%	1	0,18%	3	0,65%
TM_Loot	5	2,59%	6	1,63%	32	5,90%	50	10,75%
TM_MCA			5	1,36%	7	1,29%	3	0,65%
TM_Membre guilde			1	0,27%	1	0,18%		
TM_Membre raid								
TM_Miss Pull								
TM_Monde physique	5	2,59%	5	1,36%	9	1,66%	6	1,29%
TM_Moquerie Membre guilde	6	3,11%	9	2,45%	13	2,40%	5	1,08%
TM_MP			1	0,27%				
TM_Non terminée								
TM_Optimisation			1	0,27%			1	0,22%
TM_Organisation	10	5,18%	32	8,72%	46	8,49%	27	5,81%
TM_Orientation	4	2,07%	3	0,82%	8	1,48%	5	1,08%
TM_Orthographe								
TM_Préparation	1	0,52%	6	1,63%	5	0,92%	8	1,72%
TM_Question RL								
TM_Raid Gen	15	7,77%	13	3,54%	16	2,95%	10	2,15%
TM_Réponse MP			5	1,36%	1	0,18%	1	0,22%
TM_Réprimande Charte								
TM_Reroll							1	0,22%
TM_Rire	3	1,55%	10	2,72%	18	3,32%	3	0,65%
TM_RL	73	37,82%	172	46,87%	232	42,80%	222	47,74%
TM_RL_Discussion								
TM_RL_Question	5	2,59%	8	2,18%	18	3,32%	11	2,37%
TM_RL_Reprimande	2	1,04%			3	0,55%	4	0,86%
TM_RL_Reprise								
TM_Salutations			6	1,63%	3	0,55%	3	0,65%
TM_Stratégies	7	3,63%	12	3,27%	22	4,06%	9	1,94%
TM_Stratégies_Question	1	0,52%	2	0,54%	9	1,66%	3	0,65%
TM_Stratégies_Reprimande					3	0,55%	3	0,65%
TM_Taunt			3	0,82%	1	0,18%	1	0,22%
TM_Transmo			3	0,82%	1	0,18%	1	0,22%
TM_Utilisateur	3	1,55%	5	1,36%	7	1,29%		
TM_Utilisateur_Stop								
Total	193		367		542		465	

Répartition des thématiques par soirée de raid

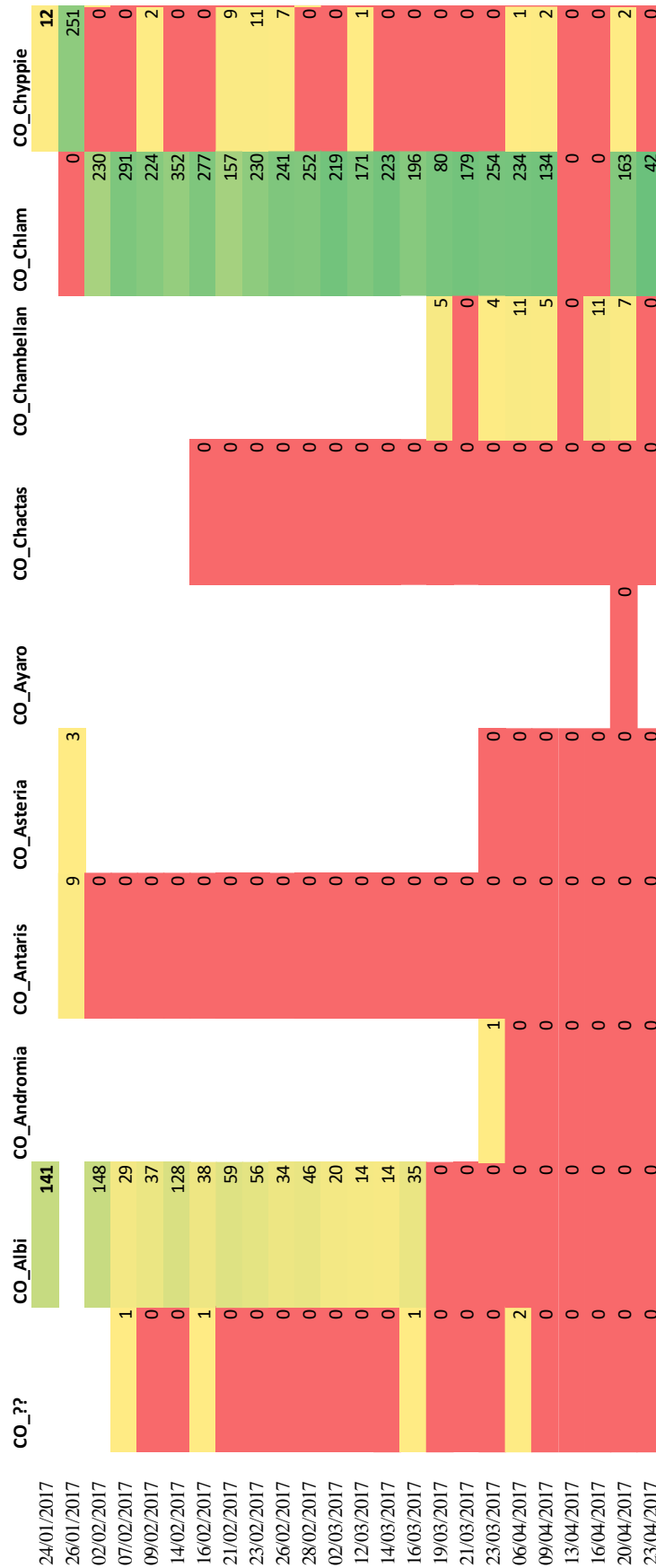
	09/04/2017	%	13/04/2017	%	16/04/2017	%	20/04/2017	%
TM_??	1	0,55%	1	0,18%				
TM_Addon			2	0,36%	1	0,41%	1	0,23%
TM_Afk			2	0,36%			2	0,47%
TM_Afk_Re			1	0,18%	1	0,41%		
TM_Attente Membre Raid			5	0,90%			11	2,56%
TM_Autre Jeu								
TM_Blague			6	1,08%	2	0,81%	3	0,70%
TM_Comentaire Combat	16	8,79%	75	13,54%	49	19,92%	77	17,95%
TM_Craft					2	0,81%	1	0,23%
TM_Deconnexion			2	0,36%	2	0,81%	1	0,23%
TM_DJ								
TM_Exclamation	2	1,10%	3	0,54%	5	2,03%	2	0,47%
TM_Exp Raid Guilde							2	0,47%
TM_Exp Raid PU								
TM_GG	1	0,55%	3	0,54%	1	0,41%	1	0,23%
TM_Guilde								
TM_Information Combat								
TM_Interface			2	0,36%			1	0,23%
TM_IRL								
TM_Lag	1	0,55%	5	0,90%			1	0,23%
TM_Leg			3	0,54%	1	0,41%	1	0,23%
TM_Loot	4	2,20%	30	5,42%			55	12,82%
TM_MCA	2	1,10%	5	0,90%	5	2,03%	2	0,47%
TM_Membre guilde			3	0,54%	3	1,22%	1	0,23%
TM_Membre raid								
TM_Miss Pull								
TM_Monde physique			3	0,54%				
TM_Moquerie Membre guilde	1	0,55%	6	1,08%	2	0,81%	8	1,86%
TM_MP								
TM_Non terminée								
TM_Optimisation			3	0,54%	1	0,41%	1	0,23%
TM_Organisation	5	2,75%	23	4,15%	5	2,03%	26	6,06%
TM_Orientation	1	0,55%	7	1,26%			1	0,23%
TM_Orthographe								
TM_Préparation	2	1,10%	5	0,90%	4	1,63%	8	1,86%
TM_Question RL					1	0,41%		
TM_Raid Gen	3	1,65%	34	6,14%	13	5,28%	13	3,03%
TM_Réponse MP			2	0,36%				
TM_Réprimande Charte								
TM_Reroll								
TM_Rire	1	0,55%	6	1,08%	1	0,41%	14	3,26%
TM_RL	128	70,33%	264	47,65%	128	52,03%	174	40,56%
TM_RL_Discussion								
TM_RL_Question	4	2,20%	7	1,26%	8	3,25%	3	0,70%
TM_RL_Reprimande	3	1,65%	1	0,18%	3	1,22%	2	0,47%
TM_RL_Reprise							1	0,23%
TM_Salutations	3	1,65%	1	0,18%				
TM_Stratégies	3	1,65%	33	5,96%	7	2,85%	9	2,10%
TM_Stratégies_Question	1	0,55%	9	1,62%			2	0,47%
TM_Stratégies_Reprimande							1	0,23%
TM-Taunt							1	0,23%
TM_Transmo							2	0,47%
TM_Utilisateur			2	0,36%	1	0,41%	1	0,23%
TM_Utilisateur_Stop								
Total	182		554		246		429	

