

www.uzance.cfwb.be

Vol.2 - 2012

uzance



Grégory DHEN
 Doctorant en anthropologie
 Université Catholique de
 Louvain (UCL)
 Membre du laboratoire
 d'anthropologie prospective
 (LAAP - IACCHOS)
 gregory.dhen@uclouvain.be

Mots-clés:
 jeu vidéo, guilde,
 communauté en ligne,
 réseau, avatars.

UN ETHNOGRAPHE EN AZEROTH : PARTICULARITÉS ET ENJEUX D'UNE ETHNOGRAPHIE MENÉE DANS UN MONDE VIRTUEL

World of Warcraft est un jeu vidéo massivement multijoueur qui se présente sous la forme d'un monde virtuel. Disponible en Europe dès le mois de janvier 2005, il a bouleversé le monde des jeux vidéo et a fait couler beaucoup d'encre dans les médias en devenant le représentant le plus connu d'une nouvelle forme de lieux humains, dits virtuels. Rapidement pris pour cause de tous les maux sociétaux, sources de nombreuses peurs ou sujets à la projection d'une nébuleuse de fantasmes, ils ont rarement été considérés autrement qu'à titre de simples loisirs phagocytaires de temps. Or, ils constituent des nouveaux espaces de rencontres où peuvent se nouer des liens sociaux selon des modalités particulières. Nos observations ethnographiques menées depuis plus de trois ans sur un serveur francophone du jeu montreront que leur étude approfondie est nécessaire car elle révèle de nouveaux modes d'existence sociale et de créativité culturelle.



Carte du monde de World of Warcraft

1. Afin de faciliter la lecture, nous utiliserons dans les prochains paragraphes l'acronyme *WoW* pour évoquer le jeu vidéo massivement multijoueur *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment est la société de production de *WoW*. Elle fait partie du consortium multinational Vivendi Universal. Officiellement, *WoW* a été lancé en novembre 2004 aux USA et en février 2005 en Europe. Dès ses débuts, ce *MMOG* a battu tous les records en matière de succès commercial. Le nombre total de comptes actifs a atteint un sommet en 2007/2008 avec environ 12 millions de joueurs. La population actuelle du monde virtuel avoisine les 10,2 millions d'habitants. Source : <http://wow.jeuxonline.info/tag/business>

2. Terme qui nous vient de l'anglais « Massive Multiplayer Online Games » et souvent évoqué par le sigle *MMOG*. Nous le reprenons dans la suite du texte pour évoquer ce type de jeu vidéo.

3. Le pluriel utilisé ici pointe vers une problématique spécifique des espaces sociaux en ligne, à savoir qu'une personne peut posséder de nombreux avatars (dans le cas d'un jeu vidéo) ou de multiples profils sur un réseau social comme *facebook*, *myspace*, etc. Cependant, à chaque connexion, elle ne peut en choisir qu'un seul. Cette possibilité d'apparences multiples implique irrémédiablement l'utilisateur dans une dynamique de jeux identitaires et questionne à la fois les frontières habituelles de la sphère du public et du privé, comme la distinction existante entre l'anonymat et le pseudonymat. (Dhen et Rosas, 2011)

4. La diégèse de *Warcraft*, c'est-à-dire l'histoire dans laquelle les joueurs entrent quand ils investissent ce monde en ligne, commence avec la série de jeux vidéo de stratégie en temps réel *Warcraft I : Orcs & Humans*, *Warcraft II : Tides of darkness* et *Warcraft III : Reign of chaos*. *WoW* est le dernier né de la série et continue la narration initiée par les trois premiers volets. D'inspirations médiévale-fantastique et héroïc-fantasy, *WoW* s'inscrit dans un style littéraire propre à la science fiction et revendique l'héritage des jeux de rôle sur table du type *Donjons et dragons* de sorte qu'il peut s'apparenter au descendant légitime des premiers jeux de rôle en ligne, les *MUD's* (acronyme venant de l'anglais et valant pour « Multi Users Dungeons ») uniquement basés sur un support écrit.

5. Leur *main*, comme les joueurs se plaisent à l'appeler, est une appellation inspirée de l'anglais *main character* dont la traduction littérale est « personnage principal ». Il s'agit du personnage que le joueur manie avec le plus de dextérité et avec lequel il entretient des affinités aiguës. Ce n'est pas nécessairement le premier qu'il a créé, mais certainement celui via lequel il a fait le plus de rencontres et a donc accumulé un certain capital ludique et social. Le *main* se différencie ainsi des *rerolls* (anglicisme qui signifie métaphoriquement « relancer les dés »), également appelés *alts* (pour *alternative characters*), qui désignent les personnages secondaires d'un joueur. (Boellstorff, 2009, 128-134)

6. Le temps de jeu total passé à jouer avec l'avatar peut être affiché en tapant la commande « /played » dans la fenêtre de discussion écrite de l'interface utilisateur du jeu.

