

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

*THEORYCRAFTING* : ANALYSE DES STRATÉGIES ÉLABORÉES PAR LES  
JOUEURS POUR OPTIMISER LEURS PERFORMANCES DANS LE JEU  
*WORLD OF WARCRAFT*

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR  
ANTOINE JOBIN

DÉCEMBRE 2018

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier ma directrice Maude Bonenfant. Merci pour tout l'encadrement que tu m'as offert. Malgré ton horaire chargé, tu as toujours été en mesure de me fournir le support intellectuel dont j'avais besoin lors des étapes plus difficiles de ma rédaction. Ton sens de l'organisation hors pair et ton efficacité légendaire m'impressionneront toujours! Je souhaite également remercier André Mondoux et Gabrielle Trépanier-Jobin d'avoir accepté d'être membres de mon jury. Vos judicieux conseils m'auront été d'une grande aide dans la rédaction de ce mémoire.

Mention spéciale à tous mes collègues de l'AÉMDC et du groupe de recherche *Homo Ludens* (notamment M. Lilian Escomel) qui m'ont fait réaliser que de faire une maîtrise en communication, c'est beaucoup plus que des séances de lecture et de rédaction.

Merci à mes bons vieux camarades d'Amos, mes partenaires de niaiseries, avec qui c'est si facile de décrocher et de passer du bon temps.

Finalement, j'aimerais remercier mes parents, Denis et Hélène, pour l'incroyable support qu'ils m'offrent depuis toujours. Merci de croire en moi et de m'encourager à étudier un sujet qui me tient vraiment à cœur. Surtout, merci de m'avoir laissé jouer quand j'étais plus jeune. Ce mémoire n'aurait probablement jamais vu le jour si je n'avais pas passé des milliers d'heures à combattre des légions de démons sur Internet.

If one is to understand the great mystery, one  
must study all its aspects, not just the  
dogmatic, narrow view of the Jedi.

- Sheev Palpatine

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	viii
LISTE DES TABLEAUX.....	ix
RÉSUMÉ .....	x
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE I PROBLÉMATIQUE.....	4
1.1 Présentation de <i>World of Warcraft</i> .....	4
1.2 Les associations entre joueurs .....	12
1.3 Le <i>power gaming</i> : jouer de manière « instrumentale » .....	13
1.4 Le <i>theorycrafting</i> : l'analyse mathématique du jeu .....	15
1.5 Le <i>theorycrafting</i> comme phénomène social.....	17
1.6 Surveillance et normalisation des comportements .....	21
1.7 Intérêt et questions de recherche.....	23
CHAPITRE II CADRE THÉORIQUE.....	25
2.1 L'action de jouer et le jeu .....	25
2.1.1 L'acte de jouer en tant que situation communicationnelle.....	26
2.1.2 Le jeu.....	27
2.1.3 Les jeux vidéo en tant que systèmes interactifs .....	29
2.2 Discipline et contrôle.....	33
2.2.1 La discipline.....	34
2.2.2 Le contrôle .....	35
2.3 Stratégie et tactique.....	38
2.4 La performance.....	40
2.4.1 La performance en linguistique et en pédagogie.....	40
2.4.2 La performance vidéoludique .....	42

2.5	Conclusion .....	43
CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE .....		
3.1	Cas à l'étude .....	45
3.2	Technique de collecte de données : la netnographie .....	47
3.3	Présentation des plateformes analysées .....	47
3.4	Cadre de la collecte de données.....	50
3.5	Choix du corpus.....	51
3.6	Méthode d'analyse : l'analyse de contenu.....	54
3.7	Limites de la recherche.....	56
3.8	Considérations éthiques.....	56
CHAPITRE IV PRÉSENTATION DES RÉSULTATS .....		
4.1	La production et la diffusion du <i>theorycrafting</i> .....	58
4.1.1	Les auteurs des stratégies d'optimisation.....	59
4.1.2	La phase spéculative à l'aube d'un changement dans l'environnement ludique .....	61
4.1.3	La diffusion et la réception du <i>theorycrafting</i> .....	65
4.2	L'influence du <i>theorycrafting</i> sur les discours .....	70
4.2.1	L'effet du changement dans l'environnement ludique.....	70
4.2.2	L'effet sur les interactions sociales.....	74
4.2.3	L'évaluation de la performance .....	77
4.3	Conclusion .....	82
CHAPITRE V ANALYSE DES RÉSULTATS .....		
5.1	La communication entre le jeu et le joueur .....	84
5.1.1	Discipline et optimisation .....	85
5.1.2	La création du <i>theorycrafting</i> : la tactique des joueurs.....	89
5.2	La communication entre les joueurs.....	94
5.2.1	Le <i>theorycrafting</i> sous l'angle de la stratégie .....	94
5.2.2	L'effet du <i>theorycrafting</i> sur les interactions sociales .....	100
5.3	Conclusion .....	106

CONCLUSION.....	108
ANNEXE 1 Rôles possibles pour chaque classe .....	119
ANNEXE 2 Aperçu de l'Armurerie de <i>World of Warcraft</i> .....	120
ANNEXE 3 Aperçu d'une discussion sur Mmo-Champion .....	121
ANNEXE 4 Aperçu d'une discussion sur les forums officiels de <i>World of Warcraft</i> .. .....	122
ANNEXE 5 Exemple d'un guide d'optimisation sur le site Icy-Veins .....	123
ANNEXE 6 Exemple de discussion sur le site Icy-Veins .....	124
ANNEXE 7 Exemples d'un registre de groupe et d'un registre personnel sur le site Warcraftlogs.....	125
ANNEXE 8 Profils des <i>Theorycrafters</i> .....	127
Annexe 8.1 : Profils du <i>Theorycrafter Alpha</i> .....	127
Annexe 8.2 : Profils du <i>Theorycrafter 1</i> .....	130
Annexe 8.3 : Profils du <i>Theorycrafter 2</i> .....	132
Annexe 8.4 : Profils du <i>Theorycrafter 3</i> .....	135
Annexe 8.5 : Profils du <i>Theorycrafter 4</i> .....	137
ANNEXE 9 Exemple d'un guide soulignant la collaboration entre les theorycrafters. .....	139
ANNEXE 10 Exemples de guide d'optimisation sur le site Wowhead et sur les forums officiels de <i>World of Warcraft</i> .....	140
ANNEXE 11 Statistiques de WarcraftLogs sur la représentation et le niveau de performance des différentes spécialisations de la classe de <i>warrior</i> au cours de la version 7.2 du jeu .....	142
ANNEXE 12 Aperçu des simulations des <i>theorycrafters</i> .....	143

ANNEXE 13 Statistiques de WarcraftLogs sur la représentation et le niveau de performance des différentes spécialisations de la classe de <i>warrior</i> au cours de la version 7.2.5 du jeu .....	144
BIBLIOGRAPHIE .....	145



## LISTE DES FIGURES

Figure	Page
1.1 L'addiciel « Recount ».....	15

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau	Page
3.1 Récapitulatif du corpus sélectionné .....	54

## RÉSUMÉ

Ce mémoire porte sur l'optimisation de la pratique ludique connue sous le nom de *theorycrafting* dans la communauté du jeu *World of Warcraft* (WoW) (Blizzard Entertainment, 2004). Les joueurs s'adonnant au *theorycrafting* font une analyse mathématique de la structure du jeu afin de déterminer « scientifiquement » quelles sont les meilleures manières de jouer. Cependant, cette forme d'optimisation entraîne une standardisation des comportements dans le jeu. Lorsqu'une stratégie « optimale » est développée et partagée, elle devient une sorte de norme dans la communauté. De ce fait, les personnes refusant d'optimiser leurs manières de jouer peuvent se faire exclure de certaines organisations sociales exigeant un certain niveau de performance. Sur cette base, nous posons la question de recherche suivante : « Quels effets a le *theorycrafting* sur la normalisation des comportements en jeu chez une sous-communauté de joueurs visant la performance dans *World of Warcraft*? » Pour y répondre, nous mobilisons un cadre théorique composé des concepts du « jouer » et du « jeu »; de la discipline et du contrôle; de la stratégie et de la tactique; ainsi que de la performance. Sur le plan méthodologique, nous menons une netnographie recensant les discours des joueurs portant sur l'optimisation au moment de l'application d'une mise à jour de WoW afin d'analyser le processus de production et de diffusion des stratégies d'optimisation pour mieux comprendre les enjeux liés à la performance dans la communauté de joueurs. Les résultats de notre recherche montrent que les connaissances liées au *theorycrafting* sont d'abord développées en fonction des spécificités de l'environnement ludique déterminées par les développeurs du jeu. Ensuite, nous constatons que les stratégies d'optimisation sont développées par cinq joueurs « élites » possédant un statut « d'expert » au sein de leur communauté, qui usent de leur pouvoir pour maintenir leur emprise sur la production de stratégies. Puis, les autres joueurs adhèrent à ces stratégies d'optimisation puisqu'ils les perçoivent comme une forme de « vérité » qui leur permettrait d'améliorer leurs performances dans le jeu. Toutefois, le fait d'adhérer à une méthode d'optimisation n'entraîne pas systématiquement de meilleurs résultats. Pour tirer pleinement profit des stratégies de *theorycrafting*, un joueur doit d'abord développer les compétences requises pour les actualiser lors d'une situation de jeu.

Mots clés : *Theorycrafting*, optimisation, performance vidéoludique, communauté de joueurs, *World of Warcraft*

## INTRODUCTION

Selon Jesper Juul (2013, p. 5), les défis et l'adversité que les jeux vidéo procurent figurent parmi leurs principaux attraits. L'auteur ajoute également que les joueurs préfèrent habituellement les jeux offrant un juste niveau de « *challenge* ». Un jeu trop facile où le joueur finit une partie sans avoir expérimenté d'échec n'est pas engageant alors que le contraire est aussi vrai lorsqu'un jeu est compliqué à un point tel qu'il est impossible pour le joueur de progresser.

En proposant des objectifs difficilement atteignables, mais néanmoins réalisables, les jeux vidéo incitent le joueur à fournir un effort conscient afin qu'il puisse surmonter les obstacles le séparant de la victoire. Pour réussir, le joueur doit effectuer une série d'actions appropriées à la situation dans laquelle il évolue. Son succès dépend alors de ses connaissances du jeu donné ainsi que de la qualité de ses performances. Plusieurs joueurs, qui ont leur réussite vidéoludique à cœur, accordent une grande importance à leur niveau de performance dans un jeu vidéo et entretiennent le désir de trouver la manière de jouer la plus optimale possible (au même titre que des athlètes professionnels qui tentent de performer au sommet de leurs aptitudes). Ces derniers ne jouent donc pas uniquement dans le but de se divertir, mais également pour « gagner le jeu ».

Évidemment, tous les jeux vidéo n'ont pas le même niveau de difficulté : certains sont relativement simples à comprendre et maîtriser alors que d'autres exigent de grandes habiletés de la part des joueurs. Dans certains cas, il est même possible que la complexité d'un jeu fasse en sorte que les joueurs doivent « étudier » sa structure ludique afin de développer un haut niveau de maîtrise. Cette réalité est particulièrement

notable au sein du jeu de rôle en ligne massivement multijoueur *World of Warcraft* (WoW) (Blizzard Entertainment, 2004)<sup>1</sup>. Dans ce jeu, les joueurs doivent d'abord s'exercer pendant des mois avant de maximiser la progression de leurs personnages, c'est-à-dire atteindre le niveau maximal, obtenir les meilleures armes et armures, etc. (Juil, 2009, p. 59). Ils doivent par ailleurs tenir compte d'une multitude de règles et mécaniques de jeu influençant la jouabilité. Compte tenu de la complexité du jeu, il est pratiquement impossible d'atteindre le plus haut niveau de maîtrise uniquement en jouant.

Ainsi, pour développer des stratégie<sup>2</sup> d'optimisation dans WoW, les joueurs s'adonnent à la pratique du « *theorycrafting*<sup>3</sup> » qui, en soi, consiste en une analyse mathématique du jeu prenant en compte les diverses variables pouvant affecter le niveau de performance d'un joueur<sup>4</sup>. Cependant, en se propageant parmi les joueurs, le *theorycrafting* a également des effets sur les interactions sociales ayant lieu au sein du jeu. Par exemple, les stratégies d'optimisation mises sur pied par des joueurs peuvent devenir une sorte de « standard » dans le cas où elles sont adoptées par la majorité de la communauté. Dans ce genre de situation, les joueurs n'adhérant pas à une idée faisant consensus peuvent alors avoir de la difficulté à trouver des partenaires de jeu. En

---

<sup>1</sup> Le jeu auquel nous nous intéresserons dans ce mémoire.

<sup>2</sup> Le terme « stratégie » est utilisé de deux manières différentes dans ce mémoire, soit pour désigner le *theorycrafting* et en référence au concept théorique développé par Michel De Certeau. Pour éviter toutes formes de confusion, nous spécifierons à chaque occasion si nous faisons référence aux stratégies d'optimisation ou au concept de stratégie (De Certeau, [1980], 1990).

<sup>3</sup> Puisqu'il n'existe pas de traduction française satisfaisante, nous utiliserons le terme *theorycrafting* pour le reste du mémoire.

<sup>4</sup> Nous définirons le *theorycrafting* de façon plus exhaustive dans le chapitre suivant.

d'autres mots, une minorité de joueurs performants définissent un ensemble de normes dont la non-adhésion par les autres joueurs peut entraîner des sanctions sociales.

Sur cette base, notre étude s'intéressera aux enjeux communicationnels et sociaux liés à l'optimisation des performances chez les joueurs de *World of Warcraft*. Nous aurons notamment pour but de comprendre le processus menant à la création et à la diffusion de stratégies de *theorycrafting* ainsi que la manière dont les joueurs conçoivent et évaluent la performance dans le jeu.

Afin de réaliser ces objectifs, ce mémoire sera divisé en cinq chapitres. Le premier tracera d'abord un portrait plus détaillé du jeu *World of Warcraft* et présentera la problématique de départ, soit les enjeux sociaux et ludiques liés à la performance dans la communauté de joueurs. Ce chapitre servira également à justifier la pertinence sociale, communicationnelle et scientifique de notre étude ainsi qu'à poser nos questions de recherche. Le deuxième chapitre consistera en une présentation des théories mobilisées dans l'analyse. Il sera question de définir le concept de jeu et l'action de jouer ainsi que la discipline et le contrôle, d'établir la distinction entre une tactique et une stratégie (De Certeau, [1980] 1990) puis de définir la notion de performance dans un contexte vidéoludique.

Le troisième chapitre sera consacré à la présentation de la méthodologie employée dans cette recherche, soit une netnographie recensant des discussions publiées sur diverses plateformes web qui traitent de l'optimisation de la performance dans le jeu *World of Warcraft* suivie d'une analyse de contenu qualitative. Le quatrième chapitre présentera un résumé des discours relevés au cours de notre collecte de données. Finalement, le cinquième chapitre sera consacré à l'analyse des résultats obtenus ainsi qu'à la mise en relation de ces derniers avec les concepts présentés dans le deuxième chapitre. Nous conclurons ce mémoire en répondant à nos questions de recherche puis en identifiant les limites de notre étude.

## CHAPITRE I

### PROBLÉMATIQUE

Afin de contextualiser et justifier la pertinence de notre objet d'étude, nous ferons d'abord une courte présentation du jeu *World of Warcraft* (WoW) (Blizzard Entertainment, 2004) dans laquelle nous aborderons notamment la question des races et des classes de personnages jouables, des modes de jeu ainsi que du développement du contenu offert dans le jeu. Après, il sera question des associations entre joueurs et de la façon dont les objectifs qu'un individu désire atteindre influencent ses relations sociales. Ensuite, nous aborderons le sujet de l'optimisation de la pratique ludique en portant d'abord notre regard sur la pratique du *power gaming* pour mieux saisir l'émergence du *theorycrafting*. Puis, nous nous intéresserons aux enjeux sociaux liés au *theorycrafting*. Nous discuterons notamment de la façon dont des stratégies d'optimisation sont produites et diffusées au sein de la communauté de WoW ainsi que de la manière dont ces dernières entraînent une normalisation des comportements des joueurs dans le jeu. Finalement, nous terminerons le chapitre en exposant nos intérêts de recherche avant de présenter les questions auxquelles nous répondrons au terme du présent mémoire.

#### 1.1 Présentation de *World of Warcraft*

La décennie des années 1990 a été marquante pour l'industrie des jeux vidéo, particulièrement dans le domaine des jeux d'ordinateur. D'abord, les ordinateurs

personnels (*Personal Computers* ou PC) sont rapidement devenus la plateforme de jeu favorisée par les joueurs *hardcores*<sup>5</sup>, notamment en raison de leurs capacités techniques supérieures aux consoles de salon. De plus, l'émergence de l'Internet à l'échelle mondiale a engendré une toute nouvelle réalité dans l'industrie du jeu vidéo : l'interconnectivité entre les joueurs qui leur permet désormais de jouer les uns avec les autres, peu importe leur localisation (Egenfeldt-Nielson et al., 2008, p. 79). La proximité physique ou géographique n'est alors plus une contrainte pour les jeux vidéo multijoueurs. Cette interconnectivité a également permis à des développeurs de créer des jeux se jouant uniquement en ligne.

En 1997, la sortie du jeu *Ultima Online* (Origin Systems) marque la création du genre vidéoludique des *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG ou jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs). Ce genre de jeu connaîtra ensuite une importante hausse de popularité avec la sortie de *World of Warcraft* en 2004 (*ibid.*, p. 92-93). Développé par la compagnie de jeux vidéo états-unienne *Blizzard Entertainment*, ce jeu se joue exclusivement sur ordinateur (PC et Mac). En 2014, *Blizzard Entertainment* annonçait que plus de 100 millions de comptes *World of Warcraft* avaient été créés depuis le lancement du jeu (Sarkar, 2014). Le jeu a connu son apogée en termes de joueurs actifs en 2010 alors qu'environ 12 millions d'adeptes jouaient sur une base régulière (Statistica, 2015).

Dans les MMORPG, des joueurs en provenance des quatre coins du monde font évoluer des personnages dans un univers de jeu hébergé sur des serveurs. Les joueurs sont libres de jouer seuls ou de former des groupes avec d'autres joueurs présents dans l'univers

---

<sup>5</sup> Nous utiliserons le terme *hardcore* dans ce mémoire puisqu'il ne possède pas de traduction française satisfaisante. Un joueur « hardcore » investit une importante partie de ses temps libres à jouer (quelques heures par jour à fréquence régulière). Ce type de joueur préfère également jouer à des jeux complexes nécessitant un haut niveau de maîtrise plutôt qu'à des jeux plus « accessibles » au grand public (des jeux qui ne requièrent pas une forte expérience vidéoludique de la part des joueurs, comme le jeu pour mobiles *Angry Birds* par exemple) (Juul, 2009, p. 8).



de jeu. Contrairement aux *Role Playing Games* (RPG) qui sont joués en solitaire (l'univers de jeu s'anime uniquement lorsque le joueur joue<sup>6</sup>), les jeux de rôle en ligne ont lieu dans un « monde persistant » (Yee, 2006). Ce monde persistant s'anime indépendamment de l'utilisateur : il existe avant que le joueur se connecte et continue d'exister une fois que le joueur se déconnecte. Des événements et des interactions se produisent continuellement entre les joueurs connectés et l'univers de jeu est en constant changement.

Dans *World of Warcraft*, les joueurs contrôlent des personnages (avatars<sup>7</sup>) qui évoluent dans le monde d'Azeroth. Lorsqu'ils créent leur avatar, les joueurs choisissent d'abord la race de leur personnage. Les principales distinctions entre les races jouables se trouvent au niveau de l'esthétique. Toutefois, chaque race possède des bonus qui peuvent procurer des avantages (aussi minimes soient-ils) dans des situations particulières. Par exemple, les *Dwarves*<sup>8</sup> sont plus résistants aux dégâts magiques de froid, alors que les *Blood Elves* sont plus résistants aux dégâts magiques d'arcane. Depuis 2009, les joueurs ont la possibilité de changer la race de leurs personnages en cours de jeu advenant le cas où ils souhaiteraient modifier l'esthétique de leurs avatars ou bénéficier de bonus raciaux différents. Pour ce faire, les joueurs doivent cependant payer des frais de 25\$ pour avoir recours au service de « changement de race » offert par *Blizzard Entertainment*.

---

<sup>6</sup> Le joueur reprend sa partie à partir de sa dernière sauvegarde : sa partie (l'univers de jeu) ne change pas tant qu'il ne joue pas.

<sup>7</sup> Dans un contexte de jeu vidéo, l'avatar se définit comme étant la « de représentation du joueur dans les mondes numériques » (Bonenfant, 2010, p. 31-32).

<sup>8</sup> Le corpus d'analyse de ce mémoire est entièrement composé de contenu rédigé à partir de la version anglaise du jeu. Par souci de cohérence, nous utiliserons les appellations anglaises lorsque nous nous référerons aux races ainsi qu'aux classes de personnages.

Ensuite, les joueurs doivent faire le choix de la classe de personnage qu'ils incarneront. Ce choix est toutefois permanent et il est impossible de « changer de classe » en cours de jeu. Si le joueur désire essayer une nouvelle classe, il n'a d'autres choix que de créer un nouveau personnage. Ces classes sont des archétypes de personnages : par exemple, la classe du *mage*<sup>9</sup> utilise la magie et conjure des sortilèges, alors que la classe du *warrior*<sup>10</sup> met l'accent sur le combat au corps à corps et les armures lourdes. D'ailleurs, il est important de spécifier que les joueurs sont limités dans les combinaisons de race et de classe. Par exemple, il est possible de combiner la race des *Taurens* avec la classe de *Druid*, mais impossible de la combiner avec la classe de *Mage*. À l'inverse, il est possible de combiner la race des *Orcs* avec la classe de *Mage*, mais impossible de la combiner avec la classe de *Druid*.

Puis, chaque classe comporte trois « spécialisations » distinctes parmi lesquelles le joueur doit choisir. En bref, ces spécialisations sont des sous-archétypes qui influencent la jouabilité de la classe sélectionnée. Par exemple, les spécialisations *Arms* et *Fury* de la classe du *warrior* utilisent toutes les deux des armes de mêlée; cependant, la spécialisation *Arms* préconise les armes lourdes alors que la spécialisation *Fury* préconise les armes ambidextres. Le choix de la spécialisation n'est toutefois pas permanent, puisque les joueurs peuvent décider de « respécialiser » leurs personnages au moment désiré.

Le choix de la classe de personnage se fait habituellement en fonction du « rôle » que les joueurs souhaitent remplir dans le jeu. Ces derniers ont le choix entre les trois rôles suivants : tank, soigneur (*healer*) et spécialiste des dégâts (*damage dealer*) (Liebold et

---

<sup>9</sup> Lien vers la présentation de la classe du *mage* sur le site officiel de WoW : <https://worldofwarcraft.com/en-us/game/classes/mage> (consulté le 20 août 2018)

<sup>10</sup> Lien vers la présentation de la classe du *warrior* sur le site officiel de WoW : <https://worldofwarcraft.com/en-us/game/classes/warrior> (consulté le 20 août 2018)

al., 2017, p. 82). Pour les résumer rapidement, les tanks attirent l'attention des ennemis et ont comme fonction de protéger les membres de leur groupe. Les soigneurs viennent en soutien aux autres joueurs en leur lançant des sorts de guérison et ont comme mandat de maintenir les membres de leur groupe en vie. Finalement, les spécialistes des dégâts (le rôle auquel nous nous intéresserons dans ce mémoire), comme leur nom l'indique, infligent des dommages aux ennemis afin de les éliminer. Cela étant dit, certaines classes permettent aux joueurs de remplir l'un ou l'autre de ces trois rôles, alors que d'autres sont dédiées à être des spécialistes de dégâts uniquement (l'annexe 1 contient un tableau présentant les rôles que chaque classe peut remplir).

De plus, *World of Warcraft* (et les MMORPG en général) comporte différents modes de jeu auxquels les joueurs peuvent prendre part. Ces modes sont divisés en trois catégories : le « Joueur contre joueur » (PvP, *player versus player*); le « Jeu de Rôle » (RP, *role play*); et le « Joueur contre Environnement » (PvE, *Player versus Environment*) (Bonenfant, 2010, p. 30-31). Les joueurs sont libres de fixer les objectifs qu'ils désirent atteindre dans ces différents modes de jeu. Ainsi, certains peuvent consacrer la totalité de leur temps de jeu au PvE alors que d'autres pourraient s'investir à la fois dans le PvP et le RP.

Le PvP, comme son nom l'indique, est un mode de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent entre eux. Ils doivent former des groupes pour participer à des champs de bataille ou à des tournois dans des arènes (soit des environnements dédiés à ce mode de jeu). Puis, le RP est un mode de jeu quelque peu différent des deux autres, dans le sens où il « pose des règles au niveau de la communication entre les joueurs » (Bonenfant, 2010, p. 31). Les joueurs s'adonnant à ce mode doivent « acter » (personnifier) leur avatar lorsqu'ils interagissent avec d'autres individus dans le jeu.

Par exemple, « [...] *if a player is a 32-year-old woman from New Jersey playing a male night elf, she talks like the night elf, not the woman* » (Williams et al., 2006, p. 356)<sup>11</sup>.

Dans le cadre de ce mémoire, nous nous intéresserons uniquement au PvE (*Player versus Environment* ou Joueur contre l'Environnement). Dans ce mode de jeu, les joueurs se confrontent à des personnages non joueurs (*non playing characters* ou NPC) contrôlés par une intelligence artificielle et peuvent compléter des quêtes, récolter des ressources primaires (minerais, herbes, etc.), explorer le monde du jeu, mais, surtout, s'aventurer dans des donjons et des raids. Pour résumer brièvement leur fonction, les donjons sont des endroits qui contiennent des défis pouvant uniquement être relevés en groupe alors qu'ils requièrent la collaboration simultanée de cinq personnes<sup>12</sup>. Ce sont des zones « instanciées », c'est-à-dire des environnements isolés du reste de l'univers du jeu où les membres faisant partie d'un même groupe interagissent de manière « privée<sup>13</sup> » avec les ennemis se trouvant dans le donjon (Wowwiki, s.d.).