Répartition des thématiques par soirée de raid

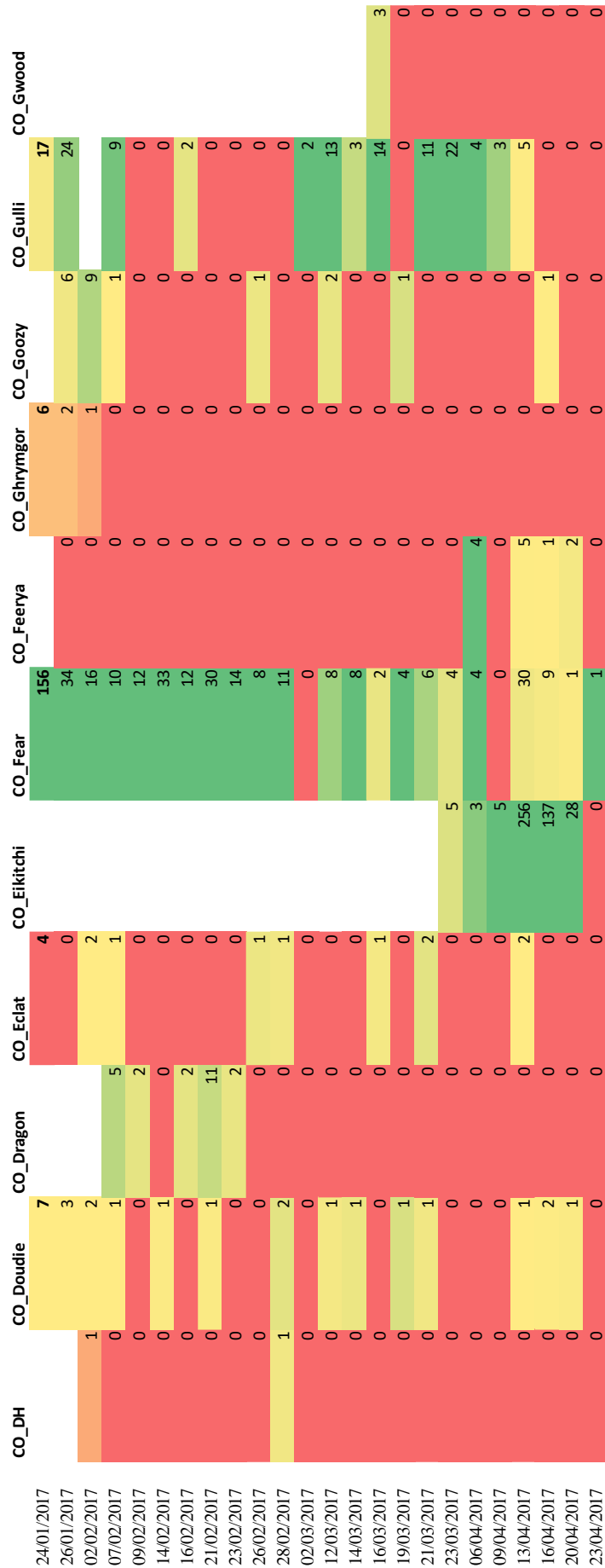
	23/04/2017	%
TM_??		
TM_Addon		
TM_Afk		
TM_Afk_Re		
TM_Attente Membre Raid	1	1,20%
TM_Autre Jeu		
TM_Blague	2	2,41%
TM_Comentaire Combat	6	7,23%
TM_Craft		
TM_Deconnexion		
TM_DJ		
TM_Exclamation		
TM_Exp Raid Guilde		
TM_Exp Raid PU		
TM_GG		
TM_Guilde	1	1,20%
TM_Information Combat		
TM_Interface	1	1,20%
TM_IRL		
TM_Lag		
TM_Leg		
TM_Loot		
TM_MCA	2	2,41%
TM_Membre guilde		
TM_Membre raid		
TM_Miss Pull		
TM_Monde physique		
TM_Moquerie Membre guilde		
TM_MP		
TM_Non terminée		
TM_Optimisation		
TM_Organisation	8	9,64%
TM_Orientation		
TM_Orthographe		
TM_Préparation	4	4,82%
TM_Question RL		
TM_Raid Gen	3	3,61%
TM_Réponse MP		
TM_Réprimande Charte		
TM_Reroll		
TM_Rire	2	2,41%
TM_RL	40	48,19%
TM_RL_Discussion		
TM_RL_Question	2	2,41%
TM_RL_Reprimande		
TM_RL_Reprise		
TM_Salutations	1	1,20%
TM_Stratégies	10	12,05%
TM_Stratégies_Question		
TM_Stratégies_Reprimande		
TM-Taunt		
TM_Transmo		
TM_Utilisateur		
TM_Utilisateur_Stop		

Total	%
21	0,20%
6	0,06%
19	0,18%
9	0,09%
43	0,41%
7	0,07%
271	2,60%
1486	14,28%
11	0,11%
39	0,37%
7	0,07%
81	0,78%
21	0,20%
2	0,02%
26	0,25%
4	0,04%
10	0,10%
5	0,05%
21	0,20%
27	0,26%
568	5,46%
47	0,45%
20	0,19%
1	0,01%
3	0,03%
64	0,61%
208	2,00%
2	0,02%
1	0,01%
29	0,28%
377	3,62%
114	1,10%
2	0,02%
214	2,06%
1	0,01%
336	3,23%
14	0,13%
1	0,01%
1	0,01%
104	1,00%
5167	49,64%
1	0,01%
228	2,19%
114	1,10%
3	0,03%
24	0,23%
422	4,05%
80	0,77%
34	0,33%
14	0,13%
16	0,15%
82	0,79%
1	0,01%

6. Répartition des thématiques « RL » par raid et avatar

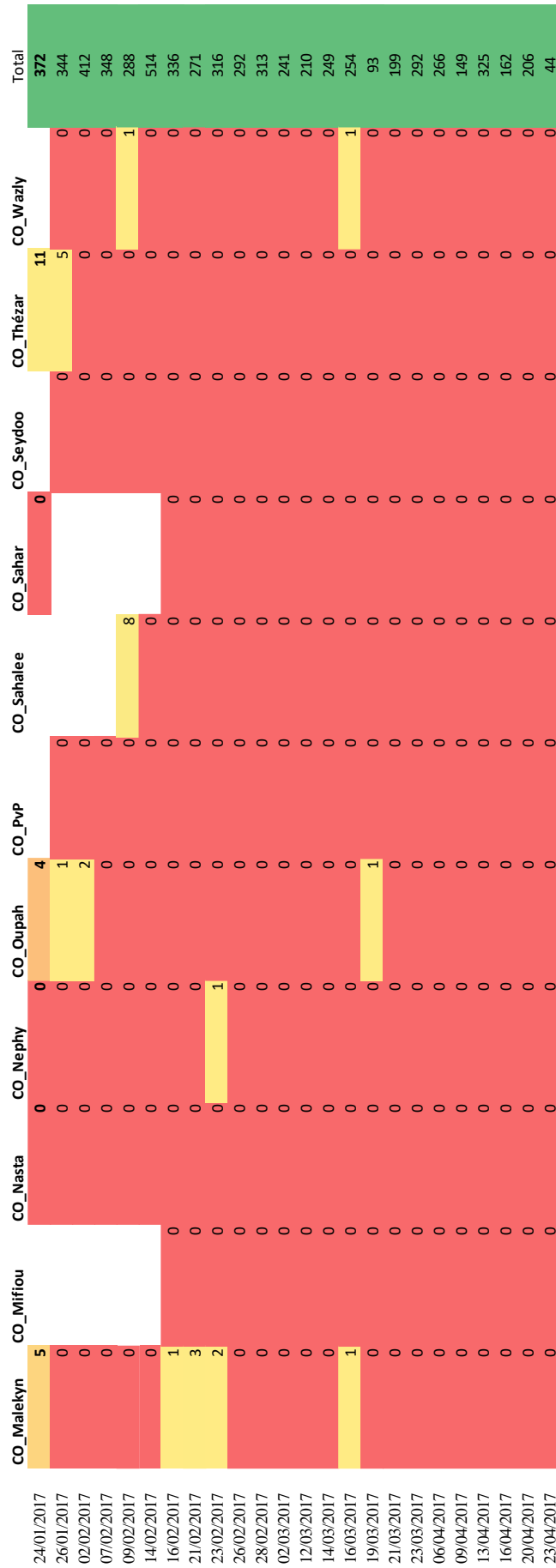


Répartition des thématiques « RL » par raid et avatar



	CO_Iznoo	CO_Jaewa	CO_Kashka	CO_Klansman	CO_Koton	CO_Kyrkal	CO_Langosha	CO_Lexiane	CO_Lightnighy	CO_Llewella	CO_Madmax
24/01/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0
26/01/2017	0	3	0	0	0	1	0	0	0	1	1
02/02/2017	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
07/02/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
09/02/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
14/02/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16/02/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0
21/02/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
23/02/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26/02/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
28/02/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
02/03/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12/03/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14/03/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16/03/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19/03/2017	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
21/03/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23/03/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
06/04/2017	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2
09/04/2017	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13/04/2017	0	0	1	0	21	0	0	4	0	0	0
16/04/2017	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
20/04/2017	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
23/04/2017	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0

Répartition des thématiques « RL » par raid et avatar



7. Questionnaire exploratoire



Avec qui jouez-vous ?