7. Nous entendons la notion de dispositif comme « (...) une instance, un lieu social d'interaction et de coopération possédant ses intentions, son fonctionnement matériel et symbolique, enfin, ses modes d'interaction propres. L'économie d'un dispositif - son fonctionnement - déterminée par les intentions, s'appuie sur l'organisation structurée de moyens matériels, technologiques, symboliques et relationnels qui modélisent, à partir de leurs caractéristiques propres, les comportements et les conduites sociales (affectives et relationnelles), cognitives, communicatives des sujets. » (Peraya, 1999)

8. Voici la définition du terme interface que propose le dictionnaire *Trésor de la langue française* : « Emprunté à l'anglais *interface* « surface à la frontière entre deux parties de matière ou d'espace » d'où « espace, lieu d'interaction, moyens d'interaction, de jonction entre deux systèmes, deux organisations etc. », [document en ligne] in *Trésor de la langue française numérisé*, Centre national de ressources textuelles et lexicales. Disponible sur internet : <http://www.cnrtl.fr/etymologie/interface>. Dans le cas des jeux vidéo, nous précisons : « The interface is considered to be the software and hardware tools that the player uses to understand and affect the game state. The interface can include controller buttons, mouse clicks, menus, status bar, and field overview. » (Juul et Norton, 2009)

Un soir de Mars 2006, je me retrouve dans un *pub* en compagnie de quelques amis. Dans l'attente de défier le futur gagnant d'une partie de billard en cours, je rejoins deux d'entre eux, attablés à proximité du bar et m'imisce dans leur discussion. Ils sont plongés dans une conversation qui m'échappe totalement. Il en va d'*Azeroth*, de *cast*, *pull*, *heal*, *tank*, *dps*, *aoe*, *farm*, *donjons*, *raids*, etc. Après quelques minutes d'écoute d'une oreille attentive et d'observations quelque peu perplexes, je me décide à les interpellier. Le sujet en question est *World of Warcraft*¹, un jeu vidéo en ligne massivement multijoueurs² que tous deux ont commencé depuis environ un an et demi et auquel ils se connectent presque quotidiennement, souvent en soirée, pour jouer avec des personnes qu'ils y ont rencontrées. Ignorant tout à son sujet, ils décident de m'expliquer les bases du système de jeu et m'énumèrent les différentes activités qu'ils mènent dans son cadre par la médiation de leur(s) avatar(s) respectif(s)³. Ils me présentent ce monde en ligne comme un univers à part entière : il possède son propre système économique basé sur des pièces d'or, d'argent et de cuivre qui servent de monnaie, s'inscrit dans un récit initié dans le milieu des années 90's avec la sortie du premier volet, *Warcraft I*⁴, propose un environnement graphique et sonore dans lequel les joueurs mènent leurs activités et, surtout, constitue un nouveau lieu de rencontres où des relations sociales peuvent se tisser comme se dénouer. Outre ces quelques descriptions sommaires du jeu, je leur demande de me détailler la signification des termes utilisés précédemment. Faisant référence à des lieux, des classes, des métiers, des rôles particuliers, comme à des gestes et des actions pouvant être accomplies par leur personnage, ce vocabulaire, s'il veut être décodé, nécessite des clés de lecture uniquement accessibles par le biais de la pratique et de l'engagement dans le jeu. Rapidement, tous deux évaluent le temps total qu'ils ont passé à jouer leur avatar principal⁵. Il ne se compte ni en heures, ni en jours, ni en semaines, mais bien en mois, voire en années⁶. De plus, chacun est affilié à une guilde, c'est-à-dire à un collectif de joueurs qui se réunit de nombreuses fois par semaine pour mener des activités en groupe. Ils y occupent un rôle précis qui dépend à la fois des caractéristiques et des spécialisations de leur avatar, comme de leur investissement dans le collectif. Enfin, ils m'expliquent également qu'ils doivent honorer leurs engagements dans le groupe et respecter des obligations de présence hebdomadaire pour ne pas mettre à mal les activités prévues dans le calendrier partagé.

Mon étonnement face à leurs témoignages pointe vers quelques questions importantes : quel type de socialité se noue dans le cadre de jeu vidéo en ligne comme *WoW* ? Un jeu est-il déterminé une fois pour toutes ? Les joueurs sortent-ils de la logique du jeu proposée par ses concepteurs ? Selon quelles modalités s'organisent les collectivités en ligne ? Peut-on avancer qu'ils s'apparentent à des groupes d'appartenance ? Convaincu que si l'anthropologie se veut contemporaine, elle se doit d'étudier des phénomènes ancrés dans l'actualité, j'ai alors débuté une recherche doctorale sur le sujet.

L'objectif de mes recherches est de comprendre selon quelles modalités se forment des rapports sociaux sur le long terme quand ces derniers se développent dans leur majeure partie par la médiation de technologies numériques et sur une scène *a priori* ludique. Médiatisée par un dispositif⁷ informatique, la sociabilité humaine est soumise à un régime singulier caractérisé par une relative décorporéisation et déterritorialisation. Par l'usage d'une série d'interfaces⁸, des individus, émancipés de leur corps et distants physiquement les uns des autres, entrent en contact dans un cadre tridimensionnel qu'ils ont tous investis dans une certaine intention. L'économie des rencontres en ligne se présente alors

9. Pour une discussion du rôle central joué par les incertitudes et les aléas dans le cadre d'une situation ludique, voir (Malaby, 2008 et 2007)

10. Par communautés persistantes de joueurs, j'entends que ces collectifs perdurent sur le long terme. Leur organisation repose sur une certaine hiérarchie et sur une répartition des rôles attribués à chaque membre. Plus loin dans l'article, nous avancerons qu'outre ces logiques structurelles, ce que l'on pourrait appeler un style ou un mode, voire une manière d'être au jeu occupe une place essentielle dans les discours des individus quand ils décrivent leurs expériences. Nous nous inscrivons dès lors dans les lignées méthodologiques et épistémologiques de l'interactionnisme symbolique. (Goffmann, 1974, 52-53)