Les raids, quant à eux, sont l'un des principaux attraits de *World of Warcraft* : ce sont également des donjons instanciés dans lesquels les joueurs ayant atteint le niveau maximal<sup>14</sup> peuvent s'aventurer. Cependant, ils requièrent la participation simultanée

---

<sup>11</sup> Nous passons très rapidement sur la présentation du PvP et du RP puisque nous ne nous intéresserons pas à ces modes de jeu dans notre recherche.

<sup>12</sup> Un joueur s'aventurant seul dans les donjons ne sera pas assez « puissant » (par lui-même) pour surmonter les défis qu'ils proposent.

<sup>13</sup> Les membres du groupe sont isolés des autres joueurs. Seuls eux peuvent voir leur progression dans un donjon. Ceci fait en sorte que plusieurs groupes différents peuvent s'aventurer simultanément dans le même donjon sans avoir à partager l'environnement.

<sup>14</sup> Le niveau maximal est maintenant fixé à 120.

d'au moins dix personnes<sup>15</sup>. Ces personnes doivent également être prêtes à investir beaucoup de leur temps pour compléter un raid, puisque certains peuvent prendre plusieurs heures (voire même plusieurs jours) avant d'être complètement terminés (Wowwiki, s.d.). Les raids sont d'ailleurs qualifiés de « contenus de fin de jeu »<sup>16</sup> dû au fait qu'ils permettent aux joueurs de poursuivre la progression de leurs avatars lorsque ceux-ci atteignent le niveau maximal. En vainquant les ennemis qui se trouvent dans un raid, les joueurs ont une chance d'obtenir des armes et armures qui contribueront à l'accroissement de la puissance de leurs personnages (augmenter leur force de frappe, augmenter leur résistance aux attaques des ennemis, etc.). Lorsque des joueurs obtiennent tous les items utiles qu'ils peuvent retirer d'un raid particulier, ils peuvent ensuite s'aventurer dans un raid subséquent dont le niveau de difficulté est plus élevé qui, par conséquent, récompense les joueurs avec de meilleures armes et armures (et ainsi de suite).

Malgré le fait qu'il soit sorti il y a près de quatorze ans, WoW est encore un jeu très populaire de nos jours. Comme l'explique Scott Rettberg (2008, p. 20-22), le but de *World of Warcraft* est d'engager les joueurs sur une longue période. Pour ce faire, des « extensions », soit une sorte de « prolongement majeur » du jeu sont ajoutées à WoW à chaque deux ans (environ). En général, elles comportent de nouvelles zones explorables, instaurent de nouvelles mécaniques de jeu<sup>17</sup>, introduisent des nouvelles classes et, surtout, augmentent le niveau maximum que les joueurs peuvent atteindre<sup>18</sup>.

---

<sup>15</sup> Dépendant du raid, le nombre de personnes requis varie de 10 à 40.

<sup>16</sup> « End game content ».

<sup>17</sup> Par exemple, l'extension *Wrath of the Lich King* (Blizzard Entertainment, 2008) a introduit la possibilité de piloter des chars d'assaut, une action qui était impossible avant la sortie de cette extension.

<sup>18</sup> Par exemple, avant la sortie de *Battle for Azeroth*, les joueurs ne pouvaient pas dépasser le niveau 110. Depuis sa sortie, le niveau maximal est maintenant 120.

Les joueurs doivent cependant acheter ces extensions pour profiter du contenu qu'elles offrent. À ce jour, *World of Warcraft* comporte sept extensions. Sa dernière, *Battle for Azeroth*, a atteint le marché mondial le 14 août 2018. De plus, des mises à jour ajoutant du contenu mineur (nouveaux donjons, nouveaux raids, nouvelles quêtes, etc.) sont régulièrement appliquées au jeu (à chaque trois ou quatre mois). Contrairement aux extensions, ces mises à jour sont gratuites et s'installent automatiquement lorsque les joueurs ouvrent le jeu. De ce fait, le joueur ne peut jamais vraiment « terminer » le jeu puisque ce dernier est en constant développement. Même si des joueurs *hardcores* complètent tout le contenu disponible pendant une période donnée, ils auront de nouveaux défis à relever et pourront poursuivre la progression de leurs avatars aussitôt que les développeurs du jeu sortiront une nouvelle extension ou une nouvelle mise à jour.

Compte tenu de l'étendue du jeu, il est aussi possible de considérer *World of Warcraft* comme un jeu « bac à sable » (*sandbox game*). Kurt Squire (2008) définit les jeux « bac à sable » comme suit :

[...] *games that have open-ended worlds, through which there is no one single, correct pathway. Sandbox games are known for their status as contexts for creative player expression, with multiple solution paths (their quality is judged according to their ability to deliver such an experience) as opposed to their ability to create a more-or-less common experience* (p. 170-171).

Dans WoW les joueurs ne sont pas contraints de relever tous les défis que le jeu leur offre (compléter tous les raids, par exemple). Ils peuvent se fixer leurs propres objectifs personnels en fonction de ce que le jeu leur permet de faire. Ainsi, deux individus ayant des objectifs totalement distincts peuvent vivre des expériences complètement différentes au sein du même jeu. Par exemple, un joueur ayant comme but d'explorer l'univers du jeu en prenant des captures d'écran des différents types d'écosystèmes du monde d'Azeroth jouera de manière différente qu'un joueur se concentrant sur les

tournois en arènes. En tant que « jeu bac à sable », il est donc possible de considérer que *World of Warcraft* prend fin lorsqu'un joueur cesse de jouer (de façon permanente).

## 1.2 Les associations entre joueurs

Les objectifs qu'un joueur désire atteindre dans WoW peuvent influencer ses interactions sociales au sein du jeu (Williams et al., 2006 ; Taylor, 2006 ; Harris, Nardi, 2006). En effet, si une personne a comme objectif de compléter tous les raids du jeu, elle sera naturellement plus encline à s'entourer de personnes ayant les mêmes objectifs qu'elle plutôt que d'interagir avec des joueurs s'adonnant exclusivement au PvP (Williams et al. 2006). À cet égard, le jeu permet aux joueurs de former des « guildes », soit des associations (groupes permanents) d'individus composées de joueurs ayant habituellement des intérêts communs. Par exemple, certaines d'entre elles se consacrent aux raids, d'autres au PvP alors que d'autres cherchent simplement à créer un espace de socialisation pour leurs membres (Harris et Nardi, 2006, p. 152).

Dmitri Williams et son équipe (2006) ont d'ailleurs constaté que la structure d'une guildes dépendait des objectifs de ses membres. Selon eux, les guildes dites « sociales » comportent peu de membres et ne sont pas formellement organisées parce qu'elles n'ont pas nécessairement de vocation précise au sein du jeu<sup>19</sup> (Williams et al., 2006, p. 345). À l'inverse, les guildes de « raids » peuvent être composées de plusieurs centaines de membres et sont davantage structurées que les guildes sociales (*ibid.*). Similaires à des entreprises, ces guildes sont des organisations dotées de structures hiérarchiques dans lesquelles chaque personne possède un rôle précis. Elles ont également des règles et des codes de conduites auxquels leurs membres se doivent d'adhérer, sous peine d'expulsion en cas de déviation (nous reviendrons sur ce point

---

<sup>19</sup> Outre le fait de créer un espace de socialisation.

plus tard au cours du chapitre). Les auteurs soulignent d'ailleurs que ce type de guildes se doit d'être minimalement organisé, puisqu'elles ont comme fonction de planifier et de gérer des groupes de raid pouvant réunir jusqu'à 40 joueurs (*ibid.*).

### 1.3 Le *power gaming* : jouer de manière « instrumentale »

En s'intéressant aux différents types de joueurs présents dans les MMORPG, l'auteure T.L. Taylor (2003; 2006; 2012) propose une classification à partir de laquelle elle identifie deux catégories distinctes de joueurs : les *casual gamers* et les *power gamers*<sup>20</sup>. Selon elle, les *casual gamers* s'adonnent à la pratique vidéoludique de façon modérée. Ils veulent principalement retirer du plaisir de leurs expériences vidéoludiques sans nécessairement chercher à relever les défis les plus ardues du jeu. À l'opposé, les *power gamers* sont des individus qui investissent de nombreuses heures dans un jeu afin d'en connaître les moindres détails (Taylor, 2003, p. 301). Ces derniers essaient par tous les moyens de développer une maîtrise approfondie du jeu auquel ils jouent, autant sur le plan technique que « théorique ». Ils accordent une importance particulière à l'optimisation de leurs actions afin d'atteindre leurs objectifs efficacement. En d'autres termes, ils cherchent activement à « instrumentaliser » leurs manières de jouer (*ibid.*, p. 302-303). Par exemple, si un *power gamer* se donne l'objectif d'atteindre le niveau 50 en moins de trois semaines, il tentera d'établir un plan d'action en tenant compte de toutes les variables favorables et nuisibles à l'atteinte de son but afin de déterminer quelle est la manière la plus « optimale » de jouer (Taylor, 2006, p. 76).

Le *power gaming* n'est cependant pas une manière de jouer acceptée unanimement par les membres des communautés de jeux de rôle en ligne. Taylor (2003, p. 301-302) explique que certains considèrent notamment le *power gaming* comme une pratique

---

<sup>20</sup> Nous utiliserons les termes *casual gamer(s)*, *power gamer(s)* et *power gaming* puisqu'il n'existe pas de traduction française satisfaisante.



nuisible à leur expérience dans la mesure où elle met l'accent sur la performance et l'efficacité au détriment des aspects sociaux et narratifs d'un jeu. Dans d'autres cas, il arrive que des joueurs « *casuals* » puissent voir le *power gaming* comme une forme de tricherie qui avantagerait inégalement les individus s'adonnant à cette pratique (*ibid.*). Taylor soutient toutefois que les *power gamers* ne sont en aucun cas des tricheurs : « [*Power gamers*] have deep knowledge of the system side of their games. They know it's limits and the places to best exploit it (within a rule structure) » (2012, p. 93). Selon l'auteure, les joueurs « *casuals* » n'ont simplement pas les connaissances nécessaires pour saisir la complexité des stratégies d'optimisation employées par les *power gamers*, ce qui expliquerait pourquoi ils perçoivent ces derniers comme des tricheurs (Taylor, 2003, p. 304).

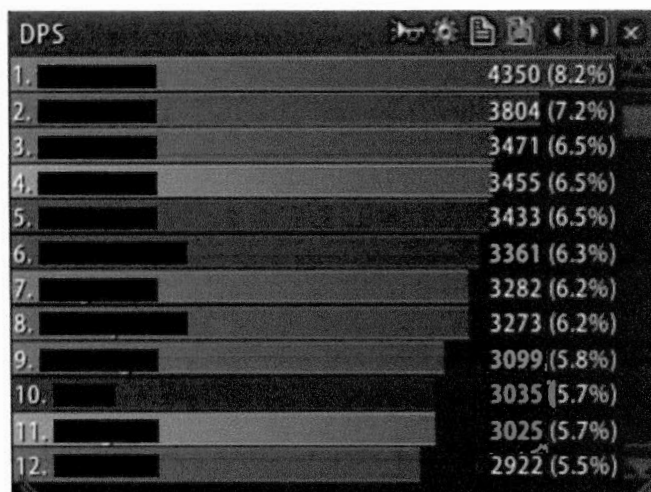
Par ailleurs, Taylor (2006a) explique que *World of Warcraft* est un jeu qui autorise la modification de son interface graphique. Les utilisateurs peuvent ainsi développer des addiciels (*mods* ou *addons*) qui leur permettent de personnaliser l'esthétique et les fonctionnalités de leur interface de jeu<sup>21</sup>. Cependant, l'auteure mentionne que certains addiciels peuvent influencer drastiquement l'expérience de jeu. Elle fait notamment référence aux « compteurs de dégâts » (*ibid.* p. 9), soit un type d'addiciel qui permet de calculer la quantité de *dommage par seconde* (DPS) qu'un joueur inflige à son adversaire (voir la figure 1.1). Ces données peuvent être consultées en temps réel pendant une partie ou consultées par la suite sous forme de texte et de statistiques à l'extérieur du jeu. Taylor souligne ici un point important : grâce aux addiciels, la performance d'un joueur dans *WoW* peut être quantifiée. Sans eux, la mesure du succès d'un groupe se limite à sa capacité de vaincre (ou non) l'ennemi auquel il est confronté. S'ils sont installés sur le jeu, il est alors possible de mesurer au pourcentage près la contribution de chaque membre faisant partie d'un même groupe lors d'une séance de

---

<sup>21</sup> Par exemple, certains addiciels permettent de redimensionner les menus de navigation du jeu alors que d'autres permettent de changer les textures graphiques de l'interface de base.

jeu donnée (Ask, 2017, p. 195). Les résultats obtenus par un joueur lui permettent alors de comparer le résultat de ses performances à celui de ses partenaires de jeu.

Figure 1.1



L'addiciel « Recount »

© Blizzard Entertainment, capture d'écran prise dans *World of Warcraft* le 15 août 2018

#### 1.4 Le *theorycrafting* : l'analyse mathématique du jeu

Cette quantification de la performance a entraîné l'émergence d'un phénomène d'optimisation des variables du jeu connu sous le terme *theorycrafting*. Tout comme le *power gaming*, le *theorycrafting* est lui aussi une forme d'instrumentalisation de la pratique ludique. Il s'agit d'une analyse théorique (*theory*) du fonctionnement d'un jeu à laquelle les joueurs se réfèrent afin d'élaborer (*craft*) des astuces leur permettant d'optimiser leurs performances vidéoludiques (Paul, 2011). Il est toutefois important de spécifier que la notion de *theorycrafting* n'est pas propre au jeu *World of Warcraft* : ce terme est également utilisé par les joueurs d'autres jeux pour désigner l'exercice d'optimisation des performances. Faltin Karlsen (2011) explique que le *theorycrafting* consiste en une activité similaire au concept de l'ingénierie inverse :

*Theorycrafting shares similarities with the broader phenomenon recognised as reverse engineering. [...] reverse engineering is the process of extracting the design blueprints from anything man-made [...]. Reverse engineering is often applied for analysing machines or software in order to achieve a commercial or military advantage (p. 1-2).*

L'idée proposée par Karlsen est que les joueurs, en s'adonnant au *theorycrafting*, cherchent à comprendre comment le jeu fonctionne. Une fois qu'ils en saisissent le fonctionnement, ils deviennent plus conscients de la manière dont ils doivent jouer s'ils veulent performer à leur plein potentiel dans le jeu. Karlsen spécifie cependant que :

*[...] theorycrafting differs from reverse engineering as it is not being conducted by professional actors on a professional arena but by ordinary people for personal reasons. It would be fair to say that theorycrafters are more closely related to technology enthusiasts who love to tinker with different types of machines, be it motorcycles, radios or computers (ibid.)*

De son côté, Karin Wenz (2013) précise que le *theorycrafting* constitue une analyse mathématique du jeu qui prend compte de diverses variables pouvant influencer la performance d'un joueur :

*Numbers do matter: How high is the damage output? How fast does a character attack? How many health points of a character can a priest restore with his healing skills? All these are relevant questions for theorycrafters as well as for gamers engaged in endgame content. As these numbers are dependent on the character's stats as well as its equipment, players try to understand the interplay between all known factors to gain better control and improve their performance in game (p. 180).*

Suite à la lecture de ces deux approches, il est possible de constater que le *theorycrafting* ne s'inscrit pas directement dans l'activité ludique en tant que telle. Christopher Paul (2011) le considère d'ailleurs comme étant une forme de « métajeu », soit une « extension du jeu au-delà de lui-même ». Tel que Paul l'explique, rien n'oblige un joueur à étudier le jeu de fond en comble afin de trouver la manière la plus optimale de jouer. En fait, les *theorycrafters*<sup>22</sup> prennent part à cette pratique puisqu'ils

---

<sup>22</sup> Nous utilisons ce terme pour désigner les joueurs pratiquant le *theorycrafting*.

retirent du plaisir à optimiser les statistiques de leurs personnages et à calculer méthodiquement chacun de leurs mouvements et actions dans l'univers de jeu.

Trina Choontanom et Bonnie Nardi (2012) abordent également le *theorycrafting* comme une forme de métajeu. Elles s'intéressent particulièrement à la manière dont les joueurs utilisent des logiciels tableurs (comme *Microsoft Excel* par exemple) pour comprendre les procédés mathématiques de *World of Warcraft*. Les auteures expliquent comment les membres du forum *Elitist Jerks*<sup>23</sup> ont créé un tableau permettant aux joueurs jouant la classe du « voleur » de faire un calcul théorique des dégâts que leur personnage devrait normalement être en mesure de faire en fonction de son niveau et de son équipement (p. 190). Ce tableau permettait également aux joueurs de voir quelle arme et quel morceau d'armure seraient les plus susceptibles d'augmenter la puissance de leur personnage. Les armes et les armures possèdent des attributs (bonus d'agilité, de force, d'intelligence, etc.) qui augmentent les statistiques d'un personnage (et sa puissance par le fait même). Par exemple, des épaulières (morceau d'armure) pourraient augmenter l'agilité d'un personnage au détriment de sa force. Le tableau en question permettait ainsi aux joueurs de déterminer si le fait d'équiper lesdites épaulières augmentait (ou non) la puissance globale de leur personnage.

### 1.5 Le *theorycrafting* comme phénomène social

Tel que mentionné précédemment, la collaboration entre joueurs dans *World of Warcraft* est un élément important du design du jeu. La communauté du jeu accorde aussi une grande importance aux échanges d'informations entre ses membres. Il existe une multitude de sites web, de forums de discussion et de chaînes sur *YouTube* et *Twitch.tv* partageant différentes astuces accessibles à l'ensemble des joueurs. Selon

---

<sup>23</sup> Le forum *Elitist Jerks* n'existe plus au moment d'écrire ces lignes. Sa fermeture a eu lieu aux alentours des années 2013 et 2014.

Karlsen (2011), les joueurs ont plus d'avantages à partager leurs astuces personnelles qu'à les garder pour eux puisqu'en échangeant ces informations, ils participent activement à l'éducation des communautés de joueurs et, par le fait même, à l'amélioration globale de l'expérience de jeu<sup>24</sup>. La complexité de *World of Warcraft* fait en sorte qu'il est pratiquement impossible qu'une seule personne soit en mesure d'analyser le jeu entier dans tous ses moindres détails afin d'élaborer des centaines de stratégies d'optimisation de performances utiles dans différentes situations. T.L. Taylor (2003, p. 307) soutient d'ailleurs que ce genre de phénomène ne pourrait être possible sans le travail collectif des différentes communautés de joueurs.

À cet égard, Karlsen (2011, p. 5-6) s'est questionné à savoir si le *theorycrafting* devait être considéré (ou non) comme une forme d'intelligence collective, un concept initialement proposé par Pierre Lévy (1997). Telle que Lévy la définit, l'intelligence collective consiste en « [...] une intelligence partout distribuée, sans cesse valorisée, coordonnée en temps réel, qui aboutit à une mobilisation effective des compétences » (p. 29). Lévy soutient également que, grâce aux infrastructures d'Internet facilitant le partage d'information et la communication entre les usagers du web en provenance des quatre coins du monde, la production de connaissances serait le résultat de la mise en commun de savoirs individuels. Selon lui : « Personne ne sait tout, tout le monde sait quelque chose, tout le savoir est dans l'humanité » (*ibid.*). Ainsi, ce concept d'intelligence collective possède un certain caractère « utopique », dans le sens où, théoriquement, n'importe qui pourrait potentiellement contribuer à l'accroissement de savoirs collectifs et ce, sans jamais se buter à forme de restriction ou de discrimination.

Henry Jenkins (2006, p. 38) apporte toutefois une certaine nuance en ce qui a trait au caractère utopique du concept. En s'intéressant à l'échelle sur laquelle s'opère la

---

<sup>24</sup> Plus la population est éduquée sur les principes du jeu, plus le niveau de maîtrise globale sera élevé, minimisant ainsi les risques d'échec pour le groupe et les moments de frustration.

création de l'intelligence collective sur le web, Jenkins constate que des structures et des normes encadrant la production de connaissances dans les communautés en ligne émergent à partir des interactions entre leurs membres. Selon lui, les individus dont les contributions sont davantage significatives deviennent des personnes influentes auprès de leurs pairs, ce qui entraîne la création d'une hiérarchie intellectuelle au sein d'une communauté. En prenant l'exemple de la communauté de la populaire émission télévisuelle *Survivor* (CBS, 2000-...), Jenkins explique que la production de savoirs sur le contenu de l'émission était principalement l'œuvre d'une vingtaine de personnes parmi plusieurs milliers. Ces derniers étaient notamment identifiés comme étant des « *brain trusts* » par leurs pairs, soit des individus ayant acquis un statut social distingué grâce à leurs compétences supérieures et dont la contribution était digne de confiance (*ibid.*). Dans ce cas-ci, la présence des « *brain trusts* » avait deux effets opposés. D'une part, elle assurait que les informations publiées au sein de la communauté étaient fiables et vérifiables. D'autre part, elle agissait comme barrière limitant la participation à la création de savoirs des personnes possédant un statut inférieur (*ibid.*).

Dans la même lignée, la création de connaissances de *theorycrafting* constitue en soi un processus beaucoup plus complexe que la simple mise en commun de savoirs individuels. Les joueurs s'adonnant au *theorycrafting* adhèrent à une certaine « rigueur scientifique », dans le sens où il ne suffit pas seulement d'élaborer une stratégie d'optimisation et de la partager, mais il faut aussi prouver son efficacité à l'aide de statistiques (Karlsen, 2011, p. 6). À cet égard, Karlsen note que de manière générale les stratégies de *theorycrafting* sont élaborées par une minorité de joueurs « élites » possédant les compétences requises pour appliquer ce genre de rigueur et que la majorité des joueurs se considérant comme *theorycrafters* ne font qu'appliquer les astuces qu'ils trouvent sur le web dans l'espoir de hausser leur niveau de performance (*ibid.*, p. 12). Cela dit, dans certaines situations, il est tout à fait possible qu'une stratégie jugée « optimale » par la majorité des joueurs ne soit théoriquement pas idéale, mais que son efficacité ne soit jamais remise en question puisqu'elle fait

consensus dans la communauté. Karlsen donne d'ailleurs l'exemple d'un joueur qui, en réalisant lui-même une analyse mathématique du jeu et en élaborant ses propres astuces, a atteint des niveaux de performances nettement plus élevés que ses pairs : « *The reason behind him standing out from the crowd also seems quite modest, as he simply became dubious about a topic 'everyone' agreed on and started digging into the underlying math of the game* » (*ibid.*, p. 11). Cet exemple laisse alors croire que les discours construisent la connaissance du jeu en fonction des croyances et des interactions des joueurs évoluant dans un environnement social, celui du jeu.

Toutefois, il peut s'avérer difficile de remettre en question une stratégie d'optimisation faisant consensus. Cette réalité était particulièrement notable sur le fameux forum de discussion *Elitist Jerks* qui, à l'époque, était considéré comme l'endroit par excellence pour obtenir de l'information sur le *theorycrafting* en lien avec le jeu *World of Warcraft*. S'étant intéressée à la façon dont ce forum était modéré, Julia Bullard (2013) explique que les joueurs fréquentant ce site étaient soumis à un code de conduite très strict. Les modérateurs du forum ne toléraient pas le partage d'astuces dont le fondement était basé sur des spéculations ou des anecdotes. Ils réprimandaient les individus transgressant cette règle puisqu'ils jugeaient qu'un tel comportement contribuait à la diffusion de désinformation, ce qui pouvait ultimement entraîner des joueurs à prendre de « mauvaises décisions » dans le jeu (*ibid.*, p. 586). Ainsi, les membres n'étaient pas libres de discuter de n'importe quel sujet sur ce forum : les discussions se devaient d'être constructives et de contribuer à l'avancement de la connaissance technique sur WoW. Bullard soutient alors que, en raison de son code de conduite ferme, *Elitist Jerks* s'apparentait davantage à un site d'archive de stratégies d'optimisation facilement consultable plutôt qu'à un forum de discussion. Selon elle :

[...] *the open censorship policy of EJ moderators has adapted a relatively unstructured discussion board system into a rigorous space for information dissemination that produces a searchable, readable, and usable archive for those users willing to put in a reasonable amount of effort* (p. 587).

Dans ce cas-ci, la discussion sur l'optimisation de la pratique ludique était contrôlée par la minorité de joueurs élites qui la créait en premier lieu. De plus, cet exemple illustre que, non seulement l'apport des individus n'adhérant pas à cette rigueur n'est pas considéré, mais leur manque de rigueur les confinait à un statut de « spectateur » dans le processus de production des savoirs d'optimisation.

### 1.6 Surveillance et normalisation des comportements

Dans le contexte de libre accès aux stratégies d'optimisation sur Internet, le *theorycrafting* peut en revanche créer un effet de normalisation des comportements au sein de la communauté. En raison de cette accessibilité, Taylor explique (2006a, p. 16) que les joueurs plus *hardcores* qui ont l'habitude d'optimiser leur façon de jouer s'attendent à ce que leurs collègues de jeu fassent de même. D'ailleurs, lorsqu'une manière « optimale » de jouer est adoptée par la majorité des joueurs, elle devient la « bonne » manière de jouer. Par conséquent, ceux qui ne se conforment pas à ces normes sont perçus comme des individus jouant de manière « inadéquate ». Cette normalisation des comportements est également amplifiée par le fait que les joueurs utilisent les addiciels de mesure de la performance ainsi que la base de données officielle de *World of Warcraft*, l'armurerie<sup>25</sup> (voir annexe 2), comme outils de surveillance. Karin Wenz (2013, p. 189) explique que les joueurs ne peuvent échapper à cette surveillance puisque, en jouant, ils génèrent systématiquement des données sur leur comportement dans le jeu. Toutefois, il s'agit ici d'une forme de « surveillance participative », dans le sens où les joueurs sont à la fois les surveillants et les surveillés :

*This surveillance is carried out not only by those 'in power' but also by a majority of the gaming community to find information on how another player skilled and equipped*

---

<sup>25</sup> L'armurerie est une base de données accessible au public et contenant de l'information sur tous les profils des personnages des joueurs (les accomplissements dans le jeu, l'équipement acquis, les compétences débloquées, etc.).