Page 1

Amis guildeux,

Voici un rapide questionnaire (5 questions) où vous allez être amenés à indiquer la force de la relation que vous entretenez avec chaque membre de la guilde participant souvent aux raids, ainsi que la fréquence à laquelle vous jouez et discutez avec eux.

Ce questionnaire n'est pas personnalisé (tout le monde a le même) et l'ordre des noms est généré aléatoirement. Pour chaque question vous devez donc laisser la ligne de votre nom vide (sans réponse), c'est très important pour que je puisse analyser les résultats par la suite.

Je m'engage à ce qu'aucune de vos réponses ne soit communiquée à un autre membre de la guilde. Elles ne me serviront qu'à préparer les entretiens que je vais réaliser avec vous d'ici quelques temps. Prenez donc le temps d'y répondre consciencieusement et en toute honnêteté (oui, vous pouvez dire que vous ne pouvez pas me blairer, mais juste si c'est vrai ! ;-)).

Merci pour votre aide ! Et à bientôt IG !

Avant de commencer, indique le nom de ton main

Page 2

Comment qualifies-tu le rapport que tu entretiens avec chacun des membres suivants de la guilde ? ⓘ

	Très faible	Faible	Moyen	Fort	Très fort
Worwyck	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chou	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sakrad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vrinmar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gèngis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Auryan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aluk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tanzani	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gylia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Siõn	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Exdeus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Maako	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Failzør	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pierrøt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oragadia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yunit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Talma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eboshie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kabeleth	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

En dehors des raids, discutes-tu avec... ?

Indique la fréquence (de "Très peu" à "Très souvent") à laquelle tu discutes (/w, TS, canal guildes, etc.) avec chaque membre de la guilde. Laisse la ligne de ton nom vide.

	Très peu	Peu	De temps en temps	Souvent	Très souvent
Gylia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kabeleth	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oragadia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chou	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Failzør	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sakrad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Worwyck	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Exdeus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pierrøt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vrinmar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yunit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Talma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aluk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Auryan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Siön	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gèngis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eboshie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tanzani	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Maako	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Page 4

En dehors des soirées de raid, à quelle fréquence joues-tu avec... ?

Lorsque nous ne raidons pas, indique, pour chaque membre de la guild, la fréquence à laquelle tu joues avec lui (PvP, Donjons, Expé, etc.). Laisse la ligne de ton nom vide.

	Très Peu	Peu	De Temps en Temps	Souvent	Très Souvent
Auryan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aluk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Worwyck	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Talma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vrinmar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Failzør	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gylia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eboshie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Siön	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sakrad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oragadia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gèngis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chou	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yunit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kabeleth	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pierrot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tanzani	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Maako	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Exdeus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Page 5

Pendant les raids, discutes-tu avec... ?

Indique la fréquence (de "Très peu" à "Très souvent") à laquelle tu discutes (/w, canaux spécifiques (tank, heal, hunter), TS, ...) avec chaque membre de la guilde pendant les raids. Laisse la ligne de ton nom vide.

	Très peu	Peu	De temps en temps	Souvent	Très souvent
Gèngis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Siön	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eboshie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tanzani	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sakrad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Talma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Maako	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gylia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oragadia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Exdeus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kabeleth	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Failzør	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Auryan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yunit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aluk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pierrøt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Worwyck	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vrinmar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chou	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Page 6

Dans un avenir proche, souhaites-tu avoir plus de contact avec... ?

Indique si, dans les temps à venir (d'ici quelques semaines), tu souhaites avoir plus de contact (aussi bien des discussions que des donjons et raids) avec chaque membre de la guild. Laisse la ligne avec ton nom vide.

	Lui ? Non merci !	La situation actuelle me convient	Lui ? Ouais !
Maako	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eboshie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Auryan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Worwyck	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vrinmar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gèngis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Talma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sakrad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Exdeus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gylia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aluk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yunit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tanzani	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Failzør	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pierrøt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oragadia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Siøn	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kabeleth	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chou	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Page 7

Remarques...

Si tu souhaites apporter plus de détails concernant tes réponses, fais-le ici.

» [Redirection vers la page finale de Sondage Online](#)

8. Message expliquant notre démarche (forum *Peuple des Barrens*)

Un petit post de rappel pour ceux qui ne : le savaient pas, ne s'en souviennent pas ou ne le savent plus.

Pour moi parcourir le monde d'Azeroth avec vous n'est pas seulement un loisir puisque ça fait aussi partie intégrante de mon travail.

Quoi ?! Tu travailles pour Blibli ?!

Non ! Pas du tout même. Je suis doctorant en Sciences de l'Information et de la Communication. Je réalise donc une thèse pour laquelle je cherche à comprendre la manière dont une communauté se forme dans un univers numérique (et j'ai choisi comme « terrain » de recherche World of Warcraft) et quelles différences peuvent être identifiées entre des schémas de socialisation classiques et ceux présents dans WoW.

... What ?

OK, pour être plus clair et sans vous embarquer dans les détails techniques et scientifiques. Prenons un exemple, dans la vie quotidienne les personnes que vous pouvez rencontrer (enfin quand vous arrêtez de geeker quoi) et avec lesquelles vous pouvez tisser des liens sont plutôt proches de vous (du point de vue de l'âge, de l'activité, des passions, etc.) parce que vous les rencontrez dans des contextes précis (au travail, à la fac, dans un club, ...). Vous avez aussi développé la faculté de juger rapidement si quelqu'un peut devenir votre ami ou non (en voyant sa manière de s'habiller, de parler, ses activités). On peut dire que tous ces éléments forment votre carte d'identité sociale. Cependant, dès que vous vous connectez à WoW vous ne pouvez pas voir avec qui vous partagez votre temps. Grâce à TS vous pouvez vous faire une idée de son sexe et avoir une vague impression de son âge, mais pas beaucoup plus (vous ne savez pas comment il s'habille ni s'il aime ou pas le sport, par exemple). J'essaie donc de comprendre comment sans avoir accès à ces éléments nous arrivons à former une communauté.

Ok ! J'ai pigé le truc, c'est pour ça que tu roules aussi pour l'autre côté (alliance/horde) ?

Exactement ! Pour avoir le plus de rigueur scientifique je souhaite comprendre le fonctionnement de plusieurs guildes aussi bien côté alliance que horde.

Plusieurs guildes, donc tu vas changer de guildes de l'autre côté ?

Oui, mais aussi ici... Ne prenez pas ça comme une trahison mais mon objectif est réellement d'approcher plusieurs guildes, je vais donc être amener, à un moment, à vous quitter. Mais ça ne veut pas dire que je raiderais plus jamais avec vous, je souhaite rester en contact avec vous le plus longtemps possible et je laisserai donc toujours au moins un personnage dans la guildes pour continuer à vous voir de temps en temps, la seule différence étant que je ne serais plus un raideur régulier pour le progress.

D'accord, mais pour moi ça change quoi ?

Rien du tout. Concrètement, en plus de passer du (bon) temps avec vous je prends des notes de ce qu'il se passe au sein de la guildes et j'enregistre les raids que nous faisons pour pouvoir les analyser *a posteriori* (donc si quelqu'un a envie de faire des vidéos de raid je peux lui passer quelques fichiers). Par la suite je peux aussi être amener à vous demander si vous êtes d'accord de faire un (ou plusieurs) entretien(s) avec moi (ce qui reviens à discuter) et à répondre à quelques cours sondage.

Ouais... mais comment je sais où ça va tout ça moi ?

Merci, très bonne question ! La finalité de ma thèse (comme de toutes les thèses en fait) est prendre la forme d'un mémoire d'environ 500pages compilant mes données, mes résultats et mes analyses. Y seront donc présentes aussi bien mes prises de notes que les entretiens et sondages auxquels vous aurez répondu.

Ohlalala ! Je t'arrête mon lapin, je n'ai pas forcément envie que mon nom apparaisse sur ton papier moi !

Tu as bien raison et c'est ton droit ! C'est pourquoi avant chaque premier entretien je vous ferai signer une feuille indiquant si vous êtes d'accord que votre identité réel (nom et prénom) apparaisse dans ma thèse ou si vous préférez être anonyme (dans ce cas je prends soit le prénom, soit le prénom et l'initiale du nom, ainsi Jean PRENOM, devient « Jean » ou « Jean P. »). Mais sachez que je respecte à 1 000% votre choix et que si vous souhaitez être anonyme vous le serez y compris si c'est un autre membre de la guildes qui parle de vous.