11. Selon R. CAILLOIS : « *En effet, le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. (...) Rien de ce qui se passe à l'extérieur de la frontière idéale n'entre en ligne de compte.* » (Caillois, 1958, 37) Beaucoup d'analyses du jeu se sont inspirés de l'image du cercle magique proposée par J. HUIZINGA dans son ouvrage classique. Or, une mésinterprétation courante de ce texte fondateur invite à concevoir ses frontières comme hermétiques, ce qui s'éloigne considérablement de l'intention originale de l'auteur ! (Huizinga, 1951, 26)

12. L'excellent travail mené par T. MALABY dans la ville crétoise, Chania, propose une ethnographie des jeux de paris du type du backgammon et du poker. Il relève combien ces jeux pratiqués quotidiennement par une grande majorité de la population occupent un rôle important en tant que gardiens/médiateurs de l'équilibre des rapports sociaux et, plus largement, des représentations ontologiques partagées par la population insulaire. (Malaby, 2003)

13. Voir par exemple Geertz, 1983, 213.

comme fonction des possibilités offertes par le dispositif technologique et les dispositions de chacun. Ici, les rapports de constructions identitaires dans lesquels s'engagent les individus connectés sont intéressants à étudier : quand le regard des autres ne se pose plus sur le corps, mais sur son substitut numérique – l'avatar – les modalités de présentation de soi, de réputation et de reconnaissance semblent, elles aussi, prises dans des logiques bien singulières. Dans ce cadre particulier, caractérisé par une série d'incertitudes issues à la fois du ludisme de la situation⁹ et de l'architecture de la technologie qui la soutient, il semble que les fondements des relations inscrites sur la longue durée se situent dans un subtil mélange d'expériences sociales et techniques.

Dès le début de mes recherches bibliographiques et, surtout, suite à mes premières expériences en ligne, j'ai rapidement compris que ce que l'on considère habituellement comme relevant de la virtualité et du ludisme constitue une dimension intrinsèque de l'homme et, qu'au même titre que les registres de l'imaginaire ou du symbolique, elle nécessite d'instruire une démarche analytique située au croisement du visible et de l'invisible. Étant donnée l'importante population de joueurs de WoW et les multiples problématiques que les phénomènes socio-culturels en ligne posent au chercheur en sciences sociales, j'ai centré mes observations sur quelques communautés persistantes¹⁰ de joueurs, plus connues sous le nom de guildes. En ce sens, mon travail se situe à mi-chemin entre une anthropologie du lointain et une anthropologie du proche (Augé, 1999). Ses modalités ethnographiques tendent vers le constat qu'il est possible de rencontrer l'Autre tout en restant chez soi, installé confortablement en face de l'écran d'ordinateur. Au cours de ces recherches, j'ai donc adopté une posture s'ancrant à la fois dans un ici et un ailleurs, dans et hors du jeu.

Push start : de quelques questions épistémologiques à des positionnements méthodologiques

Un terrain ethnographique qui se situe dans le cadre d'un jeu, qui plus est virtuel, pose une série de questions importantes à l'anthropologue qui s'y aventure : comment mener une ethnographie dans le cadre d'un jeu ? Une ethnographie conduite uniquement en ligne est-elle suffisante ? Quelles sont les conséquences de l'investissement ethnographique d'un lieu virtuel sur le concept d'observation participante ? Quel est le statut des données récoltées dans ces circonstances ?

Le jeu est un phénomène socio-culturel complexe : classiquement considéré comme situé en dehors de l'espace et du temps du flux de la vie quotidienne¹¹, il est aussi appréhendé comme un révélateur puissant des logiques sociétales considérées dans leur ensemble¹². Dans son analyse des combats de coqs à Bali, C. GEERTZ avance que ces événements sont pourvoyeurs d'un cadre conceptuel et donnent aux participants un moyen pour penser leur propre société¹³. Avant lui, l'anthropologue G. BATESON avait développé une analyse du jeu ancrée dans les théories de la communication et l'émergence du paradigme cybernétique (Bateson, 1977). Observant deux jeunes singes du Zoo de San Fransisco qui semblent jouer à se faire la guerre, il remarque que l'un comme l'autre retiennent leurs gestes : les coups ne font pas mal car ils ne terminent pas leur course. Dans un trait de génie, G. BATESON avance l'idée que l'amusement et l'excitation clairement partagés par les deux animaux résultent d'une compréhension commune du registre de la situation : tous deux s'engagent dans des séquences d'interactions au cours desquelles les signaux échangés valent pour d'autres. Leurs gestes dénotent des coups, des morsures et, plus en général, la guerre, mais les deux complices s'inscrivent dans un registre du « faire comme si ».