*his/her character. This information is used not only to judge players but also to decide how to skill and equip one's own character. As players know that other players are watching and judging their gameplay and equipment, they try to adapt to the expectations of the community (ibid., p190).*

En d'autres mots, les addiciels mesurant la performance et la base de données (l'armurerie) permettent d'identifier qui applique et qui n'applique pas les stratégies de *theorycrafting*. En ayant accès à ces informations, les joueurs s'inscrivant dans une pratique de jeu basée sur la performance et l'optimisation peuvent alors décider de jouer exclusivement avec des individus démontrant des compétences et des intérêts similaires aux leurs. Dans ce cas-ci, le *theorycrafting* entraîne donc un effet d'exclusion envers des joueurs n'adhérant pas aux normes établies, qui peuvent se voir écartés de certaines organisations sociales sur la base d'une normalisation imposée par les *theorycrafters* (Paul, 2011).

Ce type de situation est d'ailleurs très présent dans l'environnement des guildes de « raids ». Comme nous l'avons vu précédemment, ce type de guildes fonctionne de manière similaire à une entreprise. Généralement, pour rejoindre une guilde de raids, les joueurs doivent poser leur candidature et correspondre à une liste de critères précis (ce qui en soi est un processus très similaire au fait d'appliquer pour un nouvel emploi). Ils doivent joindre le profil de leur avatar, faire part de leur expertise ludique et fournir des échantillons de leurs performances dans le jeu<sup>26</sup> (Ask, 2017, p. 195-196). Les joueurs qui démontrent une familiarité avec les principes du *theorycrafting* dans leur candidature (personnage optimisé, niveau de performance soutenu par des statistiques, etc.) sont habituellement le type d'individu recruté par ces guildes. Dans ce contexte, Ask explique que :

*Theorycrafting [is] in effect used as a gatekeeping tool to weed out poor performing players, and usher in those who displayed the "right" kind of game capital and*

---

<sup>26</sup> Des statistiques cumulées par des compteurs de dégâts, par exemple.

*dedication to the game. At the same time this [is] a process of standardization, as the exchanges between applicants and officers [is] a running indication of what [is] expected of all members (ibid., p. 196).*

En plus d'être un prérequis pour joindre une guilde de raids, le *theorycrafting* est également une condition pour y rester. Il est commun de voir ces guildes exiger un rendement minimum de la part de leurs membres lors d'un raid (en termes de dommage infligé aux ennemis, par exemple) (Taylor, 2006a, p. 9). Étant soumis à une surveillance continue, les joueurs doivent donc constamment utiliser les stratégies de *theorycrafting* pour s'assurer que la qualité de leurs performances ne glisse jamais en deçà du niveau de rendement qui leur est imposé. Ces exigences sont principalement justifiées par le fait que les places, dans ces guildes de raids, sont très convoitées (Ask, 2017). Par exemple, si un joueur porte de moins en moins attention à ses performances, il met potentiellement en péril sa place au sein de sa guilde, puisque les membres dirigeants pourraient être tentés de le remplacer par une autre personne faisant preuve de plus d'assiduité. De ce fait, un individu évoluant dans un environnement social motivé par le désir d'optimisation abordera ainsi le jeu de manière beaucoup plus sérieuse (voire même quasi professionnelle) qu'une personne entourée de joueurs moins exigeants sur le plan de la performance.

### 1.7 Intérêt et questions de recherche

Le *theorycrafting* semble donc avoir un effet de normalisation des comportements ludiques au sein d'une communauté de joueurs. Malgré tout, peu de recherches ont été menées à ce sujet, particulièrement dans le champ de la communication. Ce mémoire aura alors pour objectif d'analyser, sous un angle communicationnel, les dynamiques émergeant autour du *theorycrafting* et des enjeux liés à la performance des joueurs dans le jeu *World of Warcraft*. Dans un premier temps, il sera question de la communication entre le jeu vidéo et le joueur. En effet, pour élaborer des stratégies d'optimisation, le joueur doit être en mesure de comprendre les règles et les signaux que lui transmet le

jeu. En second lieu, il sera question de la communication entre les joueurs, car ils interagissent entre eux durant leur séance de jeu, soit pour coordonner leurs actions ou simplement dans le but de socialiser, en plus de se regrouper sur différentes plateformes web (des forums de discussion, par exemple) pour échanger et élaborer des astuces. Ces diverses facettes du *theorycrafting*, directement en lien avec l'approche communicationnelle, nous permettront de mieux comprendre le rapport des joueurs à la performance, au partage des connaissances et à la normalisation des comportements en jeu.

Sur cette base, ce présent mémoire aura pour but de répondre à la question de recherche suivante : « Quels effets a le *theorycrafting* sur la normalisation des comportements en jeu chez une sous-communauté de joueurs visant la performance dans *World of Warcraft*? » Cette question se décline ensuite en deux sous-questions complémentaires. La première étant : « Quels rapports de force articulent la production et la diffusion des stratégies d'optimisation? » La deuxième étant : « Comment les stratégies d'optimisation influencent-elles ce que les joueurs considèrent comme performant dans le jeu? »

## CHAPITRE II

### CADRE THÉORIQUE

Afin de répondre aux questions de recherche présentées dans le chapitre précédent, nous commencerons par proposer une synthèse des concepts auxquels nous nous référerons lors de notre analyse. Le présent chapitre sera divisé en quatre sections complémentaires dans lesquelles nous aborderons respectivement les notions suivantes : l'action de « jouer » et le « jeu »; la discipline et le contrôle; la stratégie et la tactique; puis la notion de performance vidéoludique. Ces concepts nous permettront de mieux saisir les enjeux liés à l'optimisation de la pratique ludique au sein de la communauté de joueurs de *World of Warcraft*.

#### 2.1 L'action de jouer et le jeu

Nous entamerons la présentation de notre cadre théorique en définissant l'action de « jouer » comme étant une situation communicationnelle. Il s'agira ici de voir la façon dont la mise sur pied d'un cadre ludique (d'un contexte de jeu) repose sur l'articulation de concepts métacommunicationnels. Ensuite, nous proposerons une définition du concept même du jeu pour mieux saisir ce qu'est le jeu vidéo.

### 2.1.1 L'acte de jouer en tant que situation communicationnelle

Pour déterminer en quoi consiste l'action de « jouer », nous nous basons sur la théorie du jeu et du fantasme développée par Gregory Bateson dans son livre *Steps to an Ecology of Mind* (1972). Selon lui, le fait de jouer constitue une situation communicationnelle. Présenté de manière brève, ce raisonnement lui est venu alors qu'il observait deux singes dans un zoo (*ibid.*, p. 185). Ces singes se battaient, mais leur comportement permettait de déduire qu'ils n'étaient pas engagés dans un réel conflit physique : ils étaient plutôt en train de « jouer ». Bateson propose alors l'idée selon laquelle le fait de jouer consiste en des interactions entre plusieurs individus qui acceptent (par consensus) que leurs actions demeurent à l'intérieur d'un cadre ludique, qu'elles n'aient pas d'effet sur le « réel<sup>27</sup> » (Knoop, 2007, p. 1114).

Plus précisément, l'idée de l'action de « jouer » repose sur l'articulation de concepts métacommunicationnels entre les joueurs. En bref, la métacommunication se définit comme étant ce qui est communiqué à propos de la communication elle-même, c'est-à-dire les « indices » implicites permettant de saisir la signification d'un message dans un contexte d'émission précis. Par exemple, dans une conversation, le langage corporel ou le ton de voix de l'émetteur d'un message influence la manière dont le récepteur interprétera le sens de la communication (Egenfeldt et al, 2008, p. 29). Pour en revenir à l'exemple de Bateson, l'action de combattre prend différentes significations dépendant du contexte dans lequel elle a lieu. Dans ce cas-ci, le combat est de nature ludique. Sur le plan métacommunicationnel, les deux singes acceptent respectivement d'être dans une situation de jeu et que leurs actions n'aient pas le sens habituel de combat, mais plutôt de simulation d'un combat.

---

<sup>27</sup> Le « réel » réfère ici à la vie courante.

À l'inverse, Bateson se pose également la question « *Is this play?* » (1972, p. 188). Il souligne que la notion de jouer est paradoxale. D'un côté, elle s'articule par le fait que les joueurs interagissent de façon métacommunicationnelle et interprètent les actions de leurs pairs selon le cadre ludique dans lequel ils évoluent. Or, lorsqu'une divergence interprétative s'installe entre les joueurs, le jeu prend fin. Reprenons l'exemple des singes : advenant le cas où un des deux actants inflige un coup vicieux à l'autre (une morsure, par exemple), cette action peut fractionner le cadre ludique puisque la victime du coup peut percevoir cette attaque comme une réelle agression et non plus comme du jeu. Le fait de « jouer » est donc, en quelque sorte, un continuum communicationnel dans lequel les joueurs doivent constamment actualiser leur adhésion aux règles ludiques. Ceci renvoie notamment à ce que Colas Duflo qualifie de « contrat ludique », soit « [...] l'acte par lequel chacun se soumet aux règles du jeu, créant par là le monde ludique » (1997, p.222).

### 2.1.2 Le jeu

Afin de définir la notion de jeu, nous nous référons maintenant à la proposition que Jesper Juul présente dans son livre *Half-Real* (2005). Dans sa définition, Juul touche notamment aux concepts de règles, de résultats et de conséquences liés à l'activité ludique.

D'emblée, pour définir le concept de règles, Juul se réfère notamment à la proposition émise par Katie Salen et Eric Zimmerman dans le livre *Rules of Play* (2004). Ces derniers soutiennent que les règles limitent les actions d'un joueur. En d'autres mots, elles représentent un ensemble d'instructions. Suivant ces instructions, le joueur est en mesure de comprendre ce qu'il peut et ne pas faire dans le jeu (Salen, Zimmerman, 2004, p. 122). Sur cette base, Juul ajoute que les règles ne sont pas seulement des limites, mais qu'elles instaurent plutôt une liste d'actions potentielles ayant un sens significatif seulement à l'intérieur du cadre ludique. Par exemple, il explique que les

règles d'un jeu de société n'empêchent techniquement pas un joueur de fabriquer des bijoux avec des dés au cours d'une partie, mais que ce genre d'action ne fait en soit aucun sens dans le contexte du jeu (Juul, 2005).

Ensuite, Juul soutient qu'un jeu doit proposer des résultats variables et quantifiables (*ibid.*). Il définit les résultats variables comme les différents résultats pouvant être obtenus au terme d'une partie (victoire, défaite, impasse, etc.). Puis, il explique que les résultats d'un jeu sont quantifiables dans la mesure où il est possible de les identifier sans aucune ambiguïté (par exemple, un jeu où « X » représenterait la victoire, « Y » la défaite et « Z » l'impasse). Juul soutient que les résultats quantifiables sont nécessaires pour que les joueurs se mettent en accord sur les objectifs du jeu. Tout comme les règles, ils donnent un sens à l'activité ludique. Par exemple, dans un jeu comme le basketball, les résultats issus au terme d'une partie sont quantifiables et non négociables : l'équipe qui marque le plus de points gagne alors que l'équipe qui en marque le moins perd. À cet égard, l'auteur avance que les différents résultats possibles dans un jeu sont valorisés de façon différente, alors que certains sont simplement plus désirables que d'autres (*ibid.*). Généralement, les résultats valorisés positivement (la victoire) sont généralement plus difficiles à atteindre que ceux perçus de manière négative (la défaite). Ce faisant, les joueurs doivent fournir un effort afin d'influencer positivement l'issue du jeu et espérer gagner. Selon Juul, cet effort investi par les joueurs les entraîne à développer un attachement émotionnel aux résultats du jeu, soit par exemple d'être heureux lorsqu'ils gagnent et d'être en colère lorsqu'ils perdent (*ibid.*).

Finalement, l'auteur termine en soutenant que le jeu, ainsi que tous les types de rapport au jeu (attitude ludique, ses objectifs, son équilibre mental, etc.), peuvent entraîner des conséquences « négociables » (ou optionnelles) sur la vie courante. Selon lui : « *The only way for a game to have negotiable consequences is to have the operations and moves needed to play the game are predominantly harmless* » (*ibid.*). En ce sens, le fait

de perdre de l'argent au cours d'une partie de *Monopoly* n'a pas de conséquences tangibles sur la vie courante d'un joueur (il s'agit d'une perte monétaire fictive). Cependant, cette situation de jeu pourrait (ou non) avoir des effets sur la relation que le joueur entretient avec ses partenaires de jeu. Les conséquences du jeu seraient ainsi « négociables » dans ce cas-ci, puisqu'elles ne sont pas causées par le jeu en tant que tel, mais plutôt par la réaction des joueurs face à ce qui se produit dans le jeu. À l'inverse, Juul explique qu'un jeu impliquant l'utilisation d'armes entraînerait des conséquences non négociables, dans la mesure où les joueurs mettraient directement leur santé (et potentiellement leurs vies) en danger en jouant.

### 2.1.3 Les jeux vidéo en tant que systèmes interactifs

Maintenant que nous avons vu en quoi consiste l'action de jouer d'un point de vue communicationnel et ce qu'est un jeu, nous examinerons comment les jeux vidéo peuvent être considérés comme des systèmes<sup>28</sup> interactifs. D'emblée, nous prenons pour acquis que les jeux vidéo sont fondamentalement des jeux, qu'ils sont des programmes informatiques comportant des règles et des buts avec lesquels le joueur interagit (Juul, 2005). Cette interactivité pousse Espen Aarseth (1997, p. 1-2) à affirmer que les jeux vidéo s'inscrivent dans ce qu'il qualifie de « littérature ergodique ». L'auteur explique que :

*In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages (ibid.).*

---

<sup>28</sup> Nous définissons le système comme un « ensemble de procédés, de pratiques organisées, destinés à assurer une fonction définie » (Larousse).



L'expérience vidéoludique ne peut avoir lieu sans une participation physique active du joueur. Tel que le souligne Aarseth : « *Games are both object and process; they can't be read as texts or listened to as music, they must be played* » (2001, p. 2). Une interaction entre le joueur et le jeu vidéo est donc nécessaire pour que ce dernier s'anime, contrairement à d'autres types de médias comme les films, les livres ou à la musique qui peuvent être consommés en fournissant moins d'efforts actifs. L'acte de jouer à un jeu vidéo représente donc un processus communicationnel bidirectionnel. L'interactivité vidéoludique rappelle d'ailleurs la définition de la communication proposée par le mathématicien Norbert Wiener (1961). Aarseth (1997, p. 1) explique que Wiener considérait la communication comme étant un échange d'information ayant pour but d'altérer un environnement et se produisant à l'intérieur d'une boucle de rétroaction. Dans notre cas, le jeu envoie des informations sous forme de stimuli sonores et visuels au joueur, qui, lui, analyse l'information à laquelle il fait face. Une fois son analyse complétée, le joueur envoie une rétroaction au jeu, qui se prête à son tour à un exercice d'analyse pour ensuite émettre de nouveaux stimuli sonores ou visuels (et ainsi de suite) (Landay, 2014, p. 175). L'interaction se fait donc en fonction du comportement et des actions du joueur face à ce qui se produit dans le jeu.

Dans la même lignée, Lev Manovich (2001, p. 40) suggère que deux types d'interactivité entre un utilisateur et un logiciel sont possibles. D'abord, une interactivité dite « ouverte » permet à un utilisateur d'ajouter ou de modifier des éléments à la structure du système avec lequel il interagit. À l'inverse, dans une interactivité de type « fermée », les actions de l'utilisateur sont limitées par la structure préétablie du système. Par le fait qu'ils sont régis par des règles, l'interactivité dans un

jeu vidéo serait donc « fermée »<sup>29</sup>. Juul (2005) explique le procédé derrière l'interactivité fermée des jeux vidéo en les comparant à une machine à état (*state machine*) (terme provenant des sciences informatiques) :

[...] *a state machine is a machine that has an initial state, accepts a specific amount of input events, changes state in response to inputs using a transition function (i.e., rules), and produces specific outputs using an output function. [...] A game is a machine that can be in different states, it responds differently to the same input at different times, it contains input and output functions and definitions of what state and what input will lead to what following state [...] in computer-based games, the state is stored in memory and then represented on screen.* (Juul, 2005)

En plus de l'interaction entre le système et le joueur, les jeux vidéo sont désormais des dispositifs de communication qui permettent aux joueurs d'interagir entre eux. Comme le souligne Aarseth (2001, p. 2), les défis proposés dans les jeux multijoueurs en ligne exigent de la part des joueurs de mettre à profit leurs compétences sociales en plus de leurs compétences vidéoludiques. Dans ce contexte, la coordination, la communication et l'élaboration de stratégies ludiques entre plusieurs joueurs deviennent des éléments s'inscrivant à part entière dans la jouabilité d'un jeu. Le sens d'un jeu vidéo n'est donc pas uniquement produit par ses règles et sa structure informatique, mais également par les interactions sociales qui surviennent au sein de sa structure. À cet égard, James Paul Gee (2007) explique que les joueurs interprètent un jeu en fonction de sa « grammaire de design » (*design grammar*). Selon lui, la grammaire d'un jeu se divise en deux sous-catégories : la grammaire interne (propre au design du jeu) et la grammaire externe (propre aux conventions négociées socialement).

---

<sup>29</sup> Comme nous l'avons mentionné plus tôt, *World of Warcraft* permet aux joueurs de modifier leur interface avec des addiciels. Donc, dans ce cas-ci, l'interactivité n'est pas complètement « fermée », mais elle est plutôt « restreinte » dans le sens où seulement certains aspects de sa structure peuvent être modifiés (les joueurs ne sont pas autorisés à modifier les règles encodées dans le logiciel du jeu par contre).

La grammaire interne regroupe l'ensemble de principes et de mécaniques typiquement associés à un domaine particulier. Dans le domaine du jeu vidéo, le joueur interprète cette grammaire de façon consciente ou inconsciente. Elle est constituée de tous les éléments faisant partie du design du jeu. En jouant à un jeu, le joueur interagit avec les règles et, par conséquent, déduit ce qu'il peut et ne peut pas faire dans le contexte donné. Les règles peuvent soit être expliquées de façon explicite (sous forme de texte, par exemple), soit être délimitées de façon implicite par la jouabilité<sup>30</sup> du jeu (sous une forme métacommunicationnelle) (*ibid.*, p. 29). Ensuite, la grammaire externe regroupe notamment l'ensemble des thèmes, pratiques sociales et comportements pouvant être liés à un domaine spécifique (dans notre cas, il s'agit du jeu vidéo ou plus précisément du genre vidéoludique du MMORPG) (*ibid.*). Le joueur interprète cette grammaire en fonction de son « encyclopédie » (Eco, 1985), soit l'ensemble du bagage intellectuel, social, culturel et scientifique qu'il possède. De manière plus spécifique au domaine des jeux vidéo, Maude Bonenfant explique que :

[L'encyclopédie] représente l'ensemble des connaissances et expériences d'un joueur ou d'une collectivité auxquelles le joueur se réfère pour construire le sens du jeu. L'encyclopédie du joueur est constituée des lois physiques et biologiques, de l'expérience du corps dans l'espace, des lois de la perspective monoculaire, des esthétiques particulières aux genres, de l'expérience de jeu, des connaissances des nouveaux médias, de l'historique du jeu et des règles régissant les jeux du même genre (Bonenfant, 2010, p. 197).

La grammaire interne et la grammaire externe d'un jeu sont donc étroitement liées. À cet égard, Gee (2007, p. 30) suggère que c'est en réutilisant des mécaniques et des règles de jeu que les développeurs participent à la création de conventions dans le design de jeux. Le fait que tous les MMORPG possèdent une forme de jouabilité similaire entraîne du même coup la création de la grammaire externe du genre. Avec

---

<sup>30</sup> Par exemple, dans *World of Warcraft*, le personnage du joueur peut marcher, courir, sauter et nager, mais il ne peut pas escalader une surface rocheuse. Si un joueur rencontre une surface rocheuse, il devra trouver un moyen de la contourner puisqu'il est impossible de l'escalader.

les conventions établies, les joueurs s'attendent à retrouver les mêmes éléments de design dans chaque jeu issu d'un certain genre vidéoludique. Ces similitudes font en sorte que les joueurs peuvent passer d'un jeu à l'autre sans avoir à apprendre un nouveau langage (vidéoludique) dans chaque nouveau jeu. De même, les conventions ont également une influence sur les manières de jouer que les joueurs adoptent dans des types de jeux spécifiques.

En somme, les concepts présentés dans cette section serviront de base à notre analyse afin de contextualiser les enjeux liés à la performance dans la communauté de *World of Warcraft*. En considérant l'action de jouer comme un processus communicationnel, le jeu en tant que système de règles et le jeu vidéo comme système interactif, nous analyserons d'abord comment WoW crée un contrat ludique auquel les joueurs doivent adhérer pour jouer. Il sera alors question de la façon dont les joueurs optimisent leurs performances en fonction des contraintes imposées par les règles et les procédés interactifs du jeu. Ensuite, nous mobiliserons ces théories afin d'analyser les enjeux liés à la performance émanant des communautés de joueurs. Nous nous intéresserons notamment au fait que les joueurs pratiquant le *theorycrafting*, en exigeant un certain niveau d'optimisation de leurs pairs, instaurent des règles sociales pouvant avoir une influence notable sur l'expérience ludique.

## 2.2 Discipline et contrôle

Afin de comprendre les dynamiques qui entraînent la normalisation des manières de jouer chez les joueurs de *World of Warcraft*, nous nous référerons à deux concepts traitant du conditionnement des comportements. Dans un premier temps, il sera question de la notion de discipline ainsi que de la manière dont cette dernière est mise en pratique. Par la suite, nous aborderons le concept de contrôle qui est une forme disciplinaire utilisé à l'ère des sociétés informatisées.

### 2.2.1 La discipline

Telle que le philosophe français Michel Foucault la décrit, la discipline correspond au « mécanisme de pouvoir par lequel nous arrivons à contrôler » (Foucault, 1982). De ce fait, la discipline est étroitement liée au concept de pouvoir, qui prend toutefois une signification particulière dans le courant foucauldien. En effet, le pouvoir, selon Foucault, n'est pas nécessairement propre à l'État ou à d'autres institutions particulières. Il est plutôt le résultat d'un rapport de force : « par pouvoir, il me semble qu'il faut comprendre d'abord la multiplicité des rapports de force qui sont immanents au domaine où ils s'exercent, et sont constitutifs de leur organisation » (Foucault, 1976, p. 121-122).

La société n'est pas sous l'emprise d'un seul et unique pouvoir suprême. En prenant différentes formes et se retrouvant à différents endroits, il existe un ensemble de pouvoirs spécifiques (des micropouvoirs) que l'on peut lier, juxtaposer et hiérarchiser (Ottaviani, 2003). Foucault met d'ailleurs l'emphase sur le caractère autonome et spécifique du pouvoir. À titre d'exemple, il explique que le pouvoir qu'exerce un patron d'atelier sur ses employés est un micropouvoir spécifique à un environnement particulier qui coexiste avec le pouvoir judiciaire présent dans le reste de la société (Foucault, 1982).

Cependant, il est aussi important de spécifier que « le pouvoir n'est pas une instance d'interdiction, de prohibition, mais au contraire un ensemble de rapports de forces qui se range sous la catégorie de la relation » (Ottaviani, 2003). Cela dit, « la discipline n'est donc pas une fonction négative, une instance de sanction, mais au contraire une force positive d'incitation, d'orientation » (*ibid.*). Elle cherche à normaliser le comportement des individus en leur imposant un code de conduite plutôt qu'à réprimander les actions déviantes (le but de la discipline étant de proscrire ces actions déviantes en premier lieu).

Pour exercer la discipline, les institutions de pouvoir placent les individus dans des espaces clos que Foucault qualifie de milieux d'enfermement (écoles, usines, hôpitaux, prisons, etc.). Ces milieux d'enfermement ont comme rôle d'ordonner le temps, de répartir l'espace et de composer une force productive « dont l'effet doit être supérieur à la somme des forces élémentaires » (Deleuze, 1990, p. 1) au sein de leurs frontières spatio-temporelles. De plus, ils sont architecturés de manière à procurer un point de vue panoptique<sup>31</sup> aux instances de pouvoir. Ce panoptisme permet au pouvoir de devenir une forme de « présence absente, une virtualité, puisqu'on ne peut jamais savoir si l'on est effectivement surveillé à tel ou tel moment » (Ottaviani, 2003). Ne sachant jamais s'ils sont surveillés ou non, les individus finissent par s'autodiscipliner, c'est-à-dire qu'ils adhèrent par eux-mêmes au code de conduite prescrit par le milieu d'enfermement dans lequel ils se trouvent (Foucault, 1975, p. 204). Ils s'assurent de maintenir un comportement approprié pour éviter d'être réprimandés<sup>32</sup> puisqu'ils savent que le regard des personnes en position de pouvoir peut se poser sur eux à n'importe quel instant (sans préavis). Pour résumer, les milieux d'enfermement sont une sorte de « moule » modelant directement les individus s'y trouvant selon des valeurs disciplinaires particulières qu'ils véhiculent.

### 2.2.2 Le contrôle

En poursuivant à partir de la pensée de Foucault, le philosophe Gilles Deleuze note que la société fait face à « une crise généralisée de tous les milieux d'enfermement » (1990, p. 1) à partir des années 1950 alors que le développement des technologies

---

<sup>31</sup> Un point de vue procurant une vision d'ensemble sur un environnement.