Bon, d'accord, ça roule pour moi alors !

Merci beaucoup, j'espère que ça roule aussi pour vous. Si vous avez des questions n'hésitez pas à les poser ici ou à me demander en jeu (en /w ou sur Mumble).

Mais dans tous les cas, sachez deux choses : 1) votre identité sera préservée si vous le souhaitez (c'est ma déontologie) et 2) votre aide et participation est précieuse pour le bon déroulement de mon travail, alors MERCI d'avance !

FAQ

- *Ça dure combien de temps ta thèse ?*

J'ai un contrat de trois ans. Il a commencé il y a tout juste un an, il me reste donc deux ans pour terminer ma recherche.

- *T'es payer pour ça ? Par qui ?*

Oui, j'ai un contrat doctoral (un CDD), mes employeurs sont : mon université à travers mon laboratoire et le Ministère de la Recherche et de l'enseignement Supérieur.

- *Comment tu as fait ?*

Je suis passé par un Master Recherche en Sociologie, ensuite j'ai monté mon projet de recherche et je l'ai présenté à plusieurs laboratoires et directeurs de recherche, jusqu'à ce que je trouve le bon capable de me décrocher un contrat. Ça m'a demandé énormément de temps et d'énergie mais je suis fière de pouvoir présenter un travail qui montre WoW sous un autre jour que « l'affreux MMORPG rendant accroc » et de montrer aux plus jeunes que moi qu'il est possible de travailler en lien avec les jeux vidéo sans passer par l'informatique.

- *Et c'est possible de voir la finalité de ton travail ?*

Bien sûr ! Tous ceux qui souhaiteront avoir une version numérique de ma thèse peuvent me donner leur adresse mail et après, ma soutenance (donc pas avant fin 2018), je leur ferai parvenir une version PDF.

9. De la sympathie humienne à l'ordre de l'interaction

La grande majorité des rapprochements théoriques et du travail d'archéologie du savoir présentée ici proviennent des recherches de Céline Bonicco-Donato (2007, 2008, 2008, 2009, 2011, 2014) et tout particulièrement de son ouvrage *Une archéologie de l'interaction* (2016). En restituant la filiation dégagée par Bonicco-Donato nous poursuivons deux objectifs : exprimer les conditions de possibilités de l'émergence de la pensée de Goffman et expliciter son originalité.

Cet exercice de généalogie scientifique permet de faire émerger trois foyers fondateurs de l'œuvre de Goffman. Le premier s'articule autour de la philosophie humienne et de ses différentes relectures à travers la psychologie expérimentale de Ribot et la psychologie sociale de Tarde. Le deuxième traverse l'Atlantique avec l'œuvre de Robert Ezra Park qui facilite l'introduction de cette lignée de pensée à Chicago, où il participe à la fondation (et à la renommée) du département de sociologie urbaine ; département au sein duquel Erving Goffman réalisera son master et son doctorat. Finalement, Goffman retranscend théoriquement et physiquement l'Atlantique (le temps de sa thèse) pour procéder à une traduction urbaine de l'analyse durkheimienne de la fonction sociale du religieux.

9.1. La sympathie, un principe européen

Hume et le principe de sympathie

Le *principe de sympathie* développé par David Hume (1711-1776), au cours des deux premiers tomes du *Traité de la nature humaine* (1999, 2015), apparaît non seulement comme la première pierre à l'édification de l'interactionnisme mais, également, comme l'explication de la nature d'une interaction. Notamment à travers le double mouvement – inférence/conversion – qui produit la *sympathie* humienne : « *l'inférence d'une idée et [de] la conversation de cette idée en impression* » (Bonicco-Donato, 2016, p. 17). Ainsi lorsque nous nous trouvons en présence d'un autre individu nous sommes amenés, à partir de son comportement, à *inférer*, à nous faire une idée de ce qu'il ressent (un rire franc nous fera inférer l'amusement). Puis, nous allons *convertir* cette idée en impression ce qui nous permettra de nous approprier le sentiment ressenti par l'autre individu.

En élevant la *sympathie* au statut de principe fondamental de la sphère humaine, Hume lui attribue un certain nombre de conséquences. En ce qui concerne la filiation théorique entre la philosophie humienne et l'ordre de l'interaction goffmanien trois éléments nous semblent

particulièrement importants : a) le refus de l'immanence de l'identité personnelle (*self*¹), b) la conséquence de la *sympathie* sur l'ordre moral et c) ses incidences sur les relations sociales.

En réfutant le caractère immanent du *self*, Hume opère un déplacement de la focale et (re)pose le problème de la constitution de l'identité personnelle et de son origine. Or – et nous le reverrons – sur ce point Hume préfigure le pragmatisme dans la mesure où il propose un *self* qui s'édifie dans le cours de la relation avec les autres. Procédé qui découle directement de la *sympathie* puisque c'est par le cycle inférence/conversion que l'individu prend conscience du fait qu'il est capable de ressentir ce que l'Autre ressent et, par conséquent, que l'Autre est capable de ressentir ce que lui-même ressent.

« [Hume] en envisageant le *self* comme une réalité engendrée par les passions sociales, advenant au cours d'une interaction médiatisée par des symboles, eux-mêmes interprétés grâce à la *sympathie*. [...] Notre soi ne nous est donc pas immédiatement donné mais s'élabore au sein des relations sociales. » (Bonicco-Donato, 2016, p. 24)

La réciprocité à l'œuvre dans le principe de *sympathie* permet également à David Hume d'aborder une question chère aux Lumières : l'ordre moral. Or, dans ce cas aussi c'est la *sympathie* qui permet d'expliquer que l'activité humaine s'organise en normes et en règles empêchant l'état de guerre de tous contre tous. Car « la *sympathie*, principe anthropologique, immédiat et irréfléchi, de nature instinctive, paraît susceptible, lorsqu'elle est éduquée, de donner lieu à des jugements d'évaluation stables, fermes et généraux, eux-mêmes sources d'obligation » (Bonicco-Donato, 2016, p. 33).

Si nous assemblons ces éléments, il apparaît que Hume développe une philosophie profondément communicationnelle dans la mesure où la *sympathie* produit la boucle fondamentale d'interrelation inférence/conversion, qui permet d'évacuer la dimension substantielle du sujet ce qui implique que l'Homme ne peut vivre seul puisqu'il ne peut développer son *self* qu'en présence de (et en relation avec) l'Autre. La *sympathie* opère ici à la fois comme une contrainte et une solution puisque tout en rendant les Hommes interdépendants, elle peut aussi être « éduquée » pour produire les conditions de possibilités d'émergence de la société. Ainsi,

« L'unité d'une société n'est ni politique, ni ontologique. Affective, comportementale, opinative, elle se présente comme un processus permanent, inachevé et inachevable, assuré par un principe de communication, la *sympathie*. » (Bonicco-Donato, 2016, p. 51)

¹ Tout au long de ce document nous reprendrons l'anglicisme traditionnellement préservé, « *self* », dans la mesure où il renvoie à la conception pragmatique de l'identité personnelle. De plus, la majorité des textes que nous mobilisons ont également fait le choix de garder le terme anglais, comme si ce dernier semblait plus à même d'exprimer sa complexité.

La psychologie expérimentale de Ribot

L'apport des travaux de Théodule Ribot (1839-1916) pour notre recherche se situe principalement dans le déplacement de la *sympathie* humienne qu'il effectue. En extrayant ce principe de l'unique sphère des émotions pour l'appliquer également à la sphère des idées et des concepts (Bonicco-Donato, 2016, p. 55-60), Ribot ouvre la voie à une compréhension plus abstraite du principe communicatif des interactions. Tout particulièrement en ce qui concerne les échanges médiatés, dans la mesure où la médiation peut avoir un impact plus important sur l'*inférence* des émotions que des idées (une partie importante des émotions passant par des signaux corporels, alors que les idées doivent faire l'objet d'une explicitation plus directe).

De plus, si l'archéologie entreprise par Céline Bonicco-Donato offre une place toute particulière à la pensée de Hume en lui attribuant la place de chaînon initial, il ne se retrouve pas directement dans les écrits des fondateurs de l'Ecole de Chicago ou de Goffman. Pour que la *sympathie* puisse changer de continent, près de deux siècles après sa formulation, il apparaît comme nécessaire qu'elle passe entre les mains d'autres auteurs dont Théodule Ribot. L'initiateur de la psychologie expérimentale française, opère un premier mouvement d'importance en séparant la philosophie en deux champs : la métaphysique et la psychologie expérimentale. Tout comme David Hume, il considère que l'empirisme est la seule méthode scientifique valide puisque la spéculation appartient à l'ordre de la métaphysique. C'est en reprenant la définition humienne de la *sympathie* basée sur la diade inférence/conversion que Ribot se trouve en mesure d'ajouter que ce principe peut aussi être appliqué aux idées et concepts.