Ces deux analyses importantes du phénomène ludique témoignent de l'existence des rapports de correspondances très particuliers qu'entretiennent les sphères du jeu et du hors-jeu. La situation de jeu y est présentée comme une situation de partage de sens qui, composée de gestes et d'actes faisant références à d'autres, introduit ses participants dans un processus de pointage et de dénotation. Elle nécessite ce que l'on pourrait appeler une rencontre sur le plan des significations. Fruit d'un consensus singulier, elle aboutit à un certain type d'« équilibre partagé » qui, s'il est rompu, mettrait abruptement fin à l'expérience qu'elle procure : « *Tout jeu qui engage plusieurs joueurs suppose un accord minimal sur le « sens du jeu » et sur les attitudes qu'on peut légitimement adopter en jouant.* » (Crowley, 2008).

D'autres auteurs ont également souligné le rôle central joué par cet équilibre précaire, mais cependant nécessaire pour que le jeu advienne et perdure (Csikszentmihalyi et Benett, 1971 ; Sut-

ton-Smith, 2008, 2001). M. CSIKSENTMIHALYI et S. BENETT mobilisent le concept de *flow*¹⁴ pour rendre compte des tensions entre sensations d'amusement et d'anxiété qui se situent au fondement de l'expérience du jeu (Gaon, 2010). En tant qu'environnement réglé, producteur d'une liberté encadrée¹⁵ (Duflo, 1997), le jeu offre un système de règles qui détermine des objectifs et pose des défis. L'expérience de l'immersion ludique peut alors s'apparenter à éprouver volontairement une certaine normativité qui doit à la fois encadrer l'expérience et laisser assez de marge de manœuvres. Le flux ludique s'atteindrait alors dans cet entre-deux constitué à la fois par l'abornement normatif et la nécessaire contingence de son expérimentation.

Cependant, de la possibilité de jouer avec d'autres découle une certaine créativité. À la différence d'un monde virtuel comme celui de *Second Life* où elle peut se traduire par des possibilités quasi infinies de création d'objets numériques (Boellstorff, 2008), les objets présents dans l'univers en ligne de *WoW* ont tous été pensés et dessinés par les concepteurs. Si l'on se satisfait d'une analyse de surface, l'idée que les joueurs s'apparentent alors à de simples exécuteurs passifs de tâches ordonnées par le programme prévaut. Mais ce serait passer à côté de l'essentiel. Dès qu'un jeu propose une dimension collective, des dynamiques d'expressions, d'inventions imaginaires et de partage de règles viennent se superposer au cadre normatif initial. Ces re-modélisations continues du cadre normatif de base témoignent de la nécessité de prendre en compte la sociabilité constitutive de l'activité ludique.

Kikou : « (...) finalement, c'est juste du passe temps et des petites satisfactions personnelles ponctuelles, mais quand tu regardes, il n'y a rien qui reste quoi... c'est ça, c'est juste parler avec des gens. »

Padré : « c'est du lien, puis après tu n'as rien qui reste... »¹⁶

Du fait de leur persistance, ces lieux numériques et les groupes qui les investissent inscrivent leurs participants dans une certaine historicité : des événements improvisés ou prévus de longue date y sont organisés et alimentent une certaine mémoire collective qui vient se greffer au corpus de savoirs et de techniques partagés. De nombreux exemples permettent d'illustrer ceci. Le *Crâothon*, un événement organisé par ma guilde, *Les Dragons Immortels*, la nuit du mercredi 3 mai 2012, est à ce titre très significatif : durant cette soirée, de nombreux joueurs ont envoyé des pommes vertes et des runes du destin à Crâo, l'avatar - elfe de la nuit - de notre ancien maître de guilde. Or, ces artefacts virtuels n'ont quasiment aucune valeur dans le jeu de haut niveau pratiqué par la plupart des membres. L'événement consistait juste en une *private joke* que seuls les joueurs de *WoW* peuvent comprendre car à la différence des avatars nains, réputés pour être de gros buveurs de bière, les avatars elfes se contentent de pommes et d'autres objets de consommation virtuels réputés bien moins nobles que la boisson.

14. La traduction littérale du terme anglais *flow* est flux. Utilisé pour rendre compte d'une situation ludique et de l'état de ses participants, il pointe vers les idées de continuité et d'équilibre sans pour autant évacuer toute parenté avec les concepts d'oscillations et d'instabilité.

15. Le philosophe français C. DUFLO propose de concevoir le jeu comme une légaliberté, c'est-à-dire l'invention d'une liberté dans et par une légalité.

16. Extrait d'entretien mené le 29/04/2012 à Louvain-la-Neuve.



Entretien en ligne par la médiation d'un avatar

Face à la difficulté de saisir l'épaisseur d'un concept aussi complexe que le jeu, un détour par une autre langue peut s'avérer très utile¹⁷. L'anglais propose deux termes, *game* et *play*, pour évoquer le phénomène ludique. Alors que le premier fait référence à la structure normative du jeu, le second traduit cette disposition à se laisser porter par des activités de jeu. Il semble donc qu'une attitude mentale particulière vienne se greffer aux actions plus ou moins encadrées qui se donnent à voir dans des situations de jeu. Dans ses interrogations sur le phénomène de jeu, le philosophe J. HENRIOT avance qu'en définitive, « *Il n'y a pas de structure qui soit en elle-même et par elle-même ludique.* » (Henriot, 1989, 106) et, plus loin, « *On aboutit toujours à la même interrogation, qui porte sur le sens du verbe jouer. L'intention fait le jeu. Or l'intention, qui peut la saisir ? Ce n'est décidément pas dans la matérialité des objets, dans la factualité des gestes, que l'on a des chances de détecter la présence de l'élément ludique.* » (Ibid.)