<sup>32</sup> Par exemple, le milieu d'enfermement de l'usine discipline ses travailleurs dans l'optique de maximiser leur rendement de production. Dans ce contexte, un travailleur improductif risque d'être sujet à des réprimandes (congédiement, diminution de salaire, etc.) advenant le cas où ses supérieurs se rendent compte de son comportement déviant (par rapport aux valeurs du milieu).

informatiques génère de nouveaux mécanismes de contrôle. Deleuze soutient que le contexte technologique de cette époque entraîne l'évolution du concept de « discipline » vers ce qu'il qualifie de « contrôle ». Si la discipline moulait les individus en les plaçant successivement d'un milieu clos à l'autre (de la famille à l'école, de l'école à l'usine, etc.), le contrôle module continuellement la population qui est désormais en mouvement constant, ce qui procure ainsi une plus grande sensation de liberté (*ibid.*, p. 2). Cette sensation de liberté n'est toutefois rien de plus qu'une illusion, comme l'illustre Deleuze (1987) en citant l'exemple du réseau autoroutier. En roulant sur une autoroute, un individu peut tout à fait se sentir libre d'aller où il veut, mais il n'est en aucun cas libre de se rendre à sa destination de la manière qu'il le veut : il doit se plier au code de la route (respecter les limites de vitesse, circuler dans la voie appropriée, adapter sa conduite en fonction des autres automobilistes, etc.).

Ceci dit, le caractère numérique du contrôle est ce qui le diffère de la discipline. Deleuze explique que :

Dans les sociétés de contrôle, au contraire, l'essentiel n'est plus une signature ni un nombre, mais un chiffre: le chiffre est un mot de passe, tandis que les sociétés disciplinaires sont réglées par des mots d'ordre (aussi bien du point de vue de l'intégration que de la résistance). Le langage numérique du contrôle est fait de chiffres, qui marquent l'accès à l'information, ou le rejet. On ne se trouve plus devant le couple masse-individu. Les individus sont devenus des « dividiuels », et les masses, des échantillons, des données, des marchés ou des « banques ». (1990, p. 2)

En ce sens, le contrôle se fait généralement par l'entremise de machines informatiques alors que l'utilisation d'ordinateurs, de télévisions ou de téléphones intelligents vient redéfinir les moyens de production, de socialisation et de communication en créant un nouveau rapport au monde (Hardt et Negri, 2000, p. 23). De plus, le développement d'Internet au cours des années 1990 a entraîné la création d'un réseau numérique auquel la population est constamment connectée. Grâce à cette interconnectivité qui relie les individus indépendamment de leur emplacement physique, il est maintenant

possible de surveiller n'importe qui dans pratiquement n'importe quel contexte (Kerr, 2015).

Le contrôle possède aussi un certain caractère « démocratique », dans la mesure où n'importe qui peut potentiellement l'utiliser pour parvenir à ses fins (Hardt et Negri, 2000, p. 23). Pour faire un lien avec l'autoroute, nous suggérons l'exemple des systèmes de localisation géographique (GPS), qui ont entre autres comme fonction de proposer des itinéraires à l'utilisateur (comment se rendre au point *B* à partir du point *A*). Le GPS, en soi, est une technologie qui facilite les déplacements de l'utilisateur : il minimise les risques de se perdre; il permet de calculer le temps de voyage et la distance entre deux localisations, etc. Toutefois, en se laissant guider (contrôler) par cette technologie, l'utilisateur troque sa liberté de voyager librement et d'explorer le monde au profit d'une commodité restrictive (une trajectoire précalculée par un algorithme). En ce sens, les individus sont contrôlés par la technologie lorsqu'ils lui confèrent une position de pouvoir en la laissant orienter leurs vies. Dans une société de contrôle, le pouvoir régulant les comportements est donc de plus en plus décentralisé alors que la surveillance devient réticulaire.

Pour conclure, les concepts de discipline et de contrôle seront mobilisés afin de compléter la réflexion proposée dans la section précédente. Lorsque des joueurs jouent à un jeu, ils adhèrent à un contrat ludique (Duflo, 1997) et adoptent un comportement propice au contexte de jeu. Autrement dit, l'adhésion aux règles d'un jeu entraîne la création d'une forme de discipline : les joueurs acceptent volontairement de suivre les limitations et objectifs ludiques pour que le jeu puisse avoir lieu (Salen et Zimmerman, 2004). Puis, le concept de contrôle nous permettra entre autres d'analyser les dynamiques de normalisation (basées sur des performances chiffrées) présentes au sein de la communauté du jeu.



### 2.3 Stratégie et tactique

Dans le livre *L'invention du quotidien : arts de faire* ([1980] 1990), Michel de Certeau s'intéresse aux pratiques quotidiennes du citoyen moyen. Il est notamment question de la réappropriation et du détournement de la réalité produite par « l'élite productrice » au profit des « milieux populaires ». De Certeau cherche à montrer que les consommateurs ne sont pas aussi passifs que l'on pourrait le croire face aux industries culturelles. Il ne s'intéresse non pas à la manière dont les citoyens « consomment » la culture, mais plutôt à « l'usage » que ces derniers en font.

La distinction entre stratégie (action propre aux producteurs) et tactique (action propre aux consommateurs) est au centre du raisonnement de De Certeau. D'emblée, il suggère de partir de l'énonciation afin d'établir la différence entre ces deux concepts. L'auteur propose de définir l'énonciation comme « [...] un nœud de circonstances, une nodosité indétachable du "contexte" dont abstraitement on la distingue » (*ibid.*, p. 56). Il divise ensuite l'énonciation en deux niveaux. Le premier étant constitué de la représentation et de la trajectoire du discours, soit le calcul des rapports de forces qui tient compte des variables fixes et isolables dans un contexte particulier (il situe la stratégie dans ce niveau) (p. 59). Puis, le second comporte les variables particulières au contexte, au temps ou à l'utilisation qui ne seraient pas pris en considération par le premier (il positionne la tactique dans ce deuxième niveau) (p. 60).

Cela dit, De Certeau identifie subséquemment trois conditions requises pour mettre sur pied une stratégie (*ibid.*). Premièrement, la stratégie repose sur une maîtrise du temps par la création d'un lieu indépendant. Ceci renvoie à ce que l'auteur qualifie de « propre », soit la victoire du lieu sur le temps. Le « propre » permet de capitaliser sur les avantages acquis, de préparer le futur et d'assurer une certaine autonomie en fonction des circonstances variables. Deuxièmement, la stratégie nécessite une maîtrise des lieux par la vue. En possédant un point de vue panoptique sur un environnement, il

est alors possible de transformer « les forces étrangères en objets qu'on peut observer et mesurer, donc et "inclure" dans sa vision. Voir (loin), ce sera également prévoir, devancer le temps par la lecture d'un espace » (*ibid.*). Puis, troisièmement, la stratégie se base sur un pouvoir du savoir permettant la transformation des incertitudes d'un lieu en espaces lisibles. De Certeau explique que la stratégie est toujours initiée par la constitution d'un champ « propre » (une institution militaire ou une discipline scientifique, par exemple). Par conséquent, le pouvoir est toujours un préalable au savoir (et non l'inverse) dans l'établissement d'une stratégie.

De l'autre côté, la tactique telle que De Certeau la définit, est une action posée en l'absence d'un « propre » (d'un lieu indépendant du temps). La tactique « n'a pour lieu que celui de l'autre. Aussi doit-elle jouer avec le terrain qui lui est imposé tel que l'organise la loi d'une force étrangère » (*ibid.*). Contrairement à la stratégie, la tactique dépend du temps, c'est-à-dire qu'elle saisit « au vol » les opportunités que lui offre le moment présent. La tactique est donc une action possible, mais qui n'est pas nécessairement prévisible au sein d'un environnement. De plus, en référence à la pensée de Carl von Clausewitz, De Certeau ajoute que la tactique est un « art du faible », qu'elle soit en fait une sorte de « ruse » utilisée par les individus assujettis dans un rapport de pouvoir, soit un mouvement effectué dans le « champ de vision » du dominant (*ibid.*, p. 61). La tactique ne pourrait pas être utilisée par une instance en position de pouvoir, puisqu'une telle action (non calculée) pourrait potentiellement entraîner un effet de tromperie qui nuirait à la stabilité et à la supériorité de ladite instance.

Ces théories proposées par Michel De Certeau nous permettront entre autres d'identifier les rapports de forces au sein desquels s'articule la création du *theorycrafting*. Il sera d'abord question de considérer l'optimisation comme une tactique utilisée par les joueurs dans un lieu (le jeu) créé par une élite productrice (les développeurs de WoW dans ce cas-ci). Ensuite, nous verrons comment le

*theorycrafting* prend la forme d'une stratégie lorsque nous le considérons comme étant une production émanant d'une élite de joueurs et imposée à la communauté.

## 2.4 La performance

Selon nos connaissances, il existe peu de définitions de la notion de performance d'un joueur dans un jeu vidéo. Si la performance vidéoludique est souvent abordée comme le fait d'exceller dans un jeu (Paul, 2011 ; Karlsen, 2011 ; Choontanom et Nardi, 2012), elle peut aussi être comparée à la notion de performance sportive dans un contexte de sport électronique (*e-sport*) (Taylor, 2012), mais ces propositions sont difficilement applicables à notre angle de recherche communicationnel. Ainsi, nous tenterons de proposer notre propre interprétation du concept de performance vidéoludique au terme de cette section. Pour ce faire, nous nous baserons sur la manière dont la performance est définie dans le champ de la linguistique et dans le domaine de la pédagogie.

### 2.4.1 La performance en linguistique et en pédagogie

Dans le livre *Aspects of the Theory of Syntax* (1965), le linguiste états-unien Noam Chomsky élabore la théorie de la grammaire générative. Cette grammaire est « destinée à rendre compte du savoir linguistique des locuteurs par sa capacité à énumérer l'ensemble infini des phrases grammaticales d'une langue au moyen d'un ensemble fini de règles » (Larousse, s.d.). Chomsky développe ce concept en proposant notamment d'établir une distinction entre la notion de « compétence » et celle de « performance » (Chomsky, 1965, p. 4). Selon lui, la compétence est composée de l'ensemble de connaissances qu'un locuteur/auditeur possède sur un langage donné alors que la performance, quant à elle, est l'actualisation de ladite compétence dans une situation concrète de communication. La performance est donc un concept d'ordre social (elle a lieu lors d'une interaction) alors que la compétence est d'ordre individuel (elle est un ensemble de savoir acquis par un individu).

Chomsky souligne cependant que le fait de considérer la performance comme un reflet direct de la compétence est idéaliste en soi. Il suggère de mesurer le niveau de performance selon des standards « d'acceptabilité » propres à chaque situation communicationnelle (*ibid.*, p. 10). Il entend par le terme « acceptabilité » des énoncés linguistiques étant naturellement compréhensibles dans leur contexte d'émission (sans ambiguïtés). À l'inverse, la compétence peut être mesurée en fonction de la grammaire employée par le locuteur (*ibid.*, p. 11). Or, le niveau de compétence ne coïncide pas systématiquement avec le niveau de performance – même s'il est un facteur contribuant à l'acceptabilité d'un énoncé. La performance d'un locuteur peut être adéquate (acceptable) dans une situation de communication particulière sans pour autant que la grammaire qu'il emploie soit impeccable.

De son côté, la performance dans le domaine pédagogique est abordée de façon similaire, dans le sens où elle est l'actualisation d'une compétence dans un contexte d'évaluation. Philippe Jonnaert (2009, p. 21) explique que la performance d'un élève dans une situation d'apprentissage est mesurée en fonction de la manière dont il atteint les objectifs opérationnels qui lui sont imposés (qui peuvent se définir comme étant les caractéristiques observables des compétences de l'élève). Jonnaert donne l'exemple d'une situation où un enseignant affirmerait que son élève serait en mesure d'accorder un participe passé avec l'auxiliaire « avoir » au terme d'une activité (*ibid.*). Dans ce cas particulier, le fait de fixer ces objectifs permet à l'enseignant d'observer si l'élève possède (ou non) les compétences nécessaires à la réalisation d'un exercice. Le niveau de performance varie donc en fonction du nombre d'erreurs que l'élève commet au cours de l'exercice. Moins il fait d'erreurs, plus il est performant. À l'inverse, plus il fait d'erreurs, moins il est performant.

### 2.4.2 La performance vidéoludique

Puisque nous considérons l'acte de jouer à un jeu vidéo comme étant une forme de communication et un processus interactif, la manière dont nous entrevoyons la performance d'un joueur dans un jeu s'apparente étroitement à la notion de performance en linguistique élaborée par Chomsky (1965), voulant que la performance soit l'actualisation d'une compétence dans une situation concrète de communication. Dans notre cas, le joueur actualise ses compétences vidéoludiques lorsqu'il interagit avec le jeu. Cependant, tout comme dans un contexte pédagogique, des objectifs opérationnels lui sont imposés par le jeu. La performance d'un joueur peut donc être mesurée en fonction du nombre d'erreurs qu'il commet lorsqu'il tente d'atteindre les buts qui lui sont proposés.

Comme nous l'avons vu précédemment, les possibilités interactives sont limitées par des règles. Les jeux vidéo sont comparables à des machines à état (*state machines*) : ils n'interprètent pas les intentions des joueurs et sont programmés pour exécuter les commandes et les actions que ces derniers leur transmettent. Jesper Juul, dans son livre *The Art of Failure*, soulève d'ailleurs un point intéressant: « [...] *when you fail in a game, it really means that you were in some way inadequate* » (2013, p. 7). Selon cette logique, si l'échec dans un jeu est dû à un comportement « inadéquat » de la part du joueur, la réussite résulterait alors d'un comportement « adéquat ».

Donc, d'un point de vue communicationnel, il serait possible de qualifier l'échec d'un joueur comme étant une réponse inappropriée au message que le jeu lui envoie. En revenant à la proposition de Chomsky (1965), la « réponse » du joueur est en fait la performance dans une situation communicationnelle. S'il échoue, sa performance ne concorde pas aux « standards d'acceptabilité » propres au contexte de communication créé par le jeu. À l'inverse, sa réussite pourrait être qualifiée comme étant une réponse adéquate au même message, c'est-à-dire une performance coïncidant aux mêmes

« standards d'acceptabilité ». Cependant, tel que Chomsky l'explique (*ibid.*, p. 4), la performance n'est pas nécessairement le reflet exact de la compétence. Ceci est d'autant plus vrai dans un contexte vidéoludique alors qu'il est tout à fait possible qu'un joueur possède les compétences nécessaires pour atteindre les objectifs que le jeu lui donne, mais qu'il soit incapable de les actualiser lors d'une situation concrète de jeu.

Compte tenu de ce qui précède, nous proposons que la performance vidéoludique dans une logique d'optimisation soit définie comme étant *la réponse la plus adéquate possible du joueur en fonction du message que le jeu vidéo lui transmet*. Cette définition nous semble pertinente, puisqu'elle met de l'avant la dimension situationnelle du concept. En effet, l'optimisation de la performance se fait toujours en fonction des spécificités propres au contexte de jeu dans lequel le joueur évolue. Dans *World of Warcraft* par exemple, la performance dans une situation peut être mesurée en fonction de la quantité de dégâts qu'un joueur inflige à son adversaire dans une fenêtre de temps donnée alors que, dans une autre, elle peut être mesurée en fonction de la quantité de dégâts que le personnage d'un joueur absorbe lors d'un combat. Ces deux situations distinctes guideraient alors le joueur vers des formes d'optimisation contraires : ce dernier devrait optimiser les capacités offensives de son personnage dans la première et maximiser son rendement défensif dans la seconde.

## 2.5 Conclusion

Pour conclure, nous reviendrons brièvement sur les principaux concepts présentés au cours de ce chapitre afin de proposer une synthèse de notre cadre théorique. En premier lieu, comme notre étude s'intéresse aux jeux vidéo et à l'optimisation de la pratique ludique, il était primordial pour nous de définir l'action de jouer ainsi que la notion même du « jeu ». À cet égard, nous avons vu que l'acte de jouer consiste en un processus communicationnel dans lequel les joueurs acceptent (par consensus) que les conséquences de leurs actions ne transgressent pas les limites du cadre ludique

(Bateson, 1972). Puis, nous avons ensuite vu que le jeu est avant tout un système régi par un ensemble de règles dans lequel des joueurs s'engagent (Juul, 2005).

Dans un deuxième temps, nous avons mobilisé les concepts de discipline (Foucault, 1975) et de contrôle (Deleuze, 1990) afin de mieux comprendre les dynamiques qui entraînent la normalisation des comportements dans la communauté de joueurs de *World of Warcraft*. Nous avons notamment vu que la discipline est un mécanisme de conditionnement employé par une instance de pouvoir dans un espace délimité. Le contrôle, quant à lui, est aussi un mécanisme de conditionnement dont l'emprise s'étend toutefois au-delà des limites d'une institution.

Troisièmement, nous nous sommes référé à la distinction entre stratégie et tactique telle que proposée par Michel De Certeau ([1980] 1990) afin d'identifier les rapports de forces par lesquels s'articule la création du *theorycrafting*. La stratégie, en tant que forme de contrôle sur un environnement, est une action employée par une instance en position de pouvoir alors que la tactique, en tant que « ruse », est une manière de faire utilisée par un sujet dominé dans un rapport de forces.

Finalement, afin de définir la notion de performance dans un contexte vidéoludique, nous nous sommes rapporté aux définitions de la performance dans le domaine de la linguistique (Chomsky, 1965) et de la pédagogie (Joannert, 2009). Ainsi, nous avons défini la performance d'un joueur comme étant l'actualisation de ses compétences vidéoludiques dans une situation de jeu. Sous un angle communicationnel, une performance « optimale » serait alors *la réponse la plus adéquate possible du joueur en fonction du message que le jeu vidéo lui transmet*.

Maintenant que les concepts sur lesquels se basera notre analyse ont été présentés, nous poursuivrons en exposant la méthodologie de recherche que nous avons employée afin de construire le corpus de notre étude et afin d'analyser nos résultats.

## CHAPITRE III

### MÉTHODOLOGIE

Afin de répondre à la question de recherche ainsi qu'aux sous-questions proposées dans le cadre de ce mémoire, nous avons employé une méthode de recherche qualitative de type inductive. Ce choix méthodologique est justifié par le fait que nous cherchions à mieux comprendre comment se produit un phénomène (Mongeau, 2008, p. 30). Dans ce chapitre, nous présenterons d'abord le choix du cas à l'étude sur lequel se base notre analyse. Après, nous aborderons la méthode de collecte de données que nous avons employée : la netnographie. Nous discuterons ensuite du cadre de notre collecte de données ainsi que de la composition de notre corpus. Puis, il sera question de la méthode d'analyse utilisée dans la réalisation de ce mémoire : l'analyse de contenu. Pour terminer, nous exposerons les limites de notre étude et, finalement, nous prendrons en compte des enjeux éthiques liés à notre recherche.

#### 3.1 Cas à l'étude

Afin de répondre à nos objectifs de recherche, soit de comprendre comment la communication intervient dans la manière dont les joueurs d'un jeu atteignent un niveau de performance optimal, nous avons établi certains critères pour sélectionner notre cas. D'abord, le jeu choisi se devait d'être difficile à maîtriser puisque nous étudions la performance et le *theorycrafting*. Nous cherchions un jeu dont la complexité faisait en sorte qu'il était nécessaire pour les joueurs d'élaborer des stratégies



d'optimisation à l'extérieur de leurs parties pour atteindre un niveau de performance élevé dans le jeu. Ensuite, notre second critère était que le jeu devait posséder une communauté active de joueurs, autant à l'intérieur du jeu que sur Internet (dans les forums de discussions, YouTube, Twitch.tv, etc.). Ce critère était primordial à notre étude, car l'aspect collaboratif s'avère être un facteur important dans la réalisation et la distribution des stratégies d'optimisation de la performance vidéoludique. Puis, notre troisième critère était que le jeu étudié devait être mis à jour régulièrement par ses développeurs afin de pouvoir voir comment l'optimisation de la pratique ludique peut potentiellement varier d'une version du jeu à une autre. Finalement, notre dernier critère était que les performances des joueurs au sein de ce jeu devaient être mesurables, autrement dit, que la performance d'un joueur puisse être analysée mathématiquement à l'aide de statistiques. Ce critère était important pour nous puisque, comme il a été soulevé dans notre premier chapitre, la quantification de la performance d'un joueur permet une interprétation plus détaillée de son niveau de jeu.

Plusieurs jeux répondaient à ces critères, mais nous avons arrêté notre choix sur *World of Warcraft*. Nous justifions ce choix méthodologique en nous référant aux propos de Frans Mäyrä (2008, p. 165). Ce dernier soutient que le fait de jouer à un jeu est un élément crucial à intégrer dans la méthodologie d'une étude sur le jeu vidéo. Mäyrä souligne d'ailleurs qu'un chercheur désirant se forger une expertise étendue dans le champ des études du jeu vidéo a le devoir de jouer au plus grand nombre de jeux possible (*ibid.*). D'emblée, il est important de mentionner que nous possédions déjà (avant le début de cette recherche) une grande expérience en tant que joueur de *World of Warcraft*. Nous jouons à ce jeu depuis plus de 11 ans, nous avons joué à toutes les extensions du jeu et nous avons de l'expérience dans presque chaque sphère du jeu (raids, donjons, quêtes, joueur contre joueur, etc.). Notre grande expertise et nos connaissances pointues du jeu permettaient une compréhension du jargon présent dans l'univers de WoW ainsi qu'une interprétation plus juste des propos des joueurs, ce qui

favorisait une analyse à la fois plus poussée du *theorycrafting* et reflétant mieux la réalité des *theorycrafters*.

### 3.2 Technique de collecte de données : la netnographie

La technique de collecte de données que nous avons utilisée au cours de cette recherche est la netnographie, une méthode qualitative permettant d'investiguer les comportements et les pratiques culturelles au sein des différentes communautés sur Internet. Elle est principalement utilisée dans le domaine de l'anthropologie, des études culturelles (*cultural studies*) et peut aussi être utile à des fins de marketing (Kozinets, 1998). Cela dit, nous l'avons mobilisée afin de récolter des données sur les discussions, échanges et toutes autres pratiques communicationnelles des joueurs de *World of Warcraft* s'adonnant à la pratique du *theorycrafting*. Cependant, notre netnographie n'a pas tenu compte du comportement des joueurs directement dans le jeu. En fait, nous nous sommes strictement intéressé aux interactions ayant lieu sur les plateformes web vers lesquelles les joueurs convergent afin de discuter du jeu et élaborer des astuces. Nous avons donc ciblé les plateformes suivantes pour mener notre récolte de données, principalement parce qu'elles sont très populaires auprès des *theorycrafters* : les forums du site Mmo-Champion.com, les forums officiels de *World of Warcraft* (Battle.net), les sites Icy-Veins.com et Wowhead.com ainsi que le site Warcraftlogs.com

### 3.3 Présentation des plateformes analysées

La majorité des données récoltées dans le cadre de cette recherche proviennent du site Mmo-Champion. Mmo-Champion est un site diffusant des articles et des nouvelles concernant *World of Warcraft*. Il possède également des forums de discussion très actifs. Les utilisateurs doivent créer un compte afin de participer aux discussions, mais il est toutefois possible de consulter les forums sans être enregistré (les discussions

dans les forums sont publiques). Il est important de spécifier que ce site diffuse uniquement du contenu en anglais et qu'il est opéré et géré par des joueurs. Nous avons sélectionné Mmo-Champion puisque, selon notre expérience, son forum constitue un lieu de rencontre où plusieurs *theorycrafters* se regroupent pour élaborer des stratégies d'optimisation. Nous le considérons d'ailleurs comme la référence par excellence en ce qui a trait aux informations relatives au *theorycrafting*<sup>33</sup>.

La deuxième plateforme sur laquelle nous avons recueilli nos données regroupe les forums de discussion sur le site officiel du jeu *World of Warcraft* (Battle.net). Les joueurs doivent se connecter avec leur compte de jeu pour prendre part aux discussions de ce forum alors que les interactions se font sous le couvert de leur pseudonyme et de leur personnage de jeu. De cette manière, les joueurs peuvent « inspecter<sup>34</sup> » les avatars des autres joueurs afin de voir l'équipement que ces derniers possèdent, leurs réalisations dans le jeu, leurs statistiques, etc. Ces forums sont modérés (gérés) par *Blizzard Entertainment*, mais leur contenu est majoritairement généré par les joueurs. Il arrive toutefois, dans certaines occasions, que les développeurs du jeu partagent de l'information ou répondent aux questions des joueurs sur cette plateforme. Il est cependant important de spécifier que nous nous sommes concentré uniquement sur les forums anglophones (nord-américains et européens), excluant ainsi tous les forums espagnols, français, coréens (etc.) de notre corpus. Nous avons sélectionné cette plateforme puisqu'elle est l'hôte de plusieurs discussions sur le *theorycrafting*<sup>35</sup>.

---

<sup>33</sup> L'annexe 3 contient l'aperçu d'une discussion sur le site Mmo-Champion.

<sup>34</sup> Ils peuvent consulter « l'armurerie » d'un personnage d'un autre joueur (voir l'annexe 2).

<sup>35</sup> L'annexe 4 contient l'aperçu d'une discussion sur les forums officiels de *World of Warcraft*.

Les plateformes suivantes, Icy-Veins et Wowhead, sont des sites web sur lesquels sont répertoriés une multitude de guides et d'astuces pour le jeu *World of Warcraft*<sup>36</sup>. Tout le contenu affiché sur ces sites est généré et géré par des joueurs. Ces sites possèdent également un forum de discussion entièrement dédié au *theorycrafting*. Chaque guide publié sur le site est directement lié au forum afin d'encourager les joueurs à discuter de l'information exposée<sup>37</sup>. Nous avons sélectionné cette plateforme puisque, selon notre expérience, elle est l'outil auquel les joueurs se réfèrent lorsqu'ils ont besoin d'accéder rapidement à n'importe quel type de stratégies d'optimisation.