Tarde et la psychologie sociale

De son côté, Gabriel Tarde (1843-1904) apporte à cette édification de l'interactionnisme le caractère dynamique et évolutif que caractérisera cette méthode analytique. Tout particulièrement à travers ses concepts, dérivés de la *sympathie* humienne, d'*imitation* et d'*invention*. De plus, ses travaux nous rapprochent considérablement de l'Ecole de Chicago et de l'interactionnisme tel qu'il est traité tout au long du 20^{ème} siècle dans la mesure où Robert Ezra Park se réclame de son héritage analytique.

Une partie des travaux de Tarde est dédiée à la *répétition*. Déployée sous les trois règnes (monde physique, monde organique et monde social) elle prend trois formes : vibration/ondulation pour le premier, hérédité pour le deuxième et imitation pour le dernier. L'imitation apparaît comme un principe naturel conduisant la marche et l'évolution du règne social. Où « *la société se comprend dès lors comme une réunion de personnes en train de s'imiter, ou se ressemblant en vertu de traits communs résultant d'une ancienne imitation. Ce*

qui est imité ou l'a été, ce sont des désirs et des croyances » (Bonicco-Donato, 2016, p. 64). Cependant, Tarde propose une complexification de son discours en insérant un autre principe : l'invention. Ce qui pourrait, a priori, sembler paradoxale et contradictoire par rapport, au principe d'imitation, se révèle, en fait, en être la continuité puisque Tarde ne présuppose pas que l'invention relève d'une nouveauté radicale. Tout au contraire, il perçoit l'invention comme le croisement d'une multitude de répétitions qui se seraient propagées au sein des groupes sociaux à travers le temps.

Or, Gabriel Tarde s'attache à montrer que la *sympathie* et l'imitation renvoient en fait à un seul et même principe. Il conçoit en effet l'imitation comme une forme de *sympathie* rattachée spécifiquement au règne social. Ainsi,

« Il est possible de rapporter la sympathie à la répétition universelle. En ce sens, elle se déploierait en imitation, ondulation et hérédité. Principe social, cosmologique et biologique, elle témoigne de l'homogénéité de la vie dans ses multiples différences. Sur le plan sociologique on peut la spécifier comme "la condition première et indispensable de tout groupement humain, par la communication contagieuse des émotions, des désirs et des idées" »
(Bonicco-Donato, 2016, p. 67).

En accordant à l'imitation un caractère intersubjectif, capable de transmettre des émotions, mais aussi des conceptions du monde, Tarde a toutes les clés en main pour fonder ce qu'il nommera « *l'inter-psychologie* ». Cette nouvelle discipline, explicitement basée sur la *sympathie* et dont l'objet est l'étude de la « *relation entre les consciences* » (Bonicco-Donato, 2016, p. 68) ne peut que nous évoquer une forme de proto interactionnisme.

Nous voyons ainsi que de Hume à Tarde le principe de *sympathie*, tout en gardant sa conception non-immanente du *self*, a su se développer pour dépasser le strict champ des émotions. Et en étant profondément et essentiellement un principe communicatif et donc dynamique, la *sympathie* nous apparaît de plus en plus résolument comme un élément clef pour l'appréhension de l'ordre social.

9.2. *Traversée de l'Atlantique*

Le principe de *sympathie* vit un tournant décisif avec l'arrivée à Strasbourg de Robert Ezra Park pour sa recherche doctorale. Se trouvant à la frontière franco-allemande il est immergé aussi bien dans la tradition de la psychologie sociale française de Tarde, que de la sociologie compréhensive allemande de Max Weber et des réflexions de Georg Simmel. Tout en proposant une importante inflexion au principe de *sympathie* en le traduisant en termes d'interaction, Park joue aussi le rôle d'intermédiaire en introduisant cette lignée de pensée aux Etats-Unis d'Amérique à son retour. C'est aussi cette importation qui donnera un écho aux réflexions de

Georges Herbert Mead et qui fera de Chicago un département foisonnant pendant plusieurs décennies.

De la *sympathie* à l'interaction

Au risque de passer pour un lieu commun, il nous semble nécessaire de rappeler que Robert Ezra Park (1864-1944) ne s'est intéressé à la sociologie qu'assez tardivement. Quand il rejoint l'Université de Chicago en 1913 il a 49 ans et (presque) une vie derrière lui. Son passage à Harvard sous la direction de William James le pousse à partir pour Berlin, où il suivra l'enseignement de Simmel, avant de se diriger vers Strasbourg pour rencontrer Windelband. C'est sous sa direction qu'il entreprendra une thèse qu'il soutiendra en 1904. Au cours de cette recherche, intitulée *Masse und Publikum* (*Crowd and Public* en anglais), Park tente de déterminer la nature de l'objet de la sociologie. A la croisée des frontières, il cherche à dépasser le clivage entre individualisme méthodologique et holisme, entre sociologie allemande et sociologie française, entre Weber et Durkheim. En mobilisant les travaux de Tarde et la philosophie humienne, Robert E. Park se trouve à même de proposer une troisième voie. Cette dernière se développe à proprement parler entre les deux visions sociologiques classiques, c'est-à-dire, en pensant le lien entre l'individu et la société. Pour ce faire, Park propose que la sociologie se dédie à l'étude des interactions (Bonicco-Donato, 2016; Joseph & Grafmeyer, 2009).

« Park établit ensuite précisément le lien qu'il fait entre la doctrine de l'imitation le conduisant à ériger la relation en objet principal de la sociologie, et la sympathie humienne. Dans la mesure où cette dernière est la reproduction des sentiments d'un tiers dans une autre personne, il faut dire qu'elle permet la communication des affects suivant une logique relationnelle qui échappe en partie à l'emprise du sujet, sans exclure pour autant une certaine activité, puisque l'imitation n'est jamais une simple empreinte. Dans reproduction, il faut entendre production.

Ainsi cette analyse de Park met-elle en exergue un élément capital pour la compréhension de l'interaction : la sympathie doit être considérée comme un principe explicatif rendant compte d'un processus dynamique. » (Bonicco-Donato, 2016, p. 73)

C'est donc le dynamisme inhérent au principe de *sympathie*, et la communication intersubjective qui en découle, qui est retenue par Park et qui lui permet de développer sa vision de la sociologie comme une science dédiée à l'étude de l'articulation entre les Hommes et l'ordre social ou, plus simplement, entre les Hommes.

La *sympathie* appliquée au *self*

Les lettres de noblesse et la centralité que Robert E. Park attribue aux interactions nous permettent de saisir l'importance de cette figure pour l'École de Chicago. Cependant, il est particulièrement intéressant de noter qu'il n'est pas le seul membre de cette université à accorder une place particulière à l'œuvre de David Hume dans sa pensée. La complexité de l'identité que Georges Herbert Mead (1863-1931) construit prend une place de premier ordre quand elle est appliquée à l'étude des interactions, dans la mesure où, elle permet la distinction de plusieurs *selves* en fonction des situations et de la focale d'analyse².

Ainsi, le socio-psychologue se nourrit également du principe de *sympathie* du philosophe écossais, mais il s'applique à le rattacher à l'identité. Proche de John Dewey il partage avec lui la critique cartésienne de l'immanence du *self*. Tout au long de *L'esprit, le soi et la société*, Mead (2006) s'efforce de proposer une conception dynamique du *self* qui est davantage perçu comme une construction perpétuelle dont l'origine se trouve dans la relation avec l'environnement, que comme une réalité innée. Il va même plus loin en étendant le principe communicationnel de la *sympathie* de la relation entre *ego* et *alter* à la relation qu'*ego* entretient avec lui-même. Car si *ego* est capable d'interpréter et de ressentir ce qu'*alter* expérimente, alors *ego* est également en mesure de prévoir ce que ses actions vont produire chez *alter*. Si c'est bien grâce à la *sympathie* humienne que Mead peut proposer cette construction, il avance la réflexion d'un cran puisqu'elle lui permet de différencier au sein de l'individu *l'esprit* et le *self* (Bonicco-Donato, 2014).

« Selon Mead l'émergence du [self] exige que l'individu soit capable de se répondre à lui-même, donc de s'appréhender comme un objet et non comme un sujet. [...] Autrement dit, l'individu devient objet d'une expérience pour lui-même en réfléchissant à son action sur les autres. [...] Ainsi la conscience de soi n'advient-elle pas dans l'immanence de l'introspection mais dans l'extériorité d'une structure sociale qu'est la relation de communication : la réflexivité n'est pas première mais médiée par les gestes vocaux qui accèdent alors au statut de symboles significatifs. » (Bonicco-Donato, 2016, p. 83)

Nous devons aussi noter que Mead étire cette faculté communicationnelle à tous les objets qu'ils soient animés ou inanimés. Cela s'expliquant par le fait que les objets inanimés incarnent des normes qui inhibent notre comportement avec eux. Il donne ainsi l'exemple d'un livre qui pourrait, théoriquement, faire l'objet d'une infinité de manipulations mais qui, dans les faits, induit un ensemble très restreint d'attitudes à son égard (qui consistent, globalement, à les prendre par la tranche afin de pouvoir les ouvrir et en consulter le contenu) (Quéré & Mead, 1997).