Dés lors, des questions essentielles de méthode se posent à l'ethnologue : comment saisir cette intention qui semble posséder une place nodale dans l'expérience ludico-sociale ? Comment y avoir accès et, par la récolte de ces données fondamentales, tenter de comprendre la complexité d'une situation de jeu comme les comportements sociaux qui en découlent ?

Jouer et observer, être connecté et regarder :

« *Le jeu ne se voit pas, il se comprend.* » (Henriot, 1989, 137)

Les particularités des *MMOG's* sont : qu'ils sont uniquement accessibles par la médiation d'un réseau et d'une série d'interfaces ; qu'ils constituent des lieux persistants qui continuent à exister indépendamment de la présence du joueur ; qu'ils permettent la connexion synchrone d'un très grand nombre d'utilisateurs. Avec eux, nous entrons dans une situation jusqu'alors inédite qui voit un lieu¹⁸ identique habité par des individus ayant un statut social souvent différent, des origines culturelles parfois variées et, quoiqu'il en soit, partageant rarement un espace géographique. Car, en effet, alors que par le passé une activité sociale telle que le jeu était culturellement ancrée, les jeux en ligne du type de *WoW* nous placent face à une réalité nouvelle : le même programme, les mêmes règles, le même cadre narratif sont ici éprouvés par des personnes issues, en règle générale, de contextes extrêmement variés. Alors que les pères de l'anthropologie pouvaient encore décrire des jeux pratiqués par une communauté en évoquant leurs particularités et leur ancrage spécifique, le développement des nouvelles technologies et des nouveaux moyens de communication comme l'internet ont participé à en brouiller les pistes. Ceci dit, cette uniformisation étendue des jeux pratiqués dans le monde n'a pas d'abord débuté avec l'émergence des jeux vidéo. Dans les années 60's, lorsque C. LÉVI-STRAUSS nous relate la manière dont les *Gahuku-Gama* pratiquent le football importé par les colons anglais, il remarque que ces derniers en appliquent les règles formelles, ce qui donne lieu à une partie dans son apparence habituelle (1962 : 46-47). Cependant, ces hommes ne s'arrêtent de jouer que lorsque les deux équipes ont gagné un même nombre de rencontres ! Cette brève anecdote montre que les *Gahuku-Gama* attribuent une signification totalement étrangère aux logiques compétitives et agonistiques qui occupent une position centrale dans l'idée du jeu telle qu'elle est répandue dans les sociétés occidentales.

« *On n'observe pas des jeux (des techniques, des comportements qui seraient par essence ludiques) ; on n'observe pas davantage du jeu (forme d'activité, manière d'être et de faire dont le sens serait immédiatement perceptible) : on observe des gestes, des conduites où l'on pense qu'il y a du jeu et que l'on nomme, pour cette raison, des jeux. Sans doute conviendrait-il, par prudence, de distinguer, d'une part, ce que l'on observe et, d'autre part, l'interprétation que l'on en propose.* » (Henriot, 1989, 141)

À la lumière de ces quelques développements, nous proposons d'avancer que l'ethnographie d'un jeu massivement multijoueur du type de *WoW* doit accorder une attention particulière aux pratiques comme aux dynamiques d'appropriations techniques et symboliques dans lesquelles se lancent ses utilisateurs. Fondamentalement, il nous faut considérer les joueurs comme des usagers, voire tels des habitants d'un lieu au sein duquel le jeu peut advenir comme ne pas se déployer. Quand une guilde de *WoW* située sur un serveur américain décide d'organiser une cérémonie funéraire en ligne pour rendre hommage à un de leurs membres décédé malencontreusement, peut-on encore parler de jeu (Evans, 2009) ? Ou encore, quand des entrepreneurs asiatiques montent de petites

17. L'intraductibilité des concepts et des représentations d'une langue en une autre a longtemps constitué une pierre d'achoppement de la démarche anthropologique. Afin d'éviter de tomber dans un relativisme absolu, le recours à l'étymologie et le détour par d'autres langues constituent des méthodes qui permettent de se décentrer et de poser une signification en connaissance de cause. (Singleton, 2001)

18. Ce n'est sans doute pas un hasard si l'un des premiers mondes virtuels développés dans le courant des années 80's par la société de production Lucasfilm s'intitulait *Habitat*. Pour un aperçu de cet ancêtre des *MMOG's* actuels, une vidéo est disponible sur Internet à l'adresse suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=VVpulhO3jyc>

start-up au sein desquelles des employés sont payés pour emmagasiner un maximum de ressources monétaires virtuelles afin de les revendre au marché noir à des utilisateurs étrangers, s'agit-il toujours d'une activité ludique ? (Dibbell, 2007 et 2006)

Ces quelques exemples paroxystiques nous montrent clairement que le partage d'intentions et de dispositions vis-à-vis de l'instant en ligne se situe au fondement de la formation des groupes. Dans le même sens, il est intéressant de noter qu'à partir d'un certain moment, il n'est plus possible de continuer le jeu seul. Les défis ne pouvant plus être accomplis sans l'aide d'autres joueurs, des moments de jeu partagés naissent et, pour que la coopération, même momentanée, se solde de façon positive, un ajustement des attitudes individuelles s'avère nécessaire.

Crâo : « Des fois, certaines guildes ne tiennent pas, pourquoi ? Parce que... allé hop... on impose... c'est comme ça, comme ça, comme ça comme ça...