Finalement, la dernière plateforme sélectionnée est WarcraftLogs<sup>38</sup>, où les joueurs partagent principalement les statistiques de leurs performances. Pour utiliser cette plateforme, les joueurs doivent télécharger un addiciel qui enregistre leurs moindres actions dans une situation de « raid ». Par la suite, ces informations sont transformées en registres<sup>39</sup> (*logs*) qui peuvent être consultés afin d'analyser une performance. Cette plateforme, entièrement créée et gérée par les joueurs, a été sélectionnée puisque, selon notre expérience, elle est fortement populaire auprès des joueurs accordant une grande importance à l'optimisation de leurs performances dans WoW. Nous n'avons pas ciblé de contenu spécifique sur cette plateforme. Nous l'avons toutefois incluse dans notre corpus puisque les joueurs ont tendance à partager leurs registres avec leurs pairs dans les forums susmentionnés afin de recevoir des commentaires constructifs par rapport à

---

<sup>36</sup> L'annexe 5 contient un exemple d'un guide d'optimisation que l'on retrouve sur Icy-Veins. L'annexe 10 contient un exemple de guide d'optimisation que l'on retrouve sur le site Wowhead.

<sup>37</sup> L'annexe 6 présente le forum de discussion qui est lié au guide d'optimisation présenté dans l'annexe 5.

<sup>38</sup> Lien vers WarcraftLogs : <https://www.warcraftlogs.com/> (consulté le 5 mai 2017).

<sup>39</sup> Ces registres permettent de voir, par exemple, à quel instant le joueur a utilisé tel ou tel sortilège lors d'un affrontement avec un ennemi (voir l'annexe 7).

leur manière de jouer. Cette rétroaction leur permet d'identifier spécifiquement les aspects sur lesquels ils doivent travailler pour optimiser leur efficacité. Dans ce genre de situation, WarcraftLogs devient alors une plateforme complémentaire alimentant les discussions sur le *theorycrafting*.

### 3.4 Cadre de la collecte de données

Il est important de spécifier que notre corpus d'analyse se situe dans un cadre temporel fixe. Les données que nous avons récoltées ont été publiées entre les mois d'avril et septembre de l'année 2017. Cette période a été ciblée puisqu'elle concordait avec l'ajout d'une nouvelle mise à jour à *World of Warcraft* (le jeu passant alors de la version 7.2 à la version 7.2.5). Ayant officiellement été appliquée au jeu le 13 juin 2017, cette rustine a apporté des changements au niveau des mécaniques et de la jouabilité des différentes classes de personnage, en plus de donner aux joueurs l'accès à un nouveau raid : « *Tomb of Sargeras* » (ToS). Par expérience, nous savions que lorsque le jeu subi un changement, les joueurs ajustent leurs connaissances sur le *theorycrafting* en fonction des nouvelles réalités présentes dans l'environnement ludique. De ce fait, en ciblant une période de temps marquée par la sortie d'une rustine pour mener notre terrain de recherche, nous avons pu analyser en temps réel l'évolution des discours sur les stratégies d'optimisation.

En outre, nous avons décidé de tenir compte uniquement du *theorycrafting* spécifique à la classe du *warrior* dans notre analyse. Plusieurs raisons justifient ce choix. D'abord, parce que la classe du *warrior* (et plus particulièrement la spécialisation « *Arms* ») a été sujette à des changements majeurs lors de l'ajout de la rustine 7.2.5<sup>40</sup>. Ensuite, parce qu'elle possède une communauté de joueurs très active et dédiée qui génère beaucoup

---

<sup>40</sup> La liste complète des changements apportés par la mise à jour 7.2.5 est disponible sur cette page : <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/20812012> (consulté le 4 mai 2017).

de contenu en ligne (billets de forums, guides, tutoriels, etc.). Nous avons donc pu construire un corpus d'analyse significatif en nous concentrant uniquement sur cette classe. Par ailleurs, nous sommes familiers avec la classe du *warrior* : nous sommes à l'aise avec sa jouabilité, nous avons au préalable des connaissances sur son *theorycrafting* et nous maîtrisons la terminologie qu'emploie sa communauté. Il était donc naturel pour nous de choisir une classe avec laquelle nous avons de l'expérience.

Puis, finalement, le dernier élément qui a motivé notre choix est le fait que les deux spécialisations de « spécialiste de dégâts »<sup>41</sup> du *warrior*, « *Arms* » et « *Fury* », proposent une jouabilité similaire : les deux sont axées sur le combat au corps-à-corps. Ceci n'est toutefois pas le cas pour chaque classe. Par exemple, les spécialisations « *Elemental* » et « *Enhancement* » du *Shaman* proposent des jouabilités complètement différentes. Les *Shamans* « *Elemental* » attaquent leurs ennemis en lançant des sorts à distances alors que les *Shamans* « *Enhancement* » se battent au corps-à-corps. Bien que cela puisse sembler banal à première vue, il s'agissait pour nous d'un facteur important à considérer puisqu'un joueur peut alterner entre « *Arms* » et « *Fury* » sans être trop déstabilisé. Nous présumons alors que les individus jouant la classe du *warrior* seraient plus enclins à se ranger derrière la spécialisation la plus « performante » selon les savoirs de *theorycrafting* ce qui, selon nous, n'aurait pas nécessairement été le cas pour chaque classe.

### 3.5 Choix du corpus

Afin de répondre à notre première sous-question de recherche, soit « Quels rapports de force articulent la production et la diffusion des stratégies d'optimisation? », nous

---

<sup>41</sup> Nous n'avons pas tenu compte des discussions traitant de la spécialisation *Protection* du *warrior*, qui est dédiée au rôle de *tank*. Comme cette spécialisation a une fonction différente, il est impossible de comparer son niveau de performance avec les deux autres.

avons commencé par faire une recension des guides d'optimisation concernant la classe du *Warrior* diffusés sur les forums de Mmo-Champion, les forums officiels de *World of Warcraft* et le site Icy-Veins. À cette étape, nous cherchions d'abord à identifier qui étaient les auteurs de ces guides dans le but d'établir des pistes de recherche. Une fois l'identification faite, nous avons consulté leurs profils pour retracer leurs activités sur les plateformes analysées. Nous avons ciblé les discussions auxquelles ces derniers participaient afin de dresser le portrait du processus d'élaboration de stratégies d'optimisation à partir de leurs discours.

Par la suite, pour répondre à notre deuxième sous-question, soit « Comment les stratégies d'optimisation influencent-elles ce que les joueurs considèrent comme performant dans le jeu? », nous avons d'abord fait une recension de billets dans lesquels des discussions sur le *theorycrafting* avaient lieu sur les forums de Mmo-Champion et les forums officiels de *World of Warcraft*. Pour ce faire, nous avons utilisé les moteurs de recherche intégrés à ces forums en employant des mots-clés tels que *Arms 7.2/7.2.5; Arms Guide; Arms Talent; Fury 7.2/7.2.5; Fury Guide; Fury Talent; Arms or Fury 7.2/7.2.5; Theorycrafting; Warrior Guide 7.2/7.2.5*. Les publications retenues contiennent toutes une « discussion sérieuse » s'échelonnant sur au moins six messages. Il est important de mentionner que nous entendons par « discussion sérieuse » toutes discussions dans lesquelles les joueurs discutent de manière constructive en échangeant des arguments et en présentant ou en se référant à des statistiques.

Ensuite, nous avons recensé des conversations sur des billets de forums dédiés à l'évaluation de la performance. Pour ce faire, nous avons encore une fois utilisé les moteurs de recherche intégrés aux plateformes susmentionnées, cette fois-ci en employant des mots-clés tels que *Log analysis; Low DPS; Help DPS; Fix DPS; DPS need help*. Nous avons ciblé des discussions dans lesquelles des joueurs partagent volontairement des échantillons de leurs performances (registres) ou les statistiques de

leurs personnages pour que leurs collègues les analysent et identifient quels aspects de leur jeu sont à améliorer. Les discussions retenues comportent au minimum deux messages : un premier dans lequel un joueur demande de l'aide; un second dans lequel un autre joueur répond à la demande du premier.

Comme nous avons mené une recherche qualitative inductive, il est important de mentionner que notre corpus a été choisi de façon délibérée afin que les données qu'il contient soient pertinentes à la recherche et à la compréhension du phénomène à l'étude. Sur cette base, nous avons réuni sept guides d'optimisation : deux en provenance de Mmo-Champion; deux en provenance de Icy-Veins, deux en provenance de Wowhead, puis un en provenance des forums officiels de WoW (battle.net). Nous avons également recensé les fils de discussion respectifs de chacun des guides : 420 messages ont été récoltés à partir des guides du site Mmo-Champion (248 en provenance du guide pour spécialisation *Fury* et 178 en provenance du guide pour spécialisation *Arms*); 45 à partir des guides du site Icy-Veins (29 en provenance du guide pour spécialisation *Fury* et 16 en provenance du guide pour spécialisation *Arms*); et 12 à partir du guide trouvé sur les forums officiels de WoW<sup>42</sup>. Ensuite, nous avons recensé onze fils de forum (six en provenance de Mmo-Champion et cinq en provenance des forums officiels de WoW) dans lesquels avait lieu des discussions sur le *theorycrafting*. Chacun de ces fils comportait en moyenne environ 29 messages pour un total de 324. Finalement, nous avons récolté 8 discussions (deux sur Mmo-Champion et six sur Icy-Veins) traitant spécifiquement de l'évaluation de la performance des joueurs. Chacune de ces discussions comportait en moyenne 10 messages pour un total de 84.

---

<sup>42</sup> Il n'y avait aucun commentaire dans les fils de discussion des guides du site Wowhead au moment de notre récolte de données.



Tableau 3.1

Données récoltées sur Mmo-Champion	Données récoltées sur les forums officiels de <i>WoW</i>	Données récoltées sur Icy-Veins	Données récoltées sur Wowhead
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 guides d'optimisation avec leurs fils de discussion</li> <li>• 6 fils de discussion sur le <i>theorycrafting</i></li> <li>• 2 fils de discussion sur l'évaluation de la performance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 guide d'optimisation avec son fil de discussion</li> <li>• 5 fils de discussion sur le <i>theorycrafting</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 guides d'optimisation avec leurs fils de discussion</li> <li>• 8 fils de discussion sur l'évaluation de la performance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 guides d'optimisation</li> </ul>

Récapitulatif du corpus sélectionné

### 3.6 Méthode d'analyse : l'analyse de contenu

Afin de répondre à notre question de recherche et sur la base de notre collecte de données, nous avons effectué une analyse de contenu sur notre corpus. « L'analyse de contenu [qualitative] scrute en profondeur un corpus en fouillant systématiquement, au moyen de fines catégorisations, tous les éléments de son contenu que le chercheur s'oblige à retracer, à classer, à comparer et à évaluer » (Leray, 2009, p. 6). En nous basant sur les concepts présentés dans notre cadre théorique, nous avons classé notre corpus selon deux catégories basées sur les deux pôles communicationnels de notre recherche : la communication entre le joueur et le jeu ainsi que la communication entre joueurs.

Notre première catégorie a été élaborée de façon à analyser le contexte de jeu dans lequel émerge le *theorycrafting*. En analysant les discours des joueurs, nous cherchions

à comprendre l'importance du contexte de jeu dans le processus d'optimisation et la manière dont les joueurs adaptent leurs façons de jouer selon les particularités de l'environnement ludique. Pour ce faire, nous avons classé les discours analysés selon deux sous-catégories. La première regroupe les discours portant sur la performance en situation de jeu et la mise en pratique du *theorycrafting*. La seconde englobe les commentaires traitant du développement du jeu et de l'effet qu'ont les changements apportés à la structure ludique sur l'optimisation.

Puis, notre deuxième catégorie a été élaborée afin d'analyser le contexte social dans lequel émerge le *theorycrafting*. Dans cette étape, nous cherchions d'abord à identifier les rapports de force présents au sein de la communauté sur lesquels s'articule la création du *theorycrafting* puis nous voulions soulever les enjeux sociaux liés à l'optimisation de la performance dans la communauté. Pour ce faire, nous avons encore une fois classé les discours analysés selon deux sous-catégories. La première comprend les discours illustrant les relations entre les producteurs de guides d'optimisation et le reste de la communauté de joueurs. La seconde regroupe les discours traitant des effets de l'optimisation de la pratique ludique sur les relations sociales dans le jeu.

Sur la base de ces deux catégories, il a été possible pour nous d'analyser le *theorycrafting* et la performance des joueurs dans *World of Warcraft* sous les deux angles communicationnels que nous avons identifiés plus tôt. Notre analyse s'est d'abord penchée sur le fait que l'optimisation est initiée (en premier lieu) par le jeu et sa structure (règles, objectifs, etc.). Ensuite, nous nous sommes intéressés à la façon dont les interactions entre joueurs construisent les connaissances sur l'optimisation des performances dans la communauté du jeu.

### 3.7 Limites de la recherche

La première limitation que nous identifions dans notre recherche est le fait que nous avons analysé du contenu anglophone uniquement. Cette limite est toutefois justifiable, car les joueurs s'expriment principalement en anglais sur les forums étudiés (nous sommes, par ailleurs, très à l'aise avec l'anglais et le vocabulaire vidéoludique). Ensuite, il nous est impossible de recenser l'ensemble du contenu en lien avec la performance dans *World of Warcraft* pendant la période de collecte de données que nous avons ciblée (par raison de manque de support et de temps). Face à cette incapacité de mener une étude exhaustive en raison de l'ampleur potentielle du corpus disponible, le contenu que nous analysons a été choisi à partir de critères de sélection qui peuvent être subjectifs. L'introduction de certains biais lors de la sélection, mais également lors de l'analyse est possible, surtout considérant notre implication au sein du jeu. Cependant, des balises et critères précis ont été formulés pour structurer la collecte de données et la constitution du corpus. Par ailleurs, notre connaissance approfondie de notre objet de recherche nous a permis une compréhension plus juste des échanges entre les joueurs et nous avons été vigilant par rapport à nos propres biais. Finalement, une dernière limitation est que l'approche qualitative ne nous permet pas de procéder à des généralisations. Nous soulèverons tout de même, lors de la discussion en fin de mémoire, un ensemble d'observations et questionnements pouvant être applicables à d'autres jeux.

### 3.8 Considérations éthiques

Nous avons été sensibilisé par notre directrice de mémoire aux normes éthiques qui doivent être respectées lors de la réalisation d'une recherche. La question du respect des sujets observés a été discutée. Il est primordial d'assurer le respect des droits à la vie privée des individus figurant dans le corpus de l'étude. Ainsi, les précautions nécessaires ont été appliquées au cours de la réalisation de ce projet, notamment en ce

qui a trait à l'anonymisation des résultats. Nous nous sommes assuré de protéger l'anonymat des joueurs se retrouvant dans notre corpus d'analyse en masquant leurs noms, pseudonymes et tout autre élément pouvant compromettre leur identité. Les données récoltées dans le cadre de cette étude sont accessibles publiquement sur Internet. Par leur nature, elles ne comportent aucun renseignement pouvant poser atteinte à la vie privée des joueurs se retrouvant dans notre corpus. D'abord, parce que les joueurs communiquent avec des pseudonymes et qu'il est impossible de connaître leur identité réelle (aucune information privée n'est échangée). Ensuite, parce que les discussions dont il est question ici ne concernent aucun sujet sensible (il n'est question que du jeu) et ne visent pas de joueurs en particulier (il n'est pas question de rapports interpersonnels en groupes restreints, mais plutôt de discussion publique en grand groupe).

Cela dit, compte tenu des outils méthodologiques employés dans ce mémoire, nous avons jugé, avec notre directrice de recherche, qu'il était préférable de faire la demande d'une certification d'éthique à la recherche étant donné que nous analysons du contenu produit et publié par des joueurs. Nous avons donc complété la formation en ligne du EPTC 2 pour ensuite obtenir notre certification auprès du CERPE2 afin de nous conformer aux normes de rigueur éthique des chercheurs.

## CHAPITRE IV

### PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Nous allons maintenant procéder à la présentation des résultats obtenus au terme de notre récolte de données. Pour ce faire, ce chapitre sera divisé en deux sections en fonction de nos deux sous-questions de recherche. Dans la première section, nous présenterons les discours recensés qui nous permettront de comprendre le processus de création et de diffusion de stratégies de *theorycrafting*. Ensuite, la deuxième section portera sur la manière dont les joueurs conçoivent ce qui est performant au sein du jeu. Il sera alors question de l'évolution des discours des joueurs dans le contexte de la sortie de la rustine 7.2.5 du jeu *World of Warcraft* ainsi que de la façon dont les joueurs évaluent et critiquent les performances de leurs pairs.

#### 4.1 La production et la diffusion du *theorycrafting*

Dans cette section, nous nous intéresserons au processus de production du *theorycrafting* pour la classe du *warrior*. Il s'agira d'abord d'identifier quels sont les joueurs prenant part à l'élaboration des stratégies d'optimisation. Par la suite, afin de bien contextualiser l'élaboration, la diffusion et la réception du *theorycrafting*, nous prendrons en compte des discussions ayant eu lieu avant, au moment et après l'application de la rustine 7.2.5. Pour ce faire, nous présenterons d'abord une partie du corpus regroupant des extraits ayant été publiés avant la sortie officielle de la mise à jour. Nous verrons notamment que cette période consiste en une « phase spéculative »

dans laquelle les joueurs se questionnent sur la façon dont les changements apportés au jeu affecteront potentiellement l'optimisation de leurs personnages. Puis, nous nous intéresserons à la publication des guides d'optimisation au moment de la sortie de la nouvelle mise à jour et à la manière dont ils sont reçus par les autres joueurs. Il sera ici question du discours employé dans ces guides ainsi que des discussions que ces derniers entraînent dans la communauté.

#### 4.1.1 Les auteurs des stratégies d'optimisation

En premier lieu, les données recueillies permettent de voir que la création du *theorycrafting* résulte de la collaboration d'un petit groupe composé d'environ cinq joueurs « élites » en provenance du forum de discussion du site Mmo-Champion. Nous nous référerons notamment à eux en utilisant l'appellation « Theorycrafter » pour les différencier des autres joueurs figurant dans notre corpus. Parmi ces cinq Theorycrafters, l'un d'eux occupe un rôle de « leader » au sein du groupe ainsi que dans la communauté : il supervise l'ensemble de la production de stratégies d'optimisation et est davantage présent sur les forums de discussion et les médias socionumériques. Nous commencerons donc par tracer rapidement le portrait de ce leader (nous lui donnerons le pseudonyme « Theorycrafter Alpha ») pour ensuite enchaîner sur la présentation des quatre autres membres du groupe (auxquels nous donnerons respectivement les pseudonymes « Theorycrafter 1 », « Theorycrafter 2 », « Theorycrafter 3 » et « Theorycrafter 4 »).

De prime abord, le Theorycrafter Alpha est un habitué du forum de Mmo-Champion : il est membre du site depuis 2013 et il avait plus de 7000 billets à son actif au moment de notre collecte de données. Dans son profil, il se qualifie de *Professional warrior* et indique qu'il fait partie d'une guilde de raid figurant parmi les meilleures au monde. Il

affiche aussi les liens vers sa chaîne sur Twitch.tv et sa page *Patreon*<sup>43</sup>. Il poursuit d'ailleurs son autoprésentation sur sa page *Patreon* de manière intéressante :

*I'm the leading authority on DPS Warriors in the World of Warcraft, and you might have seen my work on SimulationCraft, MMO-Champion, WoWhead, Icy-Veins, or Twitter. Ever wonder why everyone says one talent is better than another, or which trinket you just can't live without? That's because dedicated people like myself put in the time to research, test, do the math, and write the guides. (Theorycrafter Alpha)*

Il est donc clair qu'il se présente comme étant un joueur élite ayant beaucoup d'expérience dans le jeu et qui participe à la production de *theorycrafting* sur de nombreuses plateformes web. Le fait qu'il se considère comme une figure d'autorité indique qu'il possède potentiellement une position de pouvoir dans la communauté de joueurs. De plus, au moment où nous avons consulté sa page *Patreon* (juillet 2017), nous avons noté qu'environ 73 personnes lui octroyaient des dons monétaires. Dans ce cas-ci, son implication dans le développement du *theorycrafting* représente plus qu'un simple passe-temps : il s'agit d'une forme de travail qui lui permet d'entretenir une source de rémunération.

Les autres *theorycrafters* faisant partie de ce groupe se qualifient également de joueurs *hardcore* possédant une vaste expertise dans le jeu et performant à un niveau d'élite. Cependant, ils sont moins présents que le Theorycrafter Alpha dans la communauté. Ils participent peu aux discussions sur les forums et sont moins actifs sur les réseaux sociaux numériques. À cet égard, les captures d'écran de leurs profils présentées dans l'annexe 8 montrent qu'ils ont moins de billets de forum à leur actif, moins de *tweets*, moins de vues sur Twitch.tv ou encore moins de support financier sur *Patreon* que le Theorycrafter Alpha. Ce faisant, il est plus difficile de cerner précisément leur rôle dans

---

<sup>43</sup> *Patreon* est une plateforme en ligne de financement participatif. Elle permet aux créateurs de contenu (habituellement des artistes) d'obtenir du financement en provenance de leurs fans sur une base régulière. Une personne peut ainsi s'engager à donner, par exemple, 1\$ par mois à chaque mois, à un créateur de contenu qu'elle affectionne.

l'élaboration du *theorycrafting* à partir des informations qu'ils partagent publiquement. Leur apport est toutefois crédité dans la présentation des guides d'optimisation (voir l'annexe 9).

De plus, en menant notre recherche, nous avons découvert l'existence d'un serveur *Discord* (une application permettant de communiquer en ligne de façon orale et écrite) que les *theorycrafters* utilisent afin de discuter en privé du développement de stratégies d'optimisation. Comme ce serveur est un « serveur privé » (qui nécessite une invitation<sup>44</sup> pour le rejoindre et avoir accès aux discussions qu'il héberge), nous ne publierons aucun extrait de discussion en sa provenance. Néanmoins, nous avons remarqué que chaque membre du groupe de *theorycrafters* était impliqué dans les échanges traitant d'optimisation sur cette plateforme privée. Ayant eu accès à cette information, nous pouvons conclure que la collaboration entre les joueurs se produit de manière isolée.

Maintenant que nous avons identifié les auteurs des stratégies de *theorycrafting*, nous enchaînerons sur le contexte dans lequel ces dernières sont élaborées et diffusées afin d'en saisir leur pertinence.

#### 4.1.2 La phase spéculative à l'aube d'un changement dans l'environnement ludique

Tout d'abord, nous situons la phase spéculative dans une période de temps se situant entre le 14 avril (journée où *Blizzard* publie une première version du « *patch note* 7.2.5 ») et le 13 juin 2017 (journée de la sortie de la rustine). Les spéculations sur l'optimisation des personnages dans la mise à jour 7.2.5 commencent dès le moment

---

<sup>44</sup> En tant que joueur, nous avons pu rejoindre le serveur, mais nous avons uniquement observé les discussions qui y avaient lieu sans jamais y participer.



où les joueurs prennent conscience des changements dans le jeu auxquels ils seront soumis.

Les joueurs jouant la classe du *warrior* se sont d'ailleurs intéressés à l'attention majeure que les développeurs du jeu ont accordée à la spécialisation *Arms*. Dès lors, ils se questionnent principalement à savoir si ces changements augmenteraient la viabilité de la spécialisation au point où elle deviendrait supérieure à la spécialisation *Fury* (qui, elle, demeure inchangée par la rustine). Prenons ces trois extraits tirés d'une discussion ayant eu lieu le 27 avril 2017 sur le forum de Mmo-Champion, soit près d'un mois et demi avant la sortie de la mise à jour :

*I'm trying to figure out which spec is going to pull ahead in TOS so I can start making sure I'm up to speed now. Currently I'm fury with 44 traits, and my arms is completely neglected. I just don't want to get down to a week before TOS and go well crap I need to start working on Arms and be like 44 traits when I start TOS instead of like 60.* (Joueur 1, MMO-Champion, 27 avril 2017)

*No one knows at this stage, because a lot can still change. Will be very difficult to definitively say until set bonuses are locked down, item stats locked down, and the arms mini-rework is locked down.* (Joueur 2, MMO-Champion, 27 avril 2017)

*This question is about 1.5 months too early. Come back in late May to early June for an actual answer. Any other answer anyone else gives will be 100% speculation.* (Joueur 3, MMO-Champion, 27 avril 2017)

Il est intéressant de voir que peu importe le moment où une discussion a lieu au cours de la phase spéculative, les discours des joueurs sur la question de la spécialisation la plus performante demeuraient inchangés. Les joueurs s'entendaient pour dire qu'il était impossible de donner une réponse précise tant que la rustine n'était pas officiellement appliquée au jeu. Par exemple, dans une discussion datant du 2 juin 2017 (soit une dizaine de jours avant la sortie de la mise à jour) sur le forum de Mmo-Champion, un autre joueur relance ladite question pour finalement obtenir une réponse pratiquement identique à celles relevées dans l'exemple précédant :

*Haven't participated on the ptr or watched much of the testing, but how does it look the two specs compared? Started out as Arms and then rerolled to fury, will it be necessary to go back to Arms? Or will they be pretty equal? (Joueur 4, MMO-Champion, 2 juin 2017)*

*They are both doing really well! Possibly more tuning passes will go off before release candidate into live. Right now, there is not a 100% answer which will be the better spec, also, some fights will favor Fury or Arms. (Joueur 5, MMO-Champion, 3 juin 2017)*

Dans le même ordre d'idées, le modérateur du forum du site Icy-Veins publie un message dans lequel il appelle les joueurs à la patience et explique qu'ils trouveront bientôt les réponses à leurs interrogations dans la nouvelle version de leur guide de stratégies d'optimisation qui sera publié une fois la rustine sortie :

*We are currently in the process of updating our guides in preparation for the release of 7.2.5 - all questions about "What is better for 7.2.5, X or Y?" will be answered in our guide updates. Thanks for your patience while we get everything completed and good luck in the new patch! (Modérateur, Icy-Veins, 12 juin 2017)*

Parallèlement, nous avons constaté que le groupe de *theorycrafters* identifié précédemment prend rarement part à ces discussions spéculatives. À cet égard, le Theorycrafter Alpha explique dans une discussion sur le forum de MMO-Champion qu'il préfère attendre d'avoir la certitude que les changements apportés au jeu soient finalisés avant de partager les tests d'optimisation qu'il a menés sur le *Public Test Realm* (PTR)<sup>45</sup> :

*For those of you who don't speak spell data - every Tomb of Sargeras DPS trinket just had its damage nerfed by 30% for Arms and Fury Warriors only, and for the record, this is exactly why I tend to avoid sharing much from PTR testing, at least until I'm relatively certain changes have been finalized. (Theorycrafter Alpha, MMO-Champion, 10 mai 2017)*

---

<sup>45</sup> Le *Public Test Realm* (PTR) correspond à la « version test » d'une mise à jour avant que celle-ci soit appliquée officiellement au jeu.