² En guise d'exemples nous pouvons citer le *rôle*, la *face* ou la *façade*, cf. partie 2 de ce chapitre pour plus de détails

Nous voyons donc que parallèlement à Park, Mead propose aussi une appropriation de la dynamique communicationnelle de l'œuvre de Hume mais qu'il la centre sur le *self*. Ce qui a des conséquences sur l'ordre social puisqu'étant capable de ressentir ce que l'autre ressent et étant conscient de ce que leurs actions vont susciter chez l'Autre les individus développent un ensemble de normes qui dictent leurs actions. Normes qui s'étendent aussi aux objets inanimés avec lesquels il devient possible de nouer une relation.

La ville, un « *laboratoire social* »

Fortement inspiré par le pragmatisme de Park et Mead et animé par l'attachement au terrain et le sentiment que l'observation, l'empirisme et l'ethnographie sont les seuls outils dont le scientifique dispose pour étudier la finesse de la dimension communicationnelle du lien qui fonde l'ordre social, le département de sociologie de Chicago se transforme en Ecole à part entière et attire les étudiants sensibles à cette approche du social.

Il appartient à la première génération de cette Ecole de poser les fondements de cette nouvelle manière d'étudier la société. Outre les considérations méthodologiques (qui, en réalité, balaient l'ensemble du spectre qualitatif et ne se limitent pas au cadre de l'ethnographie) un objet de recherche rassemble étudiants et enseignants du département : la ville. Tout ce qui est relatif à la ville est susceptible d'être étudié, y compris quand il s'agit de se pencher sur l'antithèse de l'urbanité : l'environnement campagnard isolé (comme l'a fait Goffman aux îles Shetland). En attribuant à la ville le statut de « *laboratoire social* » Park et Burgess offrent à leurs étudiants une conception extrêmement inclusive de l'environnement urbain. Il ne s'agit pas de se limiter aux effets de l'urbanisation sur les populations, il s'agit fondamentalement d'intégrer la variable « environnement » dans la grille d'analyse sociologique. Ce qui ouvre la voie à une variété de thématiques de recherche allant de l'étude de la carrière déviante des fumeurs de marijuana à l'organisation concentrique des populations (Becker, 2012; Joseph & Grafmeyer, 2009).

Dans ce contexte il est compréhensible que Park ait tenu à ramener de son périple européen les réflexions d'un de ses enseignants : Georg Simmel. Notamment ses *Digressions sur l'étranger* (Simmel, 2009) qui figurent comme un texte incontournable pour les apprentis chercheurs de la deuxième génération de l'Ecole de Chicago. L'une des forces de ce texte est de mettre à jour l'un des paradoxes que produit l'environnement urbain : la figure de l'étranger devient une norme. L'étranger est cet individu qui est « *physiquement attaché à un groupe, [et pourtant] il reste lié à un ailleurs, ce qui implique des relations ambivalentes au sein du collectif, en termes de participation et de retrait. [...] la réserve devient pour lui une attitude vitale* » (Bonicco-Donato, 2016, p. 93-94). Or, si la réserve produite par l'étranger est positive dans la mesure où elle produit de la socialisation, entendue comme le fait d'être ensemble sans avoir aucun intérêt à l'être, elle produit également des relations plus superficielles.

9.3. Une traduction urbaine de Durkheim

Dans la mesure où l'étude des interactions apparaît, sous la plume de Park, comme étant l'objet de la sociologie et que c'est autour de cette vision dynamique de la discipline qu'il constitue le département de Chicago, nous ne pouvons douter du fait que Erving Goffman ne soit pas le seul membre de cette école à avoir théorisé l'analyse des interactions. Au cours de cette partie il convient donc de faire un rapide tour d'horizon des autres théories ayant placé l'interaction comme élément fondamental et d'expliquer ce qui spécifie *l'ordre de l'interaction* de Goffman et, donc, pourquoi nous avons fait le choix de l'utiliser au long de cette recherche.

Interactionnisme symbolique, ethnométhodologie ou ordre de l'interaction ?

Nous pouvons identifier trois principales tentatives de théorisation de l'étude des interactions dans la continuité (ou la rupture, pour certains) des travaux entrepris par Robert E. Park et la première génération de l'Ecole de Chicago.

Le premier courant, *l'interactionnisme symbolique*, a été formalisé par Herbert Blumer notamment à travers son ouvrage *Symbolic Interactionism. Perspective and method* (Blumer, 1992) publié pour la première fois en 1969. De son propre aveu, Blumer effectue plutôt un travail de compilation des recherches entreprises à Chicago. Son objectif est à la fois de favoriser l'identification de cette école très active et d'identifier les lignes de forces théoriques de ses membres pour proposer une théorie unifiée. Dans cet effort de condensation nous pouvons distinguer quatre mouvements principaux. Premièrement, Blumer met à jour trois principes de l'interactionnisme symbolique : a) les Hommes agissent face aux choses en fonction de ce que ces choses signifient pour eux ; b) la signification de ces choses provient de l'interaction que l'individu a avec elles ; et c) ces significations font l'objet d'un processus interprétatif provenant de l'individu qui rencontre ces choses. Deuxièmement, Blumer élabore une vive critique des méthodes quantitatives. Ce qui, troisièmement, l'amène à dire que la seule méthode valable pour étudier les interactions est l'observation du monde quotidien.

« *Symbolic interactionism is a down-to-earth approach to the scientific study of human group life and human conduct. [...] Symbolic interactionism recognizes that the genuine mark of an empirical science is to respect the nature of its empirical world. [...] For symbolic interactionism the nature of the empirical social world is to be discovered, to be dug out by a direct, careful, and probing examination of that world.*³ » (Blumer, 1992, p. 47-48)

³ « *L'interactionnisme symbolique est une approche terre à terre de l'étude scientifique de la vie des groupes humains et de la conduite humaine. [...] L'interactionnisme symbolique reconnaît que la véritable marque d'une science empirique est de respecter la nature de son monde empirique. [...] Pour l'interactionnisme symbolique la*

Les trois premiers points laissent entre apercevoir, en filigrane, le quatrième : la reconnaissance de l'apport de Georges Herbert Mead. Blumer considère que de tous les initiateurs de l'École de Chicago c'est Mead qui donne le plus d'outils à l'interactionnisme symbolique pour se constituer. Il retient tout particulièrement le dynamisme de la construction du *self* et l'intégration des *choses* (animées ou inanimées) dans le processus analytique (Blumer, 1992, p. 1-77; Lacaze, 2013).

Le deuxième courant est l'*ethnométhodologie* fondée par Harold Garfinkel. En se prétendant différent « *par essence* [des processus standards de la sociologie] » (Garfinkel et al., 2007, p. 47), l'*ethnométhodologie* a évolué à la marge des principaux paradigmes sociologiques tout en réunissant de plus en plus de chercheurs sous son égide. Empreint de phénoménologie autant que de pragmatisme, Garfinkel propose d'analyser « *les activités de la vie quotidienne en tant que méthodes des membres pour rendre ces mêmes activités visiblement-rationnelles-et-rapportables-à-toutes-fins-pratiques, c'est-à-dire « descriptibles » (accountable) comme organisations des activités ordinaires de tous les jours* » (Garfinkel et al., 2007, p. 46). Cet attachement à l'*accountability*, c'est-à-dire, à la description des interactions, a valu à l'*ethnométhodologie* de sévères critiques, notamment en France où Bourdieu perçoit ce courant comme « *réalisant des comptes rendus de comptes rendus* » (Ogien, 2008). Cependant, cette volonté profondément descriptive des actions des acteurs et le refus catégorique de toute forme de structuralisme caractérisent ce courant. Par refus du structuralisme, nous entendons le fait que la perception *ethnométhodologique* considère que les répertoires d'actions pouvant être mobilisés par les acteurs au sein d'une interaction ne sont pas transcendants (c'est-à-dire, totalement externes aux individus et préexistant à eux), mais qu'ils font l'objet d'une intériorisation et d'une réinterprétation de la part des acteurs (Coulon, 2014; Fornel et al., 2001; Garfinkel et al., 2007).