Kikou : Et puis il y a le mec qui va jusqu'à insulter son collègue ! (...) Si tu regardes bien, en fait, nous, on a monté une guilda sur la tolérance !

Padré : Ben oui, ben oui... carrément ! »¹⁹

L'ethnographe qui mène ses observations dans ce type de situations doit donc porter une attention particulière aux pratiques socio-techniques adoptées par les membres du collectif qu'il étudie. Tous sont pris dans une tâche commune : résoudre un défi posé par la structure du jeu, c'est-à-dire trouver une solution qui leur permette d'accomplir les injonctions du programme. Ces rencontres de pratiques constituent des moments privilégiés au cours desquels des rapports sociaux basés sur des affinités électives peuvent se déployer (Duchenault, Yee, Nickell et Moore, 2006)²⁰. Ils s'apparentent à des situations de collaboration en incertitudes où chaque participant partage ce que l'on pourrait appeler une contingence du destin ludique et affiche une attitude à son égard.

Lors d'une présentation des avancées de ma recherche, j'ai fait part des difficultés que je rencontrais pour devenir un bon joueur. Mes interlocuteurs ont alors souligné qu'ils n'attendaient pas de moi que je sois bon dans le jeu, mais bien que ma récolte de données me permette d'effectuer des analyses socio-anthropologiques de qualité. Or, pour reprendre deux concepts méthodologiques répandus dans les écoles de pensée anglo-saxonnes, il ne m'était pas possible d'accéder à cette scène de négociations et d'ajustements permanents depuis un point de vue étique, en me contentant d'observer à distance, tel un témoin non-impliqué dans l'accident auquel il assiste. La compréhension de cette économie des relations sociales en ligne nécessite l'adoption d'une posture émique (Olivier de Sardan J.-P. 2008 et 1998), totalement engagée. Il s'agit de se situer au plus proche du point de vue des acteurs, voire de partager leurs dispositions à l'égard du lieu en ligne. La seule possibilité d'instruire ce type de regard est de fouler la scène en qualité d'acteur afin d'accompagner et d'expérimenter ces ajustements et partages. Ce n'est que par une implication ludique totale, non pas au plus proche de l'action, mais en son cours, dans sa préparation et dans son dénouement, qu'une compréhension des motivations et des règles de gouvernance du groupe peut être approchée. C'est pourquoi j'ai intégré une guilda avec mon *main* (mon avatar principal), Oxxia, et j'ai passé de nombreuses nuits en compagnie de mes co-équipiers à accomplir des raids, à « tomber » des donjons ou, tout simplement, à discuter des heures durant.

Se forger une place au sein d'un collectif du type d'une guilda, passe par une participation à la vie quotidienne du groupe. Il s'agit d'afficher sa présence afin d'exister aux yeux des autres. Ici, si l'avatar permet l'assignation d'un rôle ludique, le rôle social reste l'affaire de l'individu. Ceci peut se mesurer par l'attention que la majeure partie des membres accordent aux fréquences de connexion des uns et des autres. Les préoccupations dues à une absence prolongée, immotivée et, surtout, non-annoncée, sont l'objet de discussions récurrentes. L'architecture du monde virtuel est telle que lors de la connexion ou de la déconnexion d'un membre du collectif, un message écrit du type « *Justdwarfit vient de se dé-/connecter* » s'affiche sur l'écran de ses pairs.

Justdwarfit : « (...) pour moi, quel que soit le jeu, le fait de connaître des gens uniquement en discutant, en jouant et de s'attacher à eux, même si c'est à travers leur avatar... voilà, c'est normal de s'inquiéter (...), régulièrement, quand on apprend qu'un tel a eu un souci, voilà, on s'inquiète et on essaie de lui envoyer un message ou de trouver un moyen de communiquer avec lui pour savoir ce qu'il en est (...), c'est Mao qui avait eu des soucis de santé à un moment... Ben alors, avec Crâo, régulièrement, on passait en canal privé et on en parlait avec lui pour savoir où ça en était, comment ça allait, et ainsi de suite... parce que, même si on ne le connaît pas, je veux dire... c'est quelqu'un... »²¹

19. Extrait d'un entretien collectif mené le 28/04/2012 à Louvain-la-Neuve.

20. Ces auteurs appliquent le concept sociologique de capital social pour évoquer ce réseau de relations construit et alimenté par l'individu au fil du temps. En outre, sous la direction de N. YEE, ils ont mené des recherches approfondies sur les rapports sociaux se développant dans des environnements tridimensionnels. Pour plus d'informations, consultez le site internet <http://www.nickyee.com/>

21. Extrait d'entretien, mené le 19/12/2011 à Metz.

Si la connexion au monde en ligne est par définition ponctuelle, elle s'apparente également à une activité routinière, prise dans un réseau d'habitudes. Tout semble se passer comme si ce dernier venait contrebalancer les aléas et les incertitudes intrinsèques au jeu (De Certeau, 1980). Dans de nombreux entretiens, mes informateurs ont pu me confirmer qu'aux automatismes techniques nécessaires pour maîtriser le jeu, viennent se greffer des habitudes sociales, communicationnelles entre autres, qui consistent par exemple en la prise de nouvelles des uns et des autres. Un vécu partagé se déploie alors, tant dans les moments d'activités que d'inactivités collectives²².