Cette décision est d'ailleurs soutenue par plusieurs joueurs qui considèrent que le fait de publier des renseignements dont la véracité est susceptible de changer à n'importe quel moment surchargerait inutilement les forums de discussion d'informations obsolètes :

*He [Theorycrafter Alpha] hasn't posted his findings because it's completely pointless to as things change and he SHOULD avoid posting them because it'll only spark a whinefest over information that's likely going to be tuned after the ToS testing is over with. (Joueur 6 MMO-Champion, 7 mai 2017)*

*Because putting out info that is likely to change in the next week is stupid, and all it does it serve to confuse people who already don't know how to read a forum. (Joueur 7, MMO-Champion, 7 mai 2017)*

À l'inverse, d'autres croient que le fait de partager les tests d'optimisation effectués sur le PTR permet d'établir une compréhension préliminaire des changements qui affecteront le jeu. Certains avancent même que les commentaires critiques du Theorycrafter Alpha ont pour effet de dissuader les autres de mener leurs propres expériences afin que ce dernier puisse maintenir son emprise sur la production du *theorycrafting* et sa position de « pouvoir » dans la communauté :

*[...] For better or worse MMO-C is the most obvious place to try to discuss findings, as this is where many prominent theorycrafters, guide-writers, and the like congregate. [...] I'm strongly opposed to telling people they shouldn't test things on the PTR or try to discuss their results. Even though it may all change the effort is typically worthwhile as it lays the groundwork for understanding the changes. That some people might jump to conclusions or misunderstandings is a red herring, it might be a concern for someone like [Theorycrafter Alpha] because of his position in the community but for essentially everyone else it shouldn't be a concern. (Joueur 8, MMO-Champion, 9 mai 2017)*

*He [Theorycrafter Alpha] should not be discouraging [...]. His comments like this usually (because of the power he holds as a stickied guide writer) makes others view any info this post might of had in a negative light. (Joueur 9, MMO-Champion, 6 mai 2017)*

En réponse à ceci, le Theorycrafter Alpha rétorque qu'il ne détient absolument pas l'exclusivité de la production de *theorycrafting* et que n'importe qui peut s'adonner

librement à des expérimentations. Cependant, il rappelle l'importance d'être critique envers l'information et les tests partagés et se défend en expliquant qu'il ne fait que donner des commentaires constructifs aux autres :

*Nobody ever said nobody else could test things. Nobody ever said nobody else should give feedback. Nobody ever said anyone couldn't add their thoughts on a given subject. [...] All I did was point out a few mistakes I found with the information presented. That is, in essence, feedback. [...] I would expect any other poster around here to respond to me the same way, pointing out issues with any testing that I share (and if you think they wouldn't, you've obviously never looked at some of the responses my posts get).*  
(Theorycrafting Alpha, MMO-Champion, 10 mai 2017)

À la lumière des résultats présentés dans cette section, il est difficile d'établir concrètement la manière dont se produit l'élaboration du *theorycrafting* étant donné que celle-ci se fait de façon plutôt isolée. Toutefois, nous savons que les *theorycrafters* utilisent le PTR pour tester leurs astuces afin que leurs guides d'optimisation soient complétés avant la sortie de la mise à jour. Puis, nous décelons une certaine transparence dans le discours des *theorycrafters*. Ces derniers décident de ne pas partager prématurément leurs découvertes, non pas par égoïsme, mais plutôt dans le but d'éviter la diffusion d'informations erronées.

#### 4.1.3 La diffusion et la réception du *theorycrafting*

Nous passerons maintenant à la diffusion et à la réception du *theorycrafting* qui a eu lieu au moment de la mise à jour. Notre recherche nous a permis de constater que les *theorycrafters* ont d'abord publié leurs guides (un guide pour la spécialisation *Arms* et un pour *Fury*) sur le forum de Mmo-Champion. Ces premiers guides sont complexes et relativement denses en information :

**Disclaimer :** *This guide is massive, so most of it is collapsed by section. Click the spoiler tabs to find the information you're looking for. Disclaimer : Not what you're looking for ? Try my [Wowhead](#) or [Icy-veins](#) guides for beginner oriented breakdowns.*  
(Theorycrafter Alpha, MMO-Champion, 11 juin 2017)

Le Theorycrafter Alpha envoie le message selon lequel l'information qu'il présente s'adresse à un public constitué de joueurs qui possèdent au préalable certaines connaissances et invite ses lecteurs à consulter ses guides « pour débutants », s'il y a lieu. Ceci nous a alors permis de comprendre que les guides publiés sur les autres plateformes (forums officiels de WoW, Icy-Veins, WowHead, etc.) ne sont en réalité que des versions alternatives (simplifiées ou présentées dans un autre format) de ceux diffusés sur Mmo-Champion. L'ensemble des guides que nous avons recensés dans notre corpus se base donc essentiellement sur le travail effectué par le groupe de *theorycrafters* présentés au début de ce chapitre (voir annexe 10).

Les *theorycrafters* utilisent un vocabulaire similaire à ce qui pourrait être considéré comme un « jargon scientifique » dans les guides publiés sur Mmo-Champion. Ils emploient des statistiques et calculs mathématiques pour expliquer leur raisonnement et démontrer l'efficacité de leurs stratégies d'optimisation <sup>46</sup> :

*There are a lot of [Fury breakpoints], actually. The most important ones are ~27% Haste, with another ~50% which is generally out of reach without a large haste buff (Heroism, Frenzy, War Machine). Each of these steps at 17%, 21%, 30%, 37%, 42%, and 50% (values rounded) is a notable breakpoint, with smaller steps interspersed. Remember, breakpoints aren't always as straightforward as "more GCDs during Battle Cry", but can be associated with Enrage, Frothing Berserker, Rage generation, tier bonuses, and so on - meaning your particular gear may shift, add, or remove them entirely. (Theorycrafter Alpha, MMO-Champion, 11 juin 2017)*

*Arms has a fair amount of haste breakpoints that will show up when you're simming for stat weights. The major one in patch 7.2.5 is 20%. This is because BS duration is decreased by haste, at at 20% the duration is 5 seconds. This means you can fit the whole BS into BC. Some Arms breakpoints are as follows : 12.5% - Extra gcd in the CS debuff; 20% - Extra gcd in BC and BS duration decreased to 5 seconds (this does*

---

<sup>46</sup> L'important n'est pas de comprendre l'information contenue dans les deux extraits présentés ci-dessus, mais plutôt de constater l'utilisation de chiffres et de statistiques des *theorycrafters* pour démontrer le fondement de leurs stratégies d'optimisation.

*not account for human error and latency, so you'd want a bit more than 20%. (Theorycrafter 2, MMO-Champion, 13 juin 2017)*

Par ailleurs, les guides publiés sur les autres plateformes (Icy-veins, Wowhead, etc.) vont « droit au but », c'est-à-dire que les auteurs n'entrent pas dans les détails de leur raisonnement et présentent seulement l'information que pourrait chercher un nouveau joueur ou encore un joueur expérimenté qui ne chercherait simplement pas à connaître chaque petit détail ayant une influence sur l'équation de l'optimisation :

*[...] intended for players who are new to the game or class, have no intentions of raiding Mythic difficulty, or simply want a more straightforward way to play their specialization without being overwhelmed by the numerous priorities and active abilities that need to be taken into consideration for optimal play. (Theorycrafter 1, Icy-Veins, 18 juin 2017)*

Le travail des *theorycrafters* se poursuit même après la publication de leurs guides. Ceux-ci spécifient d'ailleurs que l'information contenue dans leurs guides est toujours susceptible d'être rectifiée en fonction des ajustements mineurs<sup>47</sup> apportés au jeu ou selon de nouvelles découvertes faites par des joueurs. Dans la même lignée, les *theorycrafters* demandent aux joueurs de leur fournir des commentaires constructifs ou des suggestions afin qu'ils puissent améliorer leurs guides :

*[...] this guide is a living document; updates and beautification are an ongoing process. (Theorycrafter Alpha, MMO-Champion, 11 juin 2017)*

*[...] the compendium [guide] is updated. There's still a few things to fix, but it should be good to go (at least until de next tuning patch, ahhhh). (Theorycrafter 2, MMO-Champion, 13 juin 2017)*

*The talents selected are for normal/heroic, mythic will be updated as I progress/see mythic logs. (Theorycrafter 3, Tomb of Sargeras DPS warrior cheat sheet, 1 juillet 2017)*

---

<sup>47</sup> Réglage d'un bogue, ajustement de la puissance de dégât d'une compétence, etc.

De manière générale, les guides d'optimisation sont très bien reçus dans la communauté. Les joueurs ont tendance à être reconnaissants de l'effort que les *theorycrafters* investissent afin de construire ces guides et ils n'hésitent pas à exprimer leur appréciation :

*You, sir, are a gentlemen and a scholar.* (Joueur 10, MMO-Champion, 12 juin 2017)

*Thanks again for all this work.* (Joueur 11, MMO-Champion, 13 juin 2017)

*Thanks [Theorycrafter Alpha]. Great work as per usual.* (Joueur 12, MMO-Champion, 12 juin 2017)

En réponse au guide pour la spécialisation *Fury* publié sur Mmo-Champion, des joueurs mentionnent même que l'un des éléments qu'ils apprécient le plus par rapport à la classe du *warrior* est le niveau de passion de sa communauté et de ses *theorycrafters* :

*One thing that I love about warriors is the passionate community and theorycrafters.* (Joueur 13, MMO-Champion, 13 juin 2017)

*You are right about the passion :D* (Joueur 14, MMO-Champion, 13 juin 2017)

Au-delà de la passion, les *theorycrafters* sont très impliqués dans leur communauté, plus particulièrement le Theorycrafter Alpha. Comme nous l'avons mentionné précédemment, ce dernier est très actif sur les forums de discussions et sur les réseaux sociaux numériques (Twitter, Twitch, etc.). Lorsqu'un joueur lui pose une question spécifique, il répond toujours de façon détaillée. Par exemple :

**Question :** *You mention pushing the last two hits of Rampage into Battle Cry. Are you suggesting that we would be casting BC during the middle of Rampage, or that we would simply be clipping the rampage swing with BC+RB?* (Joueur 15, MMO-Champion, 12 juin 2017)

**Réponse :** *Rampage has a 1.5s GCD but it takes about 1.7s to deal all five hits. Using Rampage right before BC has three benefits - It allows you to convert rage which would be wasted anyway into free damage, Rampage being the second strongest attack above 20%, just behind RB. It pushes the last two hits of Rampage into BC, making them auto-crit for even more free damage. With the T20 4p, it eats time between RB casts without using BT, allowing for a bigger BT buff inside BC [...]. Which is a three stack (+150%) damage increase on that Bloodthirst during BC. Note: Yes, this delays BT and reduces the chance to proc the 2p, Raging Thirst, but given that it's only a 50% chance on crit, chasing the guaranteed damage bonus averages better due to higher guaranteed damage of abilities themselves and the guaranteed 4p bonus. (Theorycrafter Alpha, MMO-Champion, 12 juin 2017)*

Or, il est intéressant de voir que les guides ne reçoivent initialement pratiquement aucun commentaire critique ou remise en question. En fait, nous notons que ce type de rétroaction survient uniquement quelques semaines après leur publication initiale et sert surtout à informer les auteurs que le contenu de leurs guides doit être mis à jour à la suite de changements mineurs apportés au jeu par les développeurs :

**Commentaire :** *Could we please have an update on this topic soon, it's crazy outdated now with the leggo nerfs and the fact that Rend/TM/Ravager also seems to have popped up as a strong rival raid build... (Joueur 17, Icy-Veins, 27 juillet 2017)*

**Réponse :** *I'll ask [Theorycrafter 1] what is planned to be updated and let you know. We do already suggest Ravager as a completely viable talent, especially when combined with legendary, but I'll see if can re-evaluate based on current logs. (Modérateur, Icy-Veins, 29 juillet 2017)*

Pour conclure cette section, nous notons que les *theorycrafters* sont des personnes influentes au sein de leur communauté. Les guides d'optimisation qu'ils produisent et diffusent sont utilisés par de nombreux individus et deviennent des références pour les joueurs jouant la classe du *warrior*. Ceci nous mène vers la deuxième section de ce chapitre dans laquelle nous nous pencherons sur la manière dont le *theorycrafting* influence la façon dont les joueurs considèrent ce qui est performant dans le jeu.



## 4.2 L'influence du *theorycrafting* sur les discours

Nous présenterons maintenant les discours qui forgent la manière dont les joueurs de la communauté classe du *warrior* considèrent ce qui est performant dans le jeu. Pour ce faire, nous nous intéresserons d'abord à l'évolution des discussions des joueurs dans le contexte de la sortie de la mise à jour 7.2.5. Nous aborderons notamment les modifications sur la perception de la performance dans les discours selon les nouvelles réalités de l'environnement ludique et les nouvelles connaissances de *theorycrafting*. Ensuite, il sera question des effets que ces changements ont sur les relations sociales dans le jeu. Puis, nous terminerons en présentant des extraits de discussions dans lesquelles les joueurs s'adonnent à l'évaluation des performances de leurs pairs.

### 4.2.1 L'effet du changement dans l'environnement ludique

Comme il a été mentionné précédemment, le thème de la « meilleure spécialisation » est récurrent dans les discussions. Les résultats obtenus montrent toutefois un important changement dans l'opinion générale de la communauté sur ce sujet avec la venue de la rustine 7.2.5. En effet, dans les discours recensés datant d'avant la journée du 13 juin 2017, les joueurs affirmaient de manière consensuelle que la spécialisation *Fury* était nettement plus performante que la spécialisation *Arms*. Certains joueurs sur les forums officiels de WoW allaient même jusqu'à dire que cette dernière était « brisée<sup>48</sup> », soit qu'elle était pratiquement « injouable » dans le contexte de jeu de l'époque :

*Arms is TOTAL thrash without the Tactician proc recover that this set provides. BASE KIT IS TRASH Blizzard (sic.). (Joueur 18, Battle.net, 18 février 2017)*

---

<sup>48</sup> Le terme « brisée », traduction de l'expression anglaise « broken », signifie ici que la spécialisation était inefficace et pénible à jouer en raison de son design.

[...] *Fury is the way to go. Refuse to touch Arms again until they fix it, right now it's seriously broken.* (Joueur 19, Battle.net, 20 février 2017)

*7.2 arms complete guide- Step 1, go fury. Step 2, go back to step one.* (Joueur 20, Battle.net, 15 avril 2017)

*Arms just can't keep up compared to Fury.* (Joueur 21, Battle.net, 14 avril 2017)

Puis, d'autres avançaient que le faible niveau de popularité de la spécialisation *Arms* reflétait bien le piètre état dans lequel elle se trouvait :

*I only see fury around I rarely see any arms. I am sure that this is another way to prove that arms are getting gutted again...* (Joueur 22, Battle.net, 12 avril 2017)

*Currently Arms makes up approximately 10% of the warriors. Check parses on NH raids, Mythic specifically... it's sad.* (Joueur 23, Battle.net, 12 avril 2017)

Afin d'appuyer les commentaires des Joueurs 22 et 23, nous avons consulté les statistiques disponibles sur le site WarcraftLogs.com pour nous assurer que la spécialisation *Arms* était bel et bien sous-représentée avant la mise à jour 7.2.5. Sans même avoir à mener une analyse quantitative complexe, nous avons constaté que la spécialisation *Fury* était effectivement beaucoup plus populaire au cours de cette période de temps. À titre d'exemple, les joueurs ont téléversé 277 952 analyses de performance pour la spécialisation *Fury* contre 26 258 pour la spécialisation *Arms* au cours de la version 7.2 du jeu, soit du 23 mars au 13 juin 2017 (voir annexe 11). Mentionnons toutefois que ces chiffres tiennent compte uniquement des performances des joueurs dans le raid *Nighthold* en difficulté « héroïque »<sup>49</sup>. Évidemment, il ne s'agit pas ici d'une analyse quantitative exhaustive; cependant, la sous-représentation de la spécialisation *Arms* dans le recensement de données du site WarcraftLogs nous permet

---

<sup>49</sup> Il existe en ce moment quatre types de difficulté de raid (en allant du plus facile vers le plus difficile) : LFR; normale; héroïque; mythique. Selon notre expérience, nous croyons que la plus forte proportion des joueurs s'intéressant au *theorycrafting* évoluent dans le niveau de difficulté « héroïque ».

de soutenir et de mieux comprendre ce penchant pour la spécialisation *Fury* dans le discours des joueurs.

Cette tendance s'est toutefois complètement renversée au cours des semaines précédant la sortie de la mise à jour 7.2.5. Avec les changements majeurs à la spécialisation *Arms* annoncés par les développeurs, de plus en plus de joueurs affichaient leur volonté d'utiliser la spécialisation *Arms* dans le nouveau raid *Tomb of Sargeras* :

*[...] arms seems to be pulling ahead in ST. But the two specs seem to be close enough to be competitive with one another. I'm currently switching to arms, because the major changes are appealing to me.* (Joueur 24, Battle.net, 31 mai 2017)

*[...] my interest is piqued to play Arms in ToS as well, as I've stayed the course with Fury for all of Legion so far – a little variety would be welcome.* (Joueur 25, Battle.net, 31 mai 2017)

Puis, une fois la rustine appliquée au jeu, les *theorycrafters* affirment dans leurs guides que ces changements ont bel et bien eu un effet positif sur la condition de la spécialisation *Arms* :

*“Arms or Fury in Tomb of Sargeras?” The two are surprisingly well balanced, with the largest differences coming down to choice of legendaries. In practice, encounter mechanics will dictate performance, especially the prevalence of Cleave, burst AoE, and length of the Execute phase. My advice is simple – play what you enjoy. If you like something, you're more likely to invest in it, spend time learning the nuance, and be successful at it.* (Theorycrafter Alpha, MMO-Champion, 11 juin 2017)

*Both specs are reasonably close in terms of damage output [...] You should pick whichever spec you personally enjoy the most, or play both if you wish to invest the time required.* (Groupe de *theorycrafters*, MMO-Champion, 13 juin 2017)

En suggérant que les deux spécialisations sont « balancées » (que leur degré de performance est similaire), le Theorycrafter Alpha invite donc les joueurs à jouer avec celle qu'ils préfèrent. Toutefois, les simulations de performance effectuées par le groupe de *theorycrafters* donnent un léger avantage à la spécialisation *Arms* (voir

l'annexe 12). Il est important de comprendre que ces simulations ne reflètent pas de manière sûre la réalité puisqu'elles calculent le potentiel de performance d'une spécialisation dans les meilleures conditions de jeu possible (par exemple, elles ne tiennent pas compte de l'erreur humaine, d'un problème de connexion internet, etc.). Comme les *theorycrafters* l'expliquent, ce qui risque d'avantager une spécialisation par rapport à l'autre sont les mécaniques de jeu particulières du nouveau raid ToS. En tenant compte de toutes ces conditions, le Theorycrafter Alpha renchérit en précisant qu'il ne cherche pas à influencer la décision des joueurs par rapport au choix de la spécialisation à adopter :

*Like I said, Warriors are doing quite well overall. My advice again is to simply play what you enjoy; I'm not going to tell you what you should/not do, that's your choice.* (Theorycrafter Alpha, MMO-Champion, 26 juin 2017)

Par contre, plus les joueurs progressent dans le nouveau raid et se familiarisent avec les changements apportés au jeu avec la mise à jour, plus leurs discours convergent en faveur de la spécialisation *Arms*. Les discussions ayant eu lieu à partir de la mi-juillet (soit plus d'un mois après la sortie de la rustine) montrent que les joueurs considèrent que la spécialisation *Fury* a perdu son statut de supériorité :

*I imagine Arms will outperform Fury this tier, as Fury outperformed Arms last tier, but as long as the difference isn't huge, we should be able to choose the spec we enjoy the most.* (Joueur 26, MMO-Champion, 20 juillet 2017)

*Fury might not be better than Arms overall at the moment but it's still plenty competitive.* (Joueur 27, MMO-Champion, 17 juillet 2017)

*[Fury] is overall worse than Arms, but unless you are literally pushing for world firsts that doesn't matter too much. Fury still does pretty good in most fights, and skilled players can make themselves useful.* (Joueur 28, MMO-Champion, 17 juillet 2017)

Il est également possible de constater que la spécialisation *Arms* a subi une hausse de popularité auprès des joueurs à ce moment. Par exemple, toujours selon les statistiques disponibles sur le site [WarcraftLogs.com](http://WarcraftLogs.com), il est possible de voir que les joueurs ont

téléversé davantage d'analyses de performance pour la spécialisation *Arms* (97 167) que pour la spécialisation *Fury* (56 355) au cours de la version 7.2.5, soit du 13 juin au 29 août 2017 (voir annexe 13). Il est important de mentionner que ces chiffres tiennent seulement compte des performances des joueurs dans le raid ToS en difficulté « héroïque ». Encore une fois, il ne s'agit pas ici d'un échantillon représentatif de l'ensemble de la communauté de joueurs, mais ces données nous permettent une meilleure compréhension du changement d'opinion observé dans les discours.

#### 4.2.2 L'effet sur les interactions sociales

Cette hausse de popularité de la spécialisation *Arms* laisse toutefois certains joueurs perplexes. Alors que certains sont confus par rapport au nouveau consensus régnant dans la communauté, d'autres semblent être en colère envers les développeurs du jeu et les accusent de constamment « briser » une spécialisation au profit de l'autre à chaque fois qu'un nouveau raid est ajouté :

*[...] I'm honestly lost, I always played Arms, but recently I started to play again and went fury since in last patch ppl where Fury in PVE and I was not, but all of a sudden now I see Arms all around me [...] It seems to me that Fury is more fun to play, but Arms is higher on single target dps now, witch is good for bosses (sic). (Joueur 29, Battle.net, 24 juillet 2017)*

*The Blizz team seems to be constantly !@#sing up one spec or another, honestly. [In Emerald Nightmare] Fury was completely brokenly weak for PvE, so I switched to Arms. Arms was under Fury in [Night Hold], and I really don't like the Arms playstyle, so I went back to Fury for the end of NH and ToS. Then the set bonuses came out and i just said "fuck this!" and stayed Fury (sic). (Joueur 30, Battle.net, 24 juillet 2017)*

*If you have always played a warrior you should know by now our specs go up and down like yoyo's. (Joueur 31, MMO-Champion, 24 juillet 2017)*

Or, maintenant que la spécialisation *Arms* est favorisée, certains admettent même qu'ils ont de la difficulté à joindre des groupes en jouant la spécialisation *Fury*. Malgré le fait que les *theorycrafters* affirment que la différence entre les deux spécialisations est

minime, les joueurs priorisent pourtant de manière ferme celle possédant un léger avantage :

*People start to ask if I'm Arms or Fury before they invite, if I say Fury then it's a no. Bliz really screwed Fury up this tier (sic).* (Joueur 32, MMO-Champion, 17 juillet 2017)

*I've seen posts in trade chat recruit rogues/dk/shaman/druid/arms... WTF (sic).* (Joueur 33, MMO-Champion, 18 juillet 2017)

À cet égard, les données récoltées permettent de constater que les joueurs se réfèrent généralement aux classements de performance affichés sur le site WarcraftLogs pour justifier le fait d'exclure ceux qui utilisent la spécialisation *Fury* :

*Numbers dont lie, the fact that none of the top guilds use a fury warrior doesnt lie. The average DPS chart has fury near the bottom of the table (sic).* (Joueur 34, MMO-Champion, 19 juillet 2017)

*u can see by yourself in warcraftlogs, but u will not see fury warriors shining in TOS atm, only in Harjatan and equated with arms (just slightly better) (sic).* (Joueur 35, MMO-Champion, 20 juillet 2017)

*TLDR : Fury is currently standing at the bottom half of dps rankings, and arms in top 3.* (Joueur 36, Battle.net, 23 juillet 2017)

*Fury is not competitive atm, just [...] wakup! (sic).* (Joueur 35, MMO-Champion, 22 juillet 2017)

En réponse à ceci, d'autres avancent que ce problème d'exclusion ne provient pas du fait que la spécialisation *Fury* est moins performante en soi, mais plutôt du fait que l'opinion générale de la communauté de *World of Warcraft* est polarisée. Selon eux, les joueurs se fient au *theorycrafting* seulement pour départager ce qui est « bon » de ce qui est « mauvais » dans l'environnement ludique sans nécessairement chercher à comprendre les nuances qui expliqueraient une telle catégorisation. Par conséquent, lorsqu'une idée fait consensus dans la communauté, il est difficile de la renverser :

*I dont think the question is, if fury is ok. I think we can agree that it's ok. It is beleived by a large crowd in pug-land that Arms is an [over powered] spec, or at least the spec a warrior should play. It's hard to change their view and mindset at this point (sic). (Joueur 37, MMO-Champion, 18 juillet 2017)*

*I don't think Fury's bad at all, but some people's perception of "if you're not arms, you're bad" is a problem. A problem I don't even know how to begin solving. (Joueur 38, MMO-Champion, 23 juillet 2017)*

*[...] It's the nature of the game, people always assume only 1 DPS spec is viable per class and if you don't play it you'll have a harder time finding groups. If you're any good you can just link them [your personal] warcraftlogs if you actually need to prove something. (Joueur 39, MMO-Champion, 18 juillet 2017)*

*Fury isn't far behind Arms at all, and unless you're in a guild progressing in Mythic or racing for world firsts then you can easily and happily stick to Fury. (Joueur 40, MMO-Champion, 20 juillet 2017)*

En poursuivant dans la même lignée, d'autres joueurs soutiennent que le fait de se rapporter aux classements de WarcraftLogs ne permet pas d'interpréter le potentiel de performance des deux spécialisations de façon raisonnable. Ils affirment que ces classements sont constitués des joueurs les plus performants à l'échelle mondiale. Pour cette raison, ils ne devraient donc pas être considérés comme un échantillon représentatif de la réalité :

*you dont see too many fury in the logs only because it is not competitive, you dont see fury in the logs because 90% of the good players will switch to the better spec even if the spec is 1% ahead of the other spec, if we had like 50% of the good players playing in each spec the gap would be very small (sic). (Joueur 41, MMO-Champion, 24 juillet 2017)*

*So when you check the logs, the first set amount, will be the great arms players, being one of the strongest specs in game, then you have the very good arms players, then you have the great fury warriors, and so on. [...] But because of how many more arms warriors there are, you'll see those for miles before you see Fury. Looking at pure rankings, has nothing to do with which spec is best. You look at statistics, they're much more accurate, due to the lack of inflation of the amount of people who play that spec. (Joueur 42, MMO-Champion, 23 juillet 2017)*

*You're not and won't be in a top guild, stop worrying about what these guilds are doing and play what you like instead of being your average [flavor of the month] player who jumps ship at the slightest number adjustment.* (Joueur 43 MMO-Champion, 23 juillet 2017)

En tenant compte de ce qui précède, nous voyons donc que le contexte social a un effet significatif sur la manière dont les joueurs considèrent ce qui est performant dans le jeu. Les joueurs ne veulent pas uniquement connaître quelle spécialisation est théoriquement plus efficace, mais ils portent aussi une forte attention à la manière dont les individus performants jouent.