Le troisième courant est donc *l'ordre de l'interaction* de Goffman (Goffman, 1974). Dans la mesure où, nous avons présenté en introduction les grandes lignes de cette analyse et que nous allons en détailler, ci-dessous, les éléments principaux, nous allons ici nous demander ce qui sépare Goffman de *l'interactionnisme symbolique* et *l'ethnométhodologie*. Tout étant placée sur le même crédo de la microanalyse des interactions, la distinction entre ces trois courants s'appréhende relativement aisément. En ce qui concerne *l'interactionnisme symbolique* c'est directement Erving Goffman qui refuse la filiation : selon lui, ce courant n'est qu'une « *étiquette* » qui n'apprend pas grand-chose sur ce qu'elle contient (Goffman, 1988, p. 235-236). En ce qui concerne *l'ethnométhodologie* il y a un double mouvement ; d'une part, Garfinkel et les *ethnométhodologues* adressent une double critique à Goffman en lui reprochant tantôt de ne pas aller assez loin (Quéré, 1989), tantôt de considérer que les individus soient totalement sous le joug des schèmes d'interactions despotiques (Garfinkel et al., 2007). Or, une

nature du monde social empirique est à découvrir, à déterrer par l'examen direct, minutieux et probant de ce monde. » (notre trad.).

lecture attentive des nuances présentes dans la pensée de Goffman nous permet de faire émerger le rôle de l'interprétation qui permet (sans mauvais jeu de mots) aux acteurs d'inclure du jeu dans leur rôle et de laisser place à l'évolution (ce qui rejoint, dans une certaine mesure, le couple imitation/invention de Gabriel Tarde).

« Goffman n'hésite pas à présenter la capacité à comprendre et à donner des significations comme l'une des composantes essentielles de l'interaction. [...] L'interprétation comme procédure active se situe donc en position médiane entre la croyance aux règles et leur effectivité. Elle leur donne orientation, tournure et forme. C'est précisément dans cet entre-deux que peut s'introduire le changement. [...] Si l'interprétation peut être respectueuse des règles, elle peut être également subversive et modifier l'ordre social. »
(Bonicco-Donato, 2016, p. 167-168)

D'autre part, non seulement Goffman ne prétend pas remettre en cause radicalement la sociologie mais il tente, plus simplement, de distinguer la macroanalyse de la microanalyse et de refuser le primat de l'un sur l'autre et il cherche également, à la fin de sa vie, à articuler l'ordre social et l'ordre de l'interaction à travers la notion de « *couplage flou* ». Ce qui, sans remettre en cause ce que nous venons d'énoncer laisse de la place à une forme de structuralisme. Or, et nous aurons beau présenter tous les arguments possibles, le paradigme structuraliste (ou son refus) reste un postulat théorique relevant donc d'une croyance, d'une conviction, d'une vision de la société. Notre choix en faveur de *l'ordre de l'interaction* face à *l'ethnométhodologie* renseigne sur notre positionnement sur cette question, qui, *in fine*, nous semble être la principale différence entre ces deux courants.

La vie quotidienne ou le décryptage du caractère sacré de la banalité

Malgré leurs différences fondamentales et outre l'attention portée aux interactions, un autre élément rapproche *l'ethnométhodologie* et *l'ordre de l'interaction* : la relecture de Durkheim. Garfinkel et Goffman sont des lecteurs attentifs de l'œuvre de Emile Durkheim, si Goffman passe une grande partie de ses premières années universitaires à étudier *Le suicide* (Goffman, 1988), ce sont les *Formes élémentaires de la vie religieuse* (Durkheim, 2014) qui retiennent l'attention des deux sociologues. Au cours de cette étude, parue pour la première fois au début du 20^{ème} siècle, le fondateur de la sociologie française déconstruit le fait religieux pour en interroger la fonction sociale. Dans une perspective profondément évolutionniste, Durkheim décide d'étudier les formes les plus simples de la vie religieuse pour s'approcher au plus près de l'état de nature et saisir la constitution du fait religieux d'un point de vue social et non théologique. Concentrant son étude sur le totémisme australien, il en arrive à conclure que lorsque le clan célèbre le totem ce qu'il célèbre en réalité c'est le groupe. Élément de première importance, dans la mesure où, chaque membre du clan est dépositaire du totem ; l'individu se

trouve alors porteur d'une sacralité transcendante puisqu'il ne l'acquiert qu'au travers de l'interaction entre le clan et le totem.

C'est précisément cette sacralisation de l'individu que Goffman va mobiliser, dans la mesure où, il se demande quel est le moteur aux interactions de la vie quotidienne et comment est-il possible d'expliquer la sociabilisation dans un environnement urbain (environnement caractérisé par la figure de l'étranger de Simmel). En somme, il s'agit de répondre à la question qui traverse l'œuvre de Hobbes (Hobbes, 2000) : pourquoi l'Homme n'est-il pas un loup pour l'Homme ? C'est justement en apportant sa réponse à cette question que Goffman va mobiliser Durkheim. Pour résumer, nous pouvons dire que dans le cours des interactions quotidiennes, *ego* accorde un caractère sacré à *alter*⁴, et ce dernier lui accorde réciproquement. La décroissance du fait religieux institutionnel qui va de pair avec la croissance urbaine s'explique donc, pour Goffman, par un déplacement du caractère sacré de l'institution vers les interactions quotidiennes.

« L'individu n'est sacré que parce qu'il a du social en lui, ce qui en fait une personne, si bien que cette dernière notion se compose de deux éléments [...]. Ainsi se trouve justifiée l'étonnante affirmation de l'introduction des Formes élémentaires de la vie religieuse sur la duplicité de l'homme. En lui coexistent deux êtres : un être individuel et un être social. » (Bonicco-Donato, 2016, p. 129-130)

Nous pouvons également noter que Goffman effectue un pas supplémentaire en direction de Durkheim en adaptant le principe de *rites positifs* et *rites négatifs* aux interactions à travers les *rites de présentation* et les *rites d'évitement*. Mais nous développerons ces aspects dans les parties suivantes.

⁴ Il est entendu que dans l'œuvre de Goffman ce sont les *faces* qui font l'objet de la sacralisation mais expliquer cet élément ici n'aurait fait que complexifier l'appréhension de cette partie de la dynamique goffmanienne. Nous présenterons une explication détaillée du concept de *face* dans la partie suivante.

10. Présence aux raids, *Peuple des Barrens*

	Nom	Nb de participations	% présence	% de participation	% cumulé de participation
1	Kashka	113	97,41	6,07	
2	Samyazâ	113	97,41	6,07	12,13
3	Fear	109	93,97	5,85	17,98
4	Eclatpif	105	90,52	5,64	23,62
5	Chlamydiøse	104	89,66	5,58	29,20
6	Nāsta	74	63,79	3,97	33,17
7	Oupah	62	53,45	3,33	36,50
8	Thézar	62	53,45	3,33	39,83
9	Albinotaure	54	46,55	2,90	42,73
10	Chyppie	52	44,83	2,79	45,52
11	Nephý	51	43,97	2,74	48,26
12	Guilli	50	43,10	2,68	50,94
13	Lexiane	46	39,66	2,47	53,41
14	Tacita	44	37,93	2,36	55,77
15	Feerya	41	35,34	2,20	57,97
16	Goozy	32	27,59	1,72	59,69
17	Antarîs	29	25,00	1,56	61,25
18	Darkona	28	24,14	1,50	62,75
19	Malekyn	28	24,14	1,50	64,25
20	Sāhar	27	23,28	1,45	65,70
21	Ghrymgor	26	22,41	1,40	67,10
22	Lyrabh	25	21,55	1,34	68,44
23	Sahalee	25	21,55	1,34	69,78
24	Unthier	25	21,55	1,34	71,12
25	Bellamora	24	20,69	1,29	72,41
26	Llewellà	24	20,69	1,29	73,70
27	Asteria	22	18,97	1,18	74,88
28	Linaë	21	18,10	1,13	76,01
29	Kyrkal	20	17,24	1,07	77,08
30	Yggdrásil	20	17,24	1,07	78,15
31	Nimarfin	18	15,52	0,97	79,12
32	Dhping	15	12,93	0,81	79,92
33	Klansman	15	12,93	0,81	80,73
34	Madmāx	15	12,93	0,81	81,54
35	Doctrstrang	14	12,07	0,75	82,29
36	Eikitchi	14	12,07	0,75	83,04
37	Trank	14	12,07	0,75	83,79
38	Andromia	13	11,21	0,70	84,49
39	Ayaro	12	10,34	0,64	85,13
40	Bunshï	12	10,34	0,64	85,78