En outre, à la manière d'un agenda téléphonique, les listes d'amis et de membres de la guilde liées à l'avatar permettent de s'informer de la présence en ligne de chacun. Le rapport à l'avatar apparaît alors central : à la fois canal de connexion et représentation numérique de l'individu, il permet aussi d'interagir avec les autres par communication écrite et orale. Véritable support de l'incarnation numérique, il se présente comme le médiateur des interactions ludico-sociales et le dépositaire du capital social accumulé tout au long de l'histoire en ligne par son possesseur. Car, si ce dernier en choisit le pseudonyme et les caractéristiques techniques, son image de soi numérique lui ouvre l'opportunité d'une malléabilité identitaire. Dans le cadre d'un article récent, nous avons pu montrer que l'idée répandue d'une liberté, presque fantasmatique, du jeu identitaire permise par l'avatar consiste en un lieu commun repris abondamment dans le discours des médias (Georges, 2010 ; Dhen et Rosas, 2011). L'analyse croisée des discours d'une vingtaine de joueurs francophones a mis en évidence que des obligations de cohérence dues à l'historicité des rapports sociaux en ligne venaient limiter l'éventail de possibilités de jeux identitaires. Si tous admettaient une prise de distance avec leurs traits de personnalité en fonction des circonstances (Lahire, 2006)²³, l'appartenance à une guilde illustre leur souci de préserver une certaine pertinence vis-à-vis de leurs pairs. Ceci passe notamment par l'application, dans le cadre du jeu, d'une série de valeurs estimées essentielles à observer au cours de la vie quotidienne. Parmi elles, le respect, la solidarité, la confiance mutuelle, la capacité à relativiser l'engagement, l'amusement, l'accomplissement de soi et l'épanouissement personnel étaient identifiées comme les plus importantes.

En conclusion, nous pouvons avancer l'idée que c'est la somme des individualités regroupées sous un même tabard de guilde qui donne au jeu sa couleur (Henriot, 1989)²⁴. La guilde se présente comme un dispositif social à part entière, c'est-à-dire comme un lieu social d'interactions et de coopération possédant ses propres intentions. À l'image d'un nid ludique et social, l'esprit sous l'égide duquel elle regroupe ses membres pallie à l'absence de corps et de territoire propres. Les rapports sociaux de longue durée qui s'y déploient engagent les individus dans des rapports de mesure et de réflexivité qui transcendent les registres du « faire comme si » relatif au jeu et de la potentialité spécifique au virtuel (Deleuze, 1996).

Existe-t-il un rapport de correspondance entre la distance physique qui sépare le chercheur de ses sujets d'étude et le degré de véracité des informations récoltées ? L'avatar, comme le MMOG en général, sont-ils des dispositifs producteurs d'un social artefactuel, situé à mille lieux de l'authenticité de la vie sociale du monde dit réel ? Nos observations et nos analyses ont montré que l'approche ethnographique de ce nouveau genre de lieux sociaux doit éviter l'erreur qui consiste à les considérer comme hermétiques et séparés des autres domaines de l'existence. La technique et le social, le jeu et le hors-jeu, l'actuel et le virtuel apparaissent plutôt comme les faces entremêlées d'une même réalité, à l'image d'un ruban de Möbius.

Dés lors, un jeu vidéo en ligne du type de *WoW* gagne à être considéré comme un médium qui, au-delà de s'apparenter à une simple structure ludique ou à un canal de communication, constitue un lieu où des rapports sociaux se développent selon des modalités particulières. L'analyse de leur actualisation, de leur histoire et de leur gestion quotidienne nécessite d'adopter une posture qui transcende les logiques dualistes et engage l'anthropologue dans le vif du sujet, à la rencontre des autres et de leur passion, par le prisme de son avatar.



Oxxia – mon *main* (principal avatar)

22. Il est intéressant de noter l'importance des temps d'attente : il nous est arrivé de nombreuses fois de devoir attendre une à deux heures afin qu'un nombre assez élevé de participants soient connectés et disposés à mener une activité en guilde. Ces temps d'attente sont l'occasion de discuter du jeu ou d'autre chose et s'apparentent à des moments d'échanges au cours desquels les affinités se confortent ou se délient.

23. Cet auteur souligne l'importance du contexte situationnel dans l'expression de l'identité.

24. Nous empruntons ici la figure de style qui sert de titre à l'ouvrage de Jaques HENRIOT, cité plus haut. Lui-même l'emprunte à C. LEVI-STRAUSS (1962) qui en est le créateur.