#### 4.2.3 L'évaluation de la performance

Nous terminerons ce chapitre en présentant les discours recensés en lien avec l'évaluation de la performance des joueurs dans le jeu. Les discussions exposées dans cette section sont toutes issues de billets de forums consacrés spécifiquement à l'analyse de registres et de simulations. Afin de bien contextualiser l'émergence de ces discours, nous rappelons que les joueurs partagent volontairement leurs statistiques personnelles dans le but de recevoir des commentaires constructifs afin d'améliorer leurs performances dans le jeu.

Les données prélevées nous permettent de constater une tendance dans le discours des joueurs partageant leurs registres personnels : ils ont conscience qu'ils sous-performent par rapport à leur potentiel et cherchent à identifier quels sont les aspects de leur jeu sur lesquels ils doivent travailler pour parvenir à s'améliorer. D'un autre côté, il est aussi possible d'identifier une tendance dans le discours des joueurs qui analysent lesdits registres : ils ont une propension à répondre aux demandeurs d'aide qu'ils doivent apprendre à « jouer correctement ». Prenons par exemple cette situation dans laquelle un *leader de raid* cherche à comprendre pourquoi deux joueurs de sa guild (jouant respectivement les spécialisations *Arms* et *Fury*) sont sous-performants :



*I am one of raid leaders in our guild. We have rather solid group, but two warriors from our group are underperforming and we are looking how we can help them. Could you please take a look at warriors with gray parses? Any feedback highly appreciated. What they are doing wrong? Gear issue? Talents? Or maybe rotation or our group composition? Log from HC Avatar : [...]. (Leader de raid, MMO-Champion, 18 août 2017)*

En analysant les *logs* que ce dernier partage dans son billet, les usagers de Mmo-Champion identifient les problèmes causant leur sous-performance :

*Specific to [Player Arms] : Using WW belt, whether because he doesn't have anything better aside, it requires 3 targets to proc and so wasted on Avatar. He has 4pc but his bladestorm only had 58% crit hits, so he's not using it properly (macro BC+BS together) [...] Link him to the stickied Arms Compendium and tell him to read... it's obvious he has no idea how to play arms! (Joueur 44 MMO-Champion, 18 août 2017)*

*Main problem for [Player Fury] is rage management [...] there are various other issues (I see he's not using warglaives properly, he's not prepotting, opener is wrong), but I'd ignore those, well, except the opener part, until he gets the basic rotation right. The Fury guide is stickied in this forum, ask him to read it, then read it again. (Joueur 45, MMO-Champion, 18 août 2017)*

À la suite de ces commentaires, le *leader de raid* mentionne qu'il tentera de faire subtilement part des commentaires qu'on lui a transmis aux individus sous-performants pour tenter de ne pas les vexer :

*[...] I will gather up your feedback and pass it gently so they won't be mad. If you have any other ideas and feedback, please let me know. (Leader de raid, MMO-Champion, 18 août 2017)*

En réponse à ce dernier message, un autre joueur ajoute :

*Not only should they not be mad, (and I can only speak for the arms warrior) they should be THRILLED. Because the sky is now the limit on their dps, considering all of the mistakes. They played the wrong way, now they have a chance to play the right way, if they can't handle constructive criticism with facts and analysis to back it up, you have to decide whether you want to soften your entire group's goals or replace them. (Joueur 46, MMO-Champion, 18 août 2017)*

Les deux premiers répondants dans cet exemple suggèrent systématiquement au *leader de raid* de référer ses membres aux guides des *theorycrafters* afin qu'ils puissent développer une meilleure compréhension des particularités des spécialisations *Arms* et *Fury*. Par conséquent, le fait que le dernier joueur prenant part à la discussion avance qu'il existe objectivement une « bonne façon » de jouer (démontrée par des faits et des analyses) renforce l'idée que les stratégies d'optimisation proposées par le *theorycrafting* contribuent à une standardisation de la pratique vidéoludique.

Cette tendance n'est évidemment pas unique à cette situation. Nous avons recensé maintes discussions dans lesquelles les répondants proposent des solutions aux problèmes de performance des demandeurs d'aide (qui semblent très réceptifs aux critiques) en utilisant les guides de *theorycrafting* comme référence, tel que le montre cet exemple en provenance du site Icy-Veins :

*Hello im in need of help :D ... I feel like im kinda underperforming in dps (I have only 500-600k dps and 910 ILVL) and i dont know what im doing wrong [...] And i feel like im doing the rotations right because before i learnt them i had even lower dps (sic). (Joueur 47, Icy-Veins, 4 juillet 2017)*

*You may have not an issue with your rotation, but definitely with your Gear. You have 27% crit chance which is the worst stat for fury. The Stat values are: Haste->Mastery->Versa->Strenght->Crit [...] Sure it is better than running naked but if you have the chance to exchange some of your crit with the other stats, then do it. [...] For Fury it's nearly mandatory to have Convergence of Fate (trinket) dropping from Elisande in Nighthold (sic). (Joueur 48, Icy-Veins, 5 juillet 2017)*

*Ok thanks for helping :D i thought it could be because i got wrong stats and gear (sic). (Joueur 47, Icy-Veins, 5 juillet 2017)*

Puis, la tendance se maintient encore dans cette autre discussion :

*New warrior player here, I've already read a lot of guides and sheets to learn the basics of arms warrior, and I yet struggle to do a shit DPS, I think (based on my ilvl). Single target fights are where I have more difficulty. [...] If someone is willing to help, here is a couple logs from my firsts fights [...] (Joueur 49, Icy-Veins, 29 juin 2017)*

*Looking at your combat log for Heroic Goroath, you parsed 73% of your item level bracket. Contrary to popular belief, that's good. It tells me that you have an above-average understanding of how to play the class. [...] Doing a quick glance at your actual log, however [...] the first thing that jumps out at me is your Rend uptime. It's only 64% and that's unacceptably low. I'd find a way to track Rend on your target and make sure it doesn't fall off. On Goroath this should be upwards to 90% uptime. (Joueur 48, Icy-Veins, 2 juillet 2017)*

*[...] Thank you for your answers, I really appreciate for helping me. (Joueur 49, Icy-Veins, 4 juillet 2017)*

Nous remarquons ainsi un élément pertinent ressortant dans chacun des exemples présentés plus haut, soit que le niveau de performance d'un joueur se mesure au terme d'une comparaison équitable. Comme le site WarcraftLogs permet aux joueurs de se comparer à d'autres ayant un niveau de compétence similaire, il est possible pour eux de situer leurs performances par rapport aux standards établis par les joueurs évoluant dans des conditions de jeu similaires.

Dans certains cas, il est également possible que les joueurs ne se servent pas de la plateforme WarcraftLogs pour identifier la source de leurs lacunes. Nous avons relevé que beaucoup d'entre eux utilisent l'addiciel *SimulationCraft* qui permet de simuler le niveau de performance potentiel d'un personnage en fonction de l'équipement qu'il possède dans le jeu. Les joueurs simulent leur potentiel pour ensuite le comparer à leurs performances réelles. Lorsqu'il y a une différence entre le potentiel simulé et le niveau de performance réel, ils partagent leur découverte afin d'identifier la cause de cette divergence. Dans ce contexte, il est encore une fois possible de constater que les discours des joueurs suivent la thématique de « jouer correctement ». Les demandeurs d'aide cherchent à comprendre pourquoi ils sous-performent et les répondants identifient la source de leurs problèmes :

*I am a 913 Warrior, mainly playing Fury. I wanted to switch to Arms and am severely underperforming. At First i thought it was me playing suboptimally, but after simming i got the following results: Fury 810k dps (which I nearly reach live) and Arms 490k (which i funnily do also "reach") [...] Crit 20% Haste 27% Mastery 39%. So even*

*simcraft says it cant be doing more than 500k while other Warriors with my GS reach above 800k. So is it simply the lacking mastery? (sic). (Joueur 50, MMO-Champion, 4 juillet 2017)*

*You are trying to play Arms in Fury gear and that's the biggest offender here. It simply won't work. You have to move that haste (mainly) and crit ratings to mastery. You should have at least 11.5K ish mastery with that ilvl while maintaining required haste values and such. (Joueur 14, MMO-Champion, 4 juillet 2017)*

Plusieurs facteurs doivent être pris en compte pour performer dans *World of Warcraft*. Évidemment, les joueurs doivent d'abord se familiariser avec les mécaniques du jeu afin d'avoir une exécution impeccable. Ils doivent notamment apprendre à maîtriser la « rotation<sup>50</sup> » propre à leur classe en plus de réagir adéquatement aux actions de leurs ennemis. Cependant, les discussions présentées montrent que la préparation du personnage (obtenir le « bon » équipement, utiliser les « bons » talents, etc.) est un facteur non négligeable dans l'équation de l'optimisation. En ce sens, un joueur ne devient pas systématiquement meilleur en adhérant à la tendance optimale du moment : il doit adhérer à un style de jeu particulier (celui proposé par les *theorycrafters* dans leurs guides d'optimisation) pour espérer exécuter des performances de qualité. L'avantage que le *theorycrafting* concède à la spécialisation *Arms* n'est qu'un avantage théorique. Les joueurs doivent détenir et surtout actualiser adéquatement les compétences requises pour tirer profit de cet avantage dans une situation de jeu.

Enfin, nous voyons que la performance est mesurée et évaluée en fonction des outils techniques développés par les joueurs, comme les registres de Warcraftlogs ou les addiciels tels que *SimulationCraft*. Par exemple, les registres deviennent une sorte d'examen dont les résultats témoignent du niveau des compétences vidéoludiques. L'évaluation de la performance dans le contexte du *theorycrafting* se fait alors de manière plus élaborée que par la simple mesure des capacités d'un joueur à atteindre

---

<sup>50</sup> La façon dont ils doivent enchaîner leurs attaques afin d'être efficaces.

ou non les objectifs opérationnels du jeu. L'attention se porte plutôt sur la manière dont ces mêmes objectifs ont été réalisés, ce qui se rapproche donc étroitement de l'évaluation d'un élève dans un contexte pédagogique (Jonnaert, 2009, p. 21). En effet, l'évaluation de la performance dans ce cas-ci se fait selon deux critères : le rendement dans le jeu (quantité de dommage infligée à l'adversaire, le nombre d'erreurs commises, etc.) et le rendement par rapport aux autres joueurs. Par conséquent, pour être considéré « performant », un joueur doit non seulement atteindre les objectifs du jeu, mais aussi s'assurer que les résultats de ses registres soient supérieurs à ceux des autres.

#### 4.3 Conclusion

En conclusion, nous remarquons certaines particularités au sein des discussions présentées. Premièrement, nous constatons que les joueurs apparaissant dans notre corpus d'analyse semblent majoritairement accorder une attention spécifique à leurs performances et, par le fait même, au développement du *theorycrafting*. Comme nous l'avons vu, la question de la « meilleure spécialisation » est un sujet de conversation très récurrent au sein de la communauté. Pour répondre à cette question, les joueurs se fient au travail des *theorycrafters* ainsi qu'aux statistiques et classements de WarcraftLogs. De ce fait, le travail et l'implication des *theorycrafters* sont fortement valorisés, ce qui semble leur concéder une position de pouvoir au sein de la communauté.

Ensuite, nous voyons que les connaissances de *theorycrafting* ont un effet significatif sur les interactions entre joueurs. Tel qu'il a été mentionné plus tôt, lorsque les *theorycrafters* concèdent un léger avantage à la spécialisation *Arms* (aussi minime soit-il), les joueurs développent presque automatiquement l'idée que la spécialisation *Fury* est sous-performante. Une conséquence est que plusieurs individus utilisant cette dernière se plaignent de se faire exclure de certains groupes puisqu'ils n'adhèrent pas à la nouvelle tendance populaire. Toutefois, nous avons vu qu'un joueur ne devient pas

automatiquement plus performant en convergeant vers la spécialisation avanta­gée. À cet effet, les discours recensés montrent que, par exemple, il ne suffit pas seulement d'utiliser la spécialisation *Arms* pour être performant, mais il faut aussi l'utiliser de la « bonne » façon (la façon proposée par le *theorycrafting*).

Sur la base de ces observations, le corpus présenté dans ce chapitre-ci permet en partie de répondre à notre question principale et à nos sous-questions de recherche. Cela dit, nous poursuivrons maintenant notre analyse en mettant en relation les discours recensés avec les concepts présentés dans notre cadre théorique.

## CHAPITRE V

### ANALYSE DES RÉSULTATS

Ce dernier chapitre, qui porte sur l'analyse des résultats, aura pour but de mettre en relation les résultats obtenus au terme de notre recherche avec les notions et concepts présentés dans notre cadre théorique afin de proposer une interprétation du cas à l'étude. Pour ce faire, nous diviserons notre analyse en fonction des pôles communicationnels liés à la performance vidéoludique que nous avons identifiés à la fin de notre premier chapitre, soit la communication (l'interaction) entre le jeu et les joueurs puis la communication entre les joueurs.

#### 5.1 La communication entre le jeu et le joueur

En analysant l'émergence du *theorycrafting*, nous nous intéressons surtout à l'usage que les joueurs font du jeu. Il ne s'agit pas ici de comprendre le raisonnement des *theorycrafters* lors de l'élaboration de leurs guides d'optimisation : le but de notre étude n'est pas d'analyser le fondement des connaissances publiées, mais plutôt de comprendre le contexte dans lequel elles sont créées. Pour ce faire, nous diviserons cette section en deux parties complémentaires. Pour débiter, nous verrons que l'optimisation représente une forme de discipline utilisée à des fins de performance dans le jeu. Dans la deuxième, nous nous intéresserons plus spécifiquement au contexte de jeu dans lequel a lieu la production du *theorycrafting*.

### 5.1.1 Discipline et optimisation

L'analyse que nous proposons dans cette section s'intéressera aux liens entre optimisation et discipline. Il sera notamment question du rapport de forces qui incite les joueurs à adopter une forme de comportement spécifique lorsqu'ils jouent au jeu. Ensuite, nous verrons que l'émergence du *theorycrafting* résulte de l'internalisation de la forme de discipline proposée par le jeu, dans la mesure où les stratégies d'optimisation sont utilisées afin de minimiser les risques et de maximiser le potentiel de réussite au sein du jeu.

Pour comprendre l'émergence du *theorycrafting* dans la communauté de joueurs, il faut d'abord se pencher sur le contexte ludique dans lequel il est créé. Jouer à *World of Warcraft*, c'est aussi accepter d'adhérer au contrat ludique (Duflo, 1997) établi par les concepteurs du jeu. Comme ce sont d'abord les développeurs qui déterminent les règles, les objectifs et l'éventail d'actions possibles qui peuvent être posées au sein de l'environnement ludique, les joueurs n'ont d'autre choix que d'adhérer aux conditions imposées pour jouer (Gee, 2007; Juul, 2005). En jouant, les joueurs adoptent une « attitude ludique », soit un état d'esprit dans lequel ils acceptent volontairement de se prêter au jeu (Suits, 1978, p. 38-39) et, par le fait même, se soumettent volontairement à un rapport de forces exercé par le cadre ludique pour que le jeu ait lieu (Salen et Zimmerman, 2004). Les joueurs ne sont ainsi jamais libres de jouer comme ils le veulent pour gagner une partie et doivent constamment adopter un comportement favorable à la victoire (Juul, 2005). En d'autres termes, ils doivent se discipliner en fonction des normes établies par la grammaire du jeu (Gee, 2007).

Avant d'aller plus loin, il est important de rappeler que, d'une part, la discipline (dans le courant foucauldien) n'est pas une instance de sanction : elle est une force positive d'incitation utilisée par une institution de pouvoir dans le but de proscrire des « actions déviantes » avant même que celles-ci n'aient lieu (Foucault, 1982). D'autre part, la



discipline s'exerce au moyen d'un panoptisme permettant au pouvoir de devenir une sorte de « présence absente » (Ottaviani, 2003), ce qui incite les individus surveillés à adhérer d'eux-mêmes au code disciplinaire qui leur est proposé afin d'éviter les réprimandes qu'entraînerait un comportement déviant (Foucault, 1975, p. 204). En traçant un lien vers l'activité vidéoludique, Matt Garite (2003) suggère que les jeux vidéo disciplinent les joueurs à partir de leurs procédés interactifs. Selon lui :

*Players "freely" subject themselves to electronic processes of measurement and evaluation in much the same way a patient lies prostrate before the examining eyes of the surgeon. Foucault's conception of discipline by means of surveillance is here implemented as discipline by means of the test. Games are dividing practices, sorting machines: not "eyes that watch," so much as "devices that examine." Actions are processed by means of a binary logic: right or wrong, success or failure, punishment or reward (p. 11).*

Comme nous l'avons relevé au cours de notre problématique, l'un des principaux objectifs de *World of Warcraft* est de développer son personnage afin d'en faire accroître la puissance. Pour ce faire, le joueur doit activement accomplir des tâches<sup>51</sup> contribuant à son progrès. En d'autres termes, il doit « travailler », soit jouer de manière productive pour obtenir les ressources nécessaires afin de monter en niveau, d'obtenir de meilleures armes et armures ainsi que d'apprendre de nouvelles compétences à son personnage pour que ce dernier gagne en puissance (Rettberg, 2008, p. 31). La structure du jeu entraîne donc une forme de discipline liée à des valeurs de productivité et d'efficacité. Le progrès des joueurs productifs est récompensé par un accès à du contenu plus difficile qui, lorsque complété, leur permet de développer davantage leurs personnages, ce qui leur donne subséquemment accès à du nouveau contenu dont le niveau de difficulté est encore plus élevé (et ainsi de suite) (McGonigal, 2011, p. 54).

---

<sup>51</sup> Compléter des quêtes, explorer des donjons ou tuer des ennemis par exemple.

En nous référant à nos résultats de recherche ainsi qu'à notre propre expérience en tant que joueur de *World of Warcraft*, nous pouvons témoigner que le jeu est en soi relativement facile à apprendre vu sa courbe d'apprentissage progressive, mais très difficile à maîtriser à la perfection dans les niveaux finaux (*end game*). Confronté à des obstacles difficilement surmontables, un joueur peut n'avoir d'autre choix que de fournir un effort d'optimisation supplémentaire pour s'assurer de performer au maximum de ses compétences afin d'obtenir les résultats valorisés positivement par le jeu (Juul, 2005). À l'inverse, l'absence d'effort dans la même situation entraînerait (généralement) un échec. Bref, les joueurs ne sont ainsi jamais libres de jouer comme ils le veulent pour gagner une partie et ils doivent constamment adopter un comportement favorable à la victoire.

Toutefois, malgré la connotation négative habituellement associée au fait d'échouer, l'échec dans les jeux vidéo peut causer un effet de motivation chez les joueurs. Comme le suggère Juul : « [...] *while games uniquely induce such feelings of being inadequate, they also motivate us to play more in order to escape the same inadequacy, and the feeling of escaping failure (often by improving our skills) is central to the enjoyment of games* » (2013, p. 7). Dans WoW, le fait d'échouer entraîne très peu de conséquences ludiques tangibles contrairement à d'autres MMORPG<sup>52</sup> (Juul, 2009, p. 59). Il est alors possible de voir l'échec comme étant une force positive d'incitation plutôt qu'une instance de sanction : lorsqu'un individu échoue, il peut instantanément remettre en question l'efficacité de ses actions et tenter d'identifier une manière de jouer plus adéquate à l'atteinte des objectifs qu'il désire relever. Dans le même ordre d'idées,

---

<sup>52</sup> Par exemple, la principale conséquence que le joueur subit dans WoW lorsque son personnage meurt trop souvent est que son équipement se dégrade. Il doit alors payer un marchand pour faire réparer les dommages présents sur son armure et ses armes. Dans *Everquest* (Verant Interactive, 1999), lorsqu'un joueur meurt trop souvent, le niveau de son personnage peut éventuellement diminuer. Dans ce cas-ci, le fait d'échouer à répétition a un effet de régression : plus le joueur échoue, plus son personnage perd de la puissance.

Alexander Galloway (2006) suggère qu'en jouant à un jeu vidéo, le joueur s'adonne à un exercice beaucoup plus profond que le simple fait de jouer : il apprend, internalise et devient intime avec les algorithmes du logiciel. Selon lui, « *To play the game means to play the code of the game. To win means to know the system* » (p. 90-91).

C'est notamment dans ce genre de situation que les guides d'optimisation produits par le groupe de *theorycrafters* trouvent leur pertinence. Lorsqu'ils sont réduits à leurs fonctions primaires, ces guides ne sont que des techniques d'aide à la décision à mettre en pratique lors d'une situation de jeu. Autrement dit, ils ne sont pas des dispositifs dont l'utilisation assure systématiquement un haut niveau de performance, mais plutôt des banques de savoirs externes auxquelles les joueurs peuvent se référer pour développer leurs compétences vidéoludiques. De ce fait, ce sont les joueurs qui, ultimement, ont la responsabilité d'actualiser adéquatement les compétences qu'ils développent grâce aux guides lors d'une situation concrète de jeu pour que leur niveau de performance coïncide aux standards d'acceptabilité déterminés par la grammaire interne du jeu (Chomsky, 1965; Gee, 2007).

Cependant, dans le contexte du *theorycrafting*, pour atteindre ce niveau de performance les joueurs « détournent » la structure originale du jeu en utilisant entre autres des addiciels (les compteurs de dégâts, par exemple) ainsi que des registres comme WarcraftLogs à titre de mécanismes d'autosurveillance. Ces outils leur permettent notamment de monitorer en temps réel leurs performances et de les analyser une fois leur partie terminée afin de jouer de la manière la plus optimale possible en tout temps. Les joueurs emploient donc eux-mêmes des dispositifs disciplinaires « métaludiques » pour performer. Ils n'ont alors plus besoin d'être disciplinés par la structure du jeu, puisqu'ils internalisent cette discipline au moyen du *theorycrafting*. En effet, les joueurs se rapportent au *theorycrafting* pour minimiser les risques d'échecs. Pour eux, le jeu devient avant tout un jeu de performance et d'efficacité (Taylor, 2003, p. 301-302).

### 5.1.2 La création du *theorycrafting* : la tactique des joueurs

Nous poursuivrons notre analyse en nous penchant sur l'influence du contexte de jeu sur la production de savoirs de *theorycrafting* et sur ce que les joueurs considèrent comme performant. En nous référant au concept de tactique (De Certeau, [1980] 1990), nous nous intéresserons d'abord à la manière dont les guides d'optimisation doivent constamment être adaptés en fonction du développement du jeu. Puis, nous reviendrons sur le sujet de la « meilleure spécialisation » afin d'identifier et de comprendre les causes du changement d'opinion dans les discours des joueurs au moment de la transition entre les versions 7.2 et 7.2.5 du jeu.

Le cas à l'étude nous permet d'identifier une relation de pouvoir dans lequel les développeurs de *Blizzard Entertainment* exercent un rapport de forces sur les joueurs. Cette relation de pouvoir est particulièrement notable au moment où la compagnie annonce l'ajout d'une rustine au jeu. En plus d'ajouter du contenu, les développeurs ajustent également certaines mécaniques de jeu (par exemple, les changements majeurs qui ont été apportés à la spécialisation *Arms*). Ces changements ont notamment pour effet d'ajouter de nouvelles variables dans l'environnement ludique ce qui, par le fait même, influence la jouabilité.