	Nom	Nb de participations	% présence	% de participation	% cumulé de participation
41	Missionnaire	12	10,34	0,64	86,42
42	Nâra	12	10,34	0,64	87,06
43	Ragorwar	12	10,34	0,64	87,71
44	Kotontige	11	9,48	0,59	88,30
45	Chambellan	10	8,62	0,54	88,84
46	Stryke	9	7,76	0,48	89,32
47	Vacheleine	9	7,76	0,48	89,80
48	Broximarr	8	6,90	0,43	90,23
49	Gouatre	8	6,90	0,43	90,66
50	Nördist	8	6,90	0,43	91,09
51	Seydooroats	8	6,90	0,43	91,52
52	Zerka	8	6,90	0,43	91,95
53	Demonck	7	6,03	0,38	92,32
54	Dragonsteel	7	6,03	0,38	92,70
55	Kørøna	7	6,03	0,38	93,08
56	Petdanlo	6	5,17	0,32	93,40
57	Vizu	6	5,17	0,32	93,72
58	Hayamy	5	4,31	0,27	93,99
59	Mörrg	5	4,31	0,27	94,26
60	Lightningyt	4	3,45	0,21	94,47
61	Lostskill	4	3,45	0,21	94,69
62	Zyhad	4	3,45	0,21	94,90
63	Azanu	3	2,59	0,16	95,06
64	Dynamixe	3	2,59	0,16	95,22
65	Laheris	3	2,59	0,16	95,38
66	Meliya	3	2,59	0,16	95,54
67	Xaill	3	2,59	0,16	95,71
68	Baskalva	2	1,72	0,11	95,81
69	Deestrøøy	2	1,72	0,11	95,92
70	Dnk	2	1,72	0,11	96,03
71	Ellra	2	1,72	0,11	96,14
72	Emaly	2	1,72	0,11	96,24
73	Griffenoire	2	1,72	0,11	96,35
74	Grimblim	2	1,72	0,11	96,46
75	Gueuledâne	2	1,72	0,11	96,56
76	Howax	2	1,72	0,11	96,67
77	Jungle	2	1,72	0,11	96,78
78	Kazui	2	1,72	0,11	96,89
79	Kitehyll	2	1,72	0,11	96,99
80	Langôsha	2	1,72	0,11	97,10

	Nom	Nb de participations	% présence	% de participation	% cumulé de participation
81	Mayaki	2	1,72	0,11	97,21
82	Mifiou	2	1,72	0,11	97,32
83	Monck	2	1,72	0,11	97,42
84	Mâlaïka	2	1,72	0,11	97,53
85	Naegling	2	1,72	0,11	97,64
86	Sixela	2	1,72	0,11	97,75
87	Xirriz	2	1,72	0,11	97,85
88	Aminatâ	1	0,86	0,05	97,91
89	Atlant	1	0,86	0,05	97,96
90	Atshi	1	0,86	0,05	98,01
91	Bakkoo	1	0,86	0,05	98,07
92	Barash	1	0,86	0,05	98,12
93	Becksii	1	0,86	0,05	98,17
94	Chactas	1	0,86	0,05	98,23
95	Cylone	1	0,86	0,05	98,28
96	Discrétion	1	0,86	0,05	98,34
97	Fumaitte	1	0,86	0,05	98,39
98	Furyes	1	0,86	0,05	98,44
99	Gaufdelitche	1	0,86	0,05	98,50
100	Gerruck	1	0,86	0,05	98,55
101	Gunk	1	0,86	0,05	98,60
102	Gwoud	1	0,86	0,05	98,66
103	Haganeno	1	0,86	0,05	98,71
104	Heshyne	1	0,86	0,05	98,77
105	Iznoo	1	0,86	0,05	98,82
106	Jaewa	1	0,86	0,05	98,87
107	Kelena	1	0,86	0,05	98,93
108	Lammu	1	0,86	0,05	98,98
109	Lcklx	1	0,86	0,05	99,03
110	Lieutnandan	1	0,86	0,05	99,09
111	Luah	1	0,86	0,05	99,14
112	Nanogui	1	0,86	0,05	99,19
113	Nightmard	1	0,86	0,05	99,25
114	Mt	1	0,86	0,05	99,30
115	Møgan	1	0,86	0,05	99,36
116	Netherfury	1	0,86	0,05	99,41
117	Pamynx	1	0,86	0,05	99,46
118	Pick	1	0,86	0,05	99,52
119	Saõ	1	0,86	0,05	99,57
120	Seung	1	0,86	0,05	99,62

	Nom	Nb de participations	% présence	% de participation	% cumulé de participation
121	Shadoxious	1	0,86	0,05	99,68
122	Thyanis	1	0,86	0,05	99,73
123	Tildou	1	0,86	0,05	99,79
124	Tradob	1	0,86	0,05	99,84
125	Tromk	1	0,86	0,05	99,89
126	Xzyravie	1	0,86	0,05	99,95
127	Zerratul	1	0,86	0,05	100,00
	Total	1863			

Abstract

This thesis focuses on *avatar*-mediated communication in a digital space called World of Warcraft, a "massively multiplayer online role-playing game" (often referred to as "MMORPG"). If we consider digital spaces in the light of the interactions that take place there, it appears that one of their particularities is the disappearance of the interactant's physical body (and its extensions, such as voice or postures) in favour of a digital body: the *avatar*. This substitution could be problematic since the physical body is an essential source of information for defining the situation that allows for a smooth interaction. However, previous research shows that individuals are still able to form groups or even sustain them. Thus, we were led to ask ourselves: to what extent is communication mediated by *avatars* sufficient to promote the sustainability of a group of individuals? To answer this question, we have continued Edward Castronova's conceptual lineage of understanding digital spaces as spaces in their own right, distinct from physical space. Translating this research axis in the field of Information and Communication Sciences, this led us to focus on the interactions carried out in a digital space and to consider that the distinction made between spaces could also apply to their inhabitants; from the point of view of interactions, the *avatar* is therefore an entity distinct from the user.

In order to try to answer this question and test this theoretical framework, we set up a methodological triangulation. The main summit of this one was an ethnography, for more than two years, within two guilds (institutionalized groups of *avatars*) of World of Warcraft. This participant observation was complemented by formal interviews (second summit) and audiovisual recordings of the most intense periods of interaction (third summit). This methodological apparatus enabled us to grasp that *avatars* were able to produce groups and perpetuate them, not only by producing strong feelings, spatio-temporarily anchored such as nostalgia, but also by giving a ritual dimension to events essential to the daily life of these guilds. When viewed from the point of view of interactions, digital space then appears to be marked by a form of independence and autonomy that nevertheless faces certain essential limitations that has led us to consider that interactions carried out in a digital space can be more a matter of a communication framework than a social framework.

Keywords: interaction, *avatar*, World of Warcraft, digital space, communication framework

Résumé

Cette thèse porte sur la communication médiatée par des *avatars* dans un *espace numérique* le « jeu de rôle en ligne massivement multijoueur » (souvent désigné par l'acronyme « *MMORPG* ») : *World of Warcraft*. Si nous considérons les *espaces numériques* à l'aune des interactions qui s'y déroulent, il apparaît que l'une de leurs particularités est la disparition du corps physique de l'interactant (et de ses extensions que sont la voix ou ses postures) au profit d'un corps numérique : l'*avatar*. Cette substitution pourrait être problématique dans la mesure où le corps physique est une source d'informations essentielle à la *définition de la situation* permettant le bon déroulement d'une interaction. Pourtant, les recherches antérieures montrent que les individus s'avèrent tout de même capables de fonder des groupes, voire de les pérenniser. C'est ainsi que nous avons été amenés à nous demander : dans quelle mesure une communication médiatée par des *avatars* est-elle suffisante pour favoriser la pérennité d'un groupe d'individus ? Pour répondre à cette question nous avons poursuivi la lignée conceptuelle de Edward Castronova proposant d'appréhender les *espaces numériques* comme des espaces à part entière, distincts de l'*espace physique*. Traduisant cet axe de recherche dans les Sciences de l'Information et de la Communication, cela nous a conduit à nous focaliser sur les interactions menées dans un *espace numérique* et à considérer que la distinction faite entre les espaces pouvait également s'appliquer à leurs habitants ; du point de vue des interactions, l'*avatar* est donc une entité distincte de l'*utilisateur*.

Afin de tenter de répondre à ce questionnement et de mettre à l'épreuve ce cadre théorique, nous avons mis en place une triangulation méthodologique. Le sommet principal de celle-ci a consisté en une ethnographie, pendant plus de deux ans, au sein de deux *guildes* (des regroupements institutionnalisés d'*avatars*) de *World of Warcraft*. Cette observation participante a été complétée par la conduite d'entretiens formels (second sommet) et la captation audiovisuelle des périodes d'interactions les plus intenses (troisième sommet). Cet appareillage méthodologique nous a permis de saisir que les *avatars* étaient à même de produire des groupes et de les pérenniser, non seulement en produisant des sentiments forts, ancrés spatio-temporellement comme la nostalgie, mais aussi en donnant une dimension rituelle à des événements essentiels dans la vie quotidienne de ces *guildes*. L'*espace numérique*, lorsqu'il est appréhendé depuis le point de vue des interactions, apparaît alors comme marqué par une forme d'indépendance et d'autonomie qui se heurte toutefois à certaines limites essentielles qui nous conduisent à considérer que les interactions menées dans un *espace numérique* peuvent relever davantage d'un *cadre de communication* que d'un *cadre social*.

Mot clés : interaction, *avatar*, *World of Warcraft*, *espace numérique*, cadre de communication