Bibliographie

- AUGÉ Marc (1999) - *Pour une anthropologie des mondes contemporains*. Paris, Flammarion, coll. Champs.
- BATESON G. (1977) - « Une théorie du jeu et du fantasme ». in : *Vers une écologie de l'esprit*, tome1, Paris, Points, coll. Essais, 209-224.
- BOELLSTORFF Tom (2009) - *Coming of age in Second Life : an anthropologist explores the virtually human*. Princeton, Princeton University Press.
- BOGOST I. (2008) - « The rhetoric of video games ». in K. SALEN (éd.) *The Ecology of Games : Connecting Youth, Games, and Learning*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, Cambridge, MIT Press, 117 – 140.
- BUET M. et DHEN G. (2006) - « Un joueur de World of Warcraft ». Documentaire ethnographique réalisé dans le cadre de l'atelier d'anthropologie audiovisuelle dispensé à l'Université Catholique de Louvain, durée : 16', support : DVD vidéo. Un extrait de notre réalisation est disponible sur internet à l'adresse suivante : <http://tinyurl.com/cm5c2wy>
- CAILLOIS Roger (1958) - *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard, coll. Folio, Essais.
- CROWLEY J. (2008) - « L'imaginaire politique des jeux vidéo », *Critique internationale*, 1 (38), 73-90.
- CSIKSENTMIHALYI M. et BENETTET S. (1971) - « An exploratory model of play ». *American Anthropologist*, 73, 45-58.
- DE CERTEAU Michel (1980) - *L'invention du quotidien. 1. arts de faire*. Paris, Gallimard, coll. Folio, Essais.
- DELEUZE G. (1996) - « L'actuel et le virtuel ». in G. DELEUZE et C. PARNET, *Dialogues* (nouvelle édition). Paris, Flammarion, 177-186.
- DHEN G. et ROSAS O. (2011) - « One self to rule them all : a critical discourse analysis of french-speaking players' identity construction in World of Warcraft ». in N. ZAGALO L. MORGADO A. BOA-VENTURA (éds.), *Virtual worlds and metaverse platforms : new communication and identity paradigms*. Hershey, IGI Global, 337-366.
- DIBBELL J. (2007) - « The life of the chinese gold farmer ». in *New-York Times*, 17 juin 2007.
- DIBBELL Julian (2006) - *Play money : or, how I quit my day job and made millions trading virtual loot*. New York, Basic Books.
- DUCHENAULT N., YEE N., NICKELL E. et MOORE R. (2006) - « Alone together ? Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games ». in *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in computing systems*, Montréal, 407-416.
- DUFLO Colas (1997) - *Jouer et philosophe*. Paris, Presses Universitaires de France.
- EVANS M. (2009) - « You can kill your friends but you can't save Gnomeregan ». in L. CUDDY et J. NORDLINGER, *World of Warcraft and philosophy*. Chicago et La Salle, Illinois, coll. Popular culture and philosophy, 3-13.
- GAON T. (2007) - « Psychopathologie des jeux en ligne ». in S. MISSONNIER (éd.) *Cliniques des technologies de l'information et de la communication*. Carnet/PSY hors-série, novembre 2007.
- GAON, T. (2010) - « Le ressort de l'angoisse dans les jeux vidéo. Une ébauche de cyberpsychologie clinique ». in *Questions de communication*. Série actes, 8, Nancy, Presses universitaires de Nancy.
- GEERTZ C. (1983) - *Bali. Interprétation d'une culture*. Paris, Gallimard.
- GEORGES Fanny (2010) - *Identités virtuelles. Les profils utilisateur du Web 2.0*. Paris, Questions théoriques.
- GOFFMANN Erving (1974) - *Les cadres de l'expérience*. Paris, Les Éditions de minuit.
- HUIZINGA Johan (1951) - *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris, Gallimard.
- JUUL J. et NORTON M. (2009) - « Easy to Use and Incredibly Difficult : on the mythical border between interface and gameplay ». Working paper, Singapore-MIT GAMBIT Game Lab, disponible sur Internet : <http://tinyurl.com/cne54az>
- LAHIRE Bernard (2006) - *L'homme pluriel : les ressorts de l'action*. Paris, Hachette, coll. Pluriel.
- LÉVI-STRAUSS Claude (1962) - *La pensée sauvage*. Paris, Plon.
- MALABY T. (2008) - « Anthropology and play : the contours of playful experience ». Working paper, 12 décembre 2008, disponible sur internet à l'adresse : <http://ssrn.com/abstract=1315542>.
- MALABY Thomas (2007) - « Beyond play a new approach to games ». in *Games and Culture*, 2 (2), 95-113.
- MALABY Thomas (2003) - *Gambling life : dealing in contingency in a greek city*. Urbana and Chicago, University of Illinois press.
- OLIVIER DE SARDAN J.-P. (1998) - « Émique ». in *L'homme*, tome 38 (147), 151-166.
- OLIVIER DE SARDAN J.-P. (2008) - « Émique ou le point de vue de l'acteur ». in *La rigueur du qualitatif*. Louvain-la-Neuve, Academia, coll. Anthropologie prospective, 105-129.
- PERAYA D. (1999) - « Médiation et médiatisation : le campus virtuel ». in *Hermès*, 25, 153-167.

- SALEN K. et ZIMMERMAN E. (2004) - *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge, MIT Press.
- SINGLETON Mike (2001) - *Amateurs de chiens à Dakar. Plaidoyer pour un interprétariat anthropologique*. Louvain-la-Neuve, Éditions Academia-Bruylant, coll. Population et développement, n°6.
- SUTTON-SMITH Brian (2001) - *The ambiguity of play*. Cambridge, Harvard University Press.
- SUTTON-SMITH Brian (2008) - « Play Theory. A Personal Journey and New Thoughts ». in *The american journal of play*, 1(1), 82-125.

Pour citer cet article :

Dhen, Gregory : « Un ethnographe en Azeroth : particularités et enjeux d'une ethnographie menée dans un monde virtuel ». in : Uzance n° 2, 2012, pp. 25-33.

URL : <http://www.patrimoineculturel.cfwb.be/index.php?id=11559>