Parallèlement, une fois la rustine 7.2.5 appliquée, il devient impossible de jouer avec la version 7.2 du jeu. Donc, chaque fois que les développeurs mettent à jour le jeu, ils modifient également le contrat ludique (Duflo, 1997) qu'ils imposent aux joueurs. Pour continuer de jouer, les joueurs n'ont alors d'autres choix que d'adhérer aux changements. Par conséquent, il est possible de voir WoW comme un lieu propre (De Certeau, [1980] 1990, p. 60) créé et régulé par l'entreprise *Blizzard Entertainment*. De son côté, le *theorycrafting*, en tant qu'exercice d'optimisation de la pratique ludique, est indissociable de la procédure du jeu. Il s'agit donc d'une « manière de faire » qui intervient « dans un champ qui [la] régule à un premier niveau » (*ibid.*, p. 51). Le

*theorycrafting* prend ainsi naissance dans « l'espace de l'autre » et s'inscrit dans ce que De Certeau qualifie de tactique, soit « l'art du faible », où une action est posée par un individu assujéti dans le « champ de vision du dominant » (*ibid.* p. 60-61).

Nous constatons que les joueurs sont bien au fait du rapport de force auquel ils se soumettent lorsqu'ils jouent à *World of Warcraft*. Celui-ci se fait particulièrement ressentir dans les discours liés à la production et à la diffusion du *theorycrafting* au cours de la « phase spéculative ». Dans ces discussions, les joueurs expriment notamment leur incapacité à prévoir concrètement les effets des changements apportés par la nouvelle mise à jour sur leurs astuces d'optimisation. Ils doivent obligatoirement attendre que les modifications apportées à la matrice du jeu soient finalisées afin de prendre en compte leurs effets sur l'optimisation. Par ailleurs, comme le mentionnent les *theorycrafters*, l'information contenue dans leurs guides est toujours susceptible d'être modifiée, et ce, même après la sortie de la mise à jour. Les connaissances de *theorycrafting* sont donc vouées à être éphémères, c'est-à-dire que leur pertinence se rattache aux réalités contextuelles de l'environnement ludique pour lequel elles sont initialement créées. Ainsi, en tant que tactique, ce que le *theorycrafting* « [...] gagne ne se garde pas. Ce non-lieu lui permet sans doute la mobilité, mais dans une docilité aux aléas du temps, pour saisir au vol les possibilités qu'offre un instant » (*ibid.*, p. 61).

En tenant compte de ce qui précède, il est possible de voir les versions 7.2 et 7.2.5 du jeu comme étant deux contextes communicationnels distincts, chacun possédant des standards d'acceptabilité qui lui sont propres. Ainsi, le *theorycrafting* évolue au même rythme que le développement du jeu. L'optimisation est de nature éphémère : ce qui est « performant » dans une version peut potentiellement devenir « sous-performant » dans une autre lorsque les développeurs modifient la matrice du jeu. Afin de demeurer performant d'une rustine à l'autre, un joueur doit nécessairement mettre à jour ses compétences en prenant compte des divers changements qui sont entraînés par les mises à jour au jeu. En ce sens, ce sont les développeurs qui, en programmant le jeu,

déterminent (consciemment ou non) ce qui est performant et ce qui ne l'est pas. La communauté ne fait que se baser sur les réalités propres au contexte dans lequel les joueurs évoluent afin d'identifier ce qui est momentanément performant.

D'ailleurs, en analysant les discours recensés, nous remarquons que les joueurs sont également au fait de ce pouvoir décisionnel que possèdent les développeurs de *Blizzard*. Cependant, les joueurs s'attendent à ce que ceux-ci prennent la responsabilité d'assurer une certaine balance entre les différentes spécialisations pour limiter les écarts de performance. Comme l'explique Edward Castronova (2007, p. 142-143), les joueurs, de même que les développeurs de MMORPG, sont très préoccupés par ce qu'il qualifie « d'égalité horizontale », soit un contexte situationnel où tout le monde réagirait de façon universelle et où chacun se verrait attribuer la même récompense. L'objectif de l'égalité horizontale est de limiter la disparité entre les différentes classes et spécialisations afin que chaque joueur s'investissant dans le jeu soit confronté au même niveau de difficulté (indépendamment du choix de la classe et de la spécialisation). En ce sens, un joueur jouant la spécialisation *Arms* devrait idéalement obtenir les mêmes résultats qu'un autre jouant la spécialisation *Fury*, dans la mesure où ces deux personnes ont un niveau de compétence égal et qu'elles investissent la même quantité d'efforts dans le jeu. Or, comme Castronova le mentionne (*ibid.*), il est tout à fait possible que les développeurs du jeu fassent « involontairement » en sorte qu'une spécialisation (ou une classe) ait plus de facilité à progresser qu'une autre en raison de son design, brisant ainsi le principe d'égalité horizontale – ce qui est le cas dans la situation à l'étude.

Les extraits de discussion datant d'avant la sortie de la mise à jour 7.2.5 montrent en effet que les joueurs étaient unanimement insatisfaits de l'état de la spécialisation *Arms*. Les critiques négatives sur son design et sur son piètre niveau de performance se répétaient *ad nauseam*. Les joueurs ne voyaient aucun avantage à s'investir dans cette spécialisation (certains déclarant même refuser de lui toucher tant qu'elle ne serait pas

retravaillée) alors que les savoirs de *theorycrafting* confirmaient qu'ils pouvaient aisément obtenir de meilleurs résultats avec la spécialisation *Fury*, et ce, en fournissant moins d'efforts. Cette disparité majeure entre les deux spécialisations expliquerait, par le fait même, leur importante divergence en popularité à cette époque.

Il est alors intéressant de se pencher sur les changements apportés avec la rustine 7.2.5. Les développeurs du jeu ont accordé une attention particulière à la spécialisation *Arms*, notamment en augmentant la puissance d'attaque de plusieurs de ses compétences et en retravaillant certaines de ses mécaniques. À l'inverse, la spécialisation *Fury*, elle, n'a subi pratiquement aucune réorganisation. En ce sens, nous pourrions dire que les *theorycrafters* possèdent une certaine agentivité vis-à-vis le développement du jeu. Les actions entreprises par les développeurs nous permettent de croire qu'ils ont reconnu la présence du déséquilibre discuté par les joueurs. Les changements apportés par la mise à jour peuvent ainsi être interprétés comme une tentative d'atténuer le mécontentement des joueurs en procédant à un rééquilibrage entre les deux spécialisations pour rétablir l'égalité horizontale désirée.

Ces changements ont notamment eu pour effet d'influencer les discours des joueurs, qui deviennent nettement plus positifs quant à l'état de la spécialisation *Arms* avec la venue de la version 7.2.5 du jeu. Si, auparavant, les joueurs acceptaient par consensus d'octroyer le statut de supériorité à la spécialisation *Fury*, l'amélioration de la spécialisation *Arms* par *Blizzard* entraîne alors le débat autour de la question de la « meilleure spécialisation ». Or, comme nous l'avons vu, la communauté a rapidement tranché sur cette question une fois la mise à jour appliquée au jeu, puisque, quelques semaines après sa sortie, les joueurs priorisaient la spécialisation *Arms* au détriment de *Fury*. Les ajustements apportés par la rustine n'ont donc pas eu l'effet d'équilibrage désiré et ont plutôt causé un renversement du balancier. Dès lors, une tendance inverse s'installe dans les discours : les joueurs accusent désormais *Blizzard* d'avoir

déséquilibré la spécialisation *Fury* dans leur tentative de « balancement » de la spécialisation *Arms*.

Dans ces circonstances et nonobstant les efforts des développeurs pour placer les deux spécialisations sur un même pied d'égalité, l'une est toujours avantagée par rapport à l'autre dans la communauté (aussi minime son avantage peut-il être). L'absence d'égalité horizontale (telle que démontrée par le *theorycrafting*) fait en sorte qu'il existe objectivement une manière de jouer plus efficace que l'autre pour atteindre les objectifs opérationnels du jeu. Puis, cette perception d'une absence d'égalité horizontale justifie alors le mécontentement des joueurs face au travail de balancement puisqu'ils sentent que les choix qu'ils ont à faire dans le jeu sont liés aux décisions des développeurs. En choisissant la spécialisation la « moins optimale », ils choisiraient également de jouer avec un handicap. Leur potentiel de performance se verrait alors limité, ce qui pourrait potentiellement avoir un effet négatif sur leurs chances de réussite. Selon cette logique, les joueurs convergeraient donc vers la spécialisation la mieux outillée (parfois à contrecœur) afin d'éviter le plus de désavantages possible dans le jeu.

Néanmoins, dans un jeu de rôle multijoueur en ligne comme *World of Warcraft*, le comportement des joueurs (la manière de jouer) n'est pas uniquement influencé par la structure du jeu et ses procédés interactifs : il l'est aussi par des forces sociales externes qui entourent l'environnement ludique (Consalvo, 2009, p. 411). En effet, il est important de considérer que les performances d'un joueur peuvent avoir un effet considérable sur son statut dans la communauté ainsi que sur ses relations sociales dans le jeu. Ceci nous conduit alors vers la deuxième partie de notre analyse dans laquelle nous nous pencherons plus particulièrement sur les enjeux sociaux liés au *theorycrafting*.



## 5.2 La communication entre les joueurs

Nous analyserons maintenant le *theorycrafting* sous l'angle de la communication entre les joueurs. Dans cette section, il sera d'abord question d'analyser le processus de production et de diffusion des stratégies d'optimisation. Ensuite, nous analyserons les effets du *theorycrafting* sur la manière dont la communauté de joueurs considère ce qui est performant dans le jeu.

### 5.2.1 Le *theorycrafting* sous l'angle de la stratégie

Bien que *World of Warcraft* soit créé par une « élite productrice », le jeu ne s'anime que s'il est joué (Aarseth, 2001). Ce sont les joueurs qui donnent un sens à ses règles ainsi qu'à ses objectifs et actualisent ses différents résultats possibles (Juul, 2005). Ils permettent au jeu de s'animer alors que leurs actions et leurs décisions influencent le cours de l'évolution de l'environnement ludique. Sans leur présence et leur participation, le jeu demeure virtuel. En d'autres termes, ce sont les joueurs qui « habitent » le jeu : ils possèdent alors le pouvoir de réorganiser l'espace qui leur est concédé afin de le rendre « habitable » selon leurs intérêts (Manovich, 2009, p. 326).

Bien entendu, différents types de joueurs peuvent interpréter le jeu de manière différente. Comme WoW est en quelque sorte un jeu « bac à sable », les joueurs ont la liberté de poursuivre des buts concordants à leurs intérêts personnels (Squire, 2008, p. 170-171). Cependant, dans notre cas particulier, les joueurs que nous étudions valorisent les résultats liés à l'atteinte d'objectifs difficilement réalisables et démontrent un intérêt significatif envers l'optimisation de la pratique ludique (Karlsen, 2011, p. 12). Conformément à ce qui peut être analysé au sein de la société en général, il existe une microphysique du pouvoir (Foucault, 1976) dans l'écosystème du jeu, c'est-à-dire que plusieurs formes de pouvoir coexistent dans le même environnement. Un individu peut donc potentiellement occuper à la fois une position de dominé dans

un premier rapport de force et une position de dominant dans un second. De ce fait, différentes stratégies et tactiques (De Certeau, [1980] 1990) peuvent coexister au sein d'un même espace.

Dans la section précédente, nous nous sommes concentré sur la relation de pouvoir dans laquelle les développeurs du jeu ont une position de force sur les joueurs. Toutefois, en isolant le *theorycrafting* dans son contexte d'énonciation (dans la communauté de joueurs), il devient possible d'identifier les rapports de forces sur lesquels s'articule sa création. Sous cet angle d'analyse le *theorycrafting* prend la forme d'une stratégie (*ibid.*) lorsqu'il est considéré comme une forme de métajeu. Donc, même s'ils sont assujettis au pouvoir des développeurs dans un premier rapport de force, les joueurs élités occupent à leur tour une position de pouvoir au sein de leur communauté. Ces derniers créent un espace métaludique, un « propre » (*ibid.*, p. 60), dans lequel ils ont le pouvoir d'établir des règles et des normes sociales d'optimisation en fonction des connaissances qu'ils possèdent sur le jeu.

En raison de son ampleur et de sa complexité, WoW propose toutefois une jouabilité qui ne peut être entièrement comprise simplement en jouant. Les joueurs doivent « étudier » sa structure ludique pour parvenir à optimiser leurs actions. De ce fait, les exercices de *theorycrafting* peuvent autant avoir lieu à l'intérieur qu'à l'extérieur du jeu (Paul, 2011; Choontanom et Nardi, 2012). En observant le jeu sous ses différents angles, les *theorycrafters* se procurent un point de vue d'ensemble sur l'environnement ludique, ce qui permet de prendre en compte toutes les variables connues pouvant possiblement influencer les calculs d'optimisation. En cartographiant la structure du jeu, les joueurs se donnent ainsi le pouvoir de prévoir la trajectoire de leur expérience ludique.

Conformément à ce que Karlsen (2011) et Bullard (2013) affirment dans leurs études, les résultats obtenus au terme de la présente recherche permettent de soutenir que la

production du *theorycrafting* ne résulte pas de la mise en commun de savoirs collectifs, mais plutôt de la collaboration d'une minorité de joueurs « élites ». La création des stratégies d'optimisation s'articule alors sur un rapport de pouvoir basé sur le savoir (De Certeau, [1980] 1990, p. 60). En se donnant un lieu « propre », le groupe de *theorycrafters* se permet de contrôler les moyens de production et de diffusion des savoirs d'optimisation dans leur communauté. Par conséquent, il est possible de considérer que ce « propre » créé par les *theorycrafters* a pour effet d'institutionnaliser l'instrumentalisation de la pratique ludique (Taylor, 2003, p. 302-303). Sous cet angle, le *theorycrafting* est comparable à ce qui pourrait être qualifié de discipline scientifique, soit « un mécanisme social de différenciation intellectuelle. [La discipline scientifique] est également une micro-institution [...] c'est-à-dire un instrument de contrôle social dont relève la régulation idéologique des activités scientifiques » (Leclerc, 1989, p. 23).

En ce sens, dans cette section, nous nous intéresserons particulièrement à la relation de pouvoir entre le groupe de *theorycrafters* et le reste de la communauté de joueurs. D'abord, nous nous pencherons sur les facteurs qui favorisent cette position de force. Par la suite, nous aborderons les techniques de production et de diffusion utilisées par les *theorycrafters* afin d'étudier comment elles leur permettent de maintenir leur relation de pouvoir grâce à une position d'autorité.

D'emblée, la relation de pouvoir en question s'anime dans un contexte politique semblable à une technocratie<sup>53</sup>, si l'on considère la communauté de joueurs comme le reflet d'une société. En effet, la maîtrise technique est une condition nécessaire pour occuper une position de pouvoir dans une technocratie. Comme l'explique Jean

---

<sup>53</sup> « Système politique ou économique dans lequel les experts, techniciens et fonctionnaires supplantent, en fait ou en droit, les responsables politiques dans la prise des décisions (souvent péjoratif) » (Larousse, s.d.).

Meynaud, « la volonté d'exercer une influence ne suffit pas : encore faut-il occuper un poste qui ouvre une telle faculté » (1960, p. 500).

Pour faire le lien avec le cas à l'étude, lorsque nous examinons la façon dont les *theorycrafters* se présentent dans leurs profils d'utilisateur, nous remarquons qu'ils affirment tous leur maîtrise technique pour asseoir leur pouvoir. En effet, ils mentionnent tous qu'ils font partie d'une guildes figurant parmi les meilleures au monde. Ils affichent explicitement qu'ils sont des joueurs « élites » pour convaincre le reste de la communauté de leur expertise à produire des connaissances sur l'optimisation de la pratique ludique. En affichant ce genre d'information, les *theorycrafters* se distancient des joueurs « moyens », en se qualifiant de joueurs « *hardcore* » qui évoluent dans des guildes exigeant de très hauts niveaux d'optimisation et d'implication alors que leurs performances dans le jeu témoignent de l'ampleur de leurs compétences. En jouant de façon très sérieuse (voire même quasi professionnelle), ils se présentent comme des « experts » parmi la masse de joueurs. Donc, en tant « qu'experts », ils détiennent le savoir nécessaire à l'élaboration du *theorycrafting*, ce qui leur donne une position de pouvoir dans la communauté et qui participe à la crédibilité de leurs propos.

Puis, ce pouvoir s'accroît par la rigueur employée dans l'élaboration des guides d'optimisation qu'ils publient. Les joueurs ont tendance à louer le travail des *theorycrafters*, ce qui laisse ainsi croire qu'un lien de confiance est établi entre les deux partis. Comme les *theorycrafters* savent que plusieurs personnes comptent sur leur apport au *theorycrafting* pour améliorer leur expérience de jeu, ils s'assurent de démontrer de manière exhaustive qu'il n'existe a priori aucune autre stratégie d'optimisation supérieure à celle qu'ils proposent pour entretenir ce lien de confiance.

Cette rigueur a un effet persuasif auprès du reste de la communauté, qui elle adopte et reconnaît l'efficacité de leurs astuces de manière consensuelle. Ainsi, il est possible de comparer le *theorycrafting* à une sorte d'*épistémè*, soit un « dispositif qui permet de

séparer, non pas le vrai du faux, mais l'inqualifiable scientifiquement du qualifiable » (Foucault, 1977). Le *theorycrafting* n'est pas une « vérité » en soi, mais, en proposant une interprétation mathématique de la matrice du jeu, il permet de déterminer de manière rationnelle quelles sont les façons de jouer les plus efficaces et, dans notre cas, de mettre en évidence les écarts de performance (théoriques) entre les spécialisations *Arms* et *Fury*. C'est donc en utilisant une forme de rhétorique scientifique<sup>54</sup> que les *theorycrafters* convainquent les joueurs « moyens » de jouer à leur façon. En effet, il est difficile de contester les chiffres issus des exercices de *theorycrafting* lorsque ceux-ci sont présentés comme le résultat d'un « cheminement rationnel ». Comme le soulève Christopher Paul :

*Although you likely cannot escape mathematics, the focus on math changes the way in which WoW works. Unlike the live role-playing and dice rolling that happens in a traditional RPG, videogames like WoW are ultimately inflexible and rule-governed. The intent of theorycraft is to divine these rules and present them as math equations. Once the right answers are attained, there is no need for or possibility of a saving roll, the discourse surrounding WoW shifts from a focus on fun or options to figuring out which choice is "right" (2011).*

Par ailleurs, la façon dont le *theorycrafting* est produit et diffusé joue aussi un rôle important dans le maintien de la position de pouvoir. Comme nous l'avons vu au cours de la « phase spéculative », le *Theorycrafter Alpha* mentionnait qu'il évitait de partager quelconque information tant et aussi longtemps qu'il n'avait pas la certitude de leur validité. Certains joueurs cautionnaient d'ailleurs ce comportement, justifiant qu'une telle retenue limite la désinformation.

Or, cet exemple rappelle le fait que plus « une puissance grandit, moins elle peut se permettre de mobiliser une part de ses moyens pour produire un effet de tromperie »

---

<sup>54</sup> « Une opération caractéristique du discours des sciences exactes est de faire reconnaître par la communauté des pairs des énoncés possibles, discutables, comme des énoncés vrais, en passant d'énoncés modalisés, du type X prétend que A est B, à des énoncés simples du type A est B » (Fabbri et Latour, 1977).

(De Certeau, [1980] 1990, p. 61). Par le fait même, une instance de pouvoir ne peut se permettre d'employer une ruse (tactique), puisqu'une telle action non calculée nuirait à sa stabilité (*ibid.*). Dans la présente situation, les *theorycrafters* n'emploient pas uniquement leur « rigueur scientifique » dans le but de valider les fondements des connaissances qu'ils produisent : ils l'utilisent aussi pour éviter de créer cet effet de tromperie qui remettrait en question leur statut au sein de la communauté. Donc, il ne suffit pas de produire le savoir pour maintenir sa relation de pouvoir dans le contexte du *theorycrafting*, il faut également le partager au moment opportun. En évitant de publier prématurément les connaissances qu'ils développent ou de partager un savoir non fondé, les *theorycrafters* s'assurent d'éviter toutes formes de contradiction dans leurs discours qui surviendraient dans le cas où ils devraient continuellement rectifier leurs propos chaque fois que le jeu subit un changement au cours de sa phase de développement. Ainsi, les *theorycrafters* attendent jusqu'aux journées avoisinant la date de sortie de la mise à jour 7.2.5 pour publier officiellement leurs stratégies d'optimisation sur les différentes plateformes web.

Malgré tout, l'octroi d'une position de force, dans un contexte technocratique, se fait notamment dans un esprit partisan où chacun peut « choisir “ses” technocrates en fonction d'idéologies préconçues » (Meynaud, 1960, p. 499). Donc, les individus n'obtiennent pas le pouvoir au terme d'un processus démocratique, mais plutôt en fonction de l'utilité et de la pertinence (évaluées par des facteurs déterminés par la population) de leur contribution technique à leur environnement social. Dans le cas à l'étude, il s'agit de la communauté de joueurs qui, ultimement, décide d'accorder ce pouvoir qui permet aux *theorycrafters* de départager ce qui est vrai de ce qui est faux (selon leurs intérêts d'optimisation). En ce sens, « pouvoir et savoir s'impliquent directement l'un l'autre [...] il n'y a pas de relation de pouvoir sans constitution corrélative d'un champ de savoir, ni de savoir qui ne suppose et ne constitue en même temps des relations de pouvoir » (Foucault, 1975, p. 32). Les joueurs confèrent une position de pouvoir aux *theorycrafters* puisqu'ils jugent que leur réussite dans le jeu

dépend des connaissances que ceux-ci produisent. Cette position se consolide ensuite au moment où le « propre » créé par les *theorycrafters* s'étend à travers la communauté. Plus les joueurs appliquent leurs astuces d'optimisation, plus leur statut d'experts se solidifie. Finalement, les *theorycrafters* usent du pouvoir qui leur est concédé pour maintenir leur emprise sur la production de savoir, ce qui leur assure de conserver le pouvoir – et ainsi de suite.

### 5.2.2 L'effet du *theorycrafting* sur les interactions sociales

Nous analyserons maintenant l'effet du *theorycrafting* sur les interactions sociales au sein de la communauté de joueurs. Pour ce faire, nous discuterons d'abord de la polarisation de l'opinion des joueurs causée par la valeur « scientifique » du *theorycrafting*. Ensuite, en nous référant au concept de contrôle, nous aborderons la façon dont les joueurs accordent au *theorycrafting* un pouvoir de conditionnement social.

Pour débiter, les connaissances produites par les *theorycrafters* ont des effets non négligeables sur la manière dont les joueurs conçoivent ce qui est performant dans le jeu. En tant qu'*épistémè*, les joueurs s'y réfèrent principalement pour obtenir une réponse rationnelle à leurs questions sur l'optimisation de la pratique ludique. Les discussions recensées dans notre corpus font notamment ressortir le fait que les joueurs démontrent un intérêt particulier à identifier la spécialisation la plus optimale. Malgré le fait que les *theorycrafters* suggèrent que l'écart de performance entre *Fury* et *Arms* dans la version 7.2.5 du jeu est minime, les discours des joueurs convergent tout de même en faveur de celle qui est légèrement avantagée par les données de *theorycrafting*.

De plus, outre l'influence des guides d'optimisation, les résultats obtenus suggèrent également que les données disponibles sur le site WarcraftLogs.com jouent elles aussi un rôle très important dans cette polarisation. Comme les commentaires des joueurs 34,

35 et 36 l'affirmaient, les classements de performance affichés sur le site en question montrent que les meilleurs *warriors* dans la version 7.2.5 utilisaient tous la spécialisation *Arms*, alors que le niveau de performance de ceux favorisant la spécialisation *Fury* était significativement moins élevé. Lorsqu'ils se réfèrent à ces classements, les joueurs semblent se forger l'idée que la spécialisation *Arms* est largement supérieure. Par contre, comme d'autres joueurs le font valoir, ces classements ne sont pas représentatifs de la réalité puisqu'ils sont composés de « l'élite » des joueurs élités, ce qui en soi représente une proportion infime de la communauté.

Les joueurs ont ainsi tendance à associer systématiquement performance et optimisation : si une manière de jouer n'est pas « optimale » dans un moment donné, elle est par conséquent sous-performante selon eux, nonobstant l'écart calculé. De surcroît, comme les joueurs constatent eux-mêmes que les individus performants adhèrent aux propositions du *theorycrafting*, ils l'interprètent comme une sorte de « vérité scientifique » (Foucault, 1977). Il est effectivement difficile de remettre en question la validité du *theorycrafting* lorsque les résultats chiffrés des exercices d'optimisation et les classements sur WarcrafLogs.com viennent confirmer ces hypothèses. Dans le jeu, tout comme dans la société contemporaine, les individus accordent une importante valeur aux statistiques lors d'un processus décisionnel. Ceci s'inscrit notamment dans ce qu'Alain Desrosières (1993) qualifie de « raison statistique ». Celui-ci explique que les statistiques sont des mesures qui « constituent des points d'appui pour décrire des situations économiques, dénoncer des injustices sociales, justifier des actions politiques [...] en fournissant une langue stable et largement acceptée pour exprimer le débat » (p. 7). Selon cette logique, les statistiques sont donc utilisées afin « [d'] inciter les individus à atteindre des objectifs chiffrés ; elles visent ainsi au dépassement de soi, à orienter les comportements individuels vers les pratiques les plus efficaces » (Keslassy, 2014).



En ce sens, à partir du moment où des valeurs numériques sont attribuées aux deux spécialisations des *warriors*, les joueurs convergeront naturellement vers celle présentant de meilleures statistiques, puisqu'il s'agit du choix rationnel à faire (en théorie). Puis, dès que les joueurs reconnaissent de manière consensuelle la légitimité de la tendance optimale actuelle naît alors dans la communauté un paradigme basé sur des savoirs issus du *theorycrafting*. C'est d'ailleurs lorsque l'idée selon laquelle la spécialisation *Arms* est supérieure est propagée au sein de la communauté qu'un effet que d'exclusion apparaît envers les joueurs jouant la spécialisation *Fury*.

Comme ils sont constamment exposés à des formes de rhétorique discursive et scientifique en provenance des diverses strates sociales de la communauté qui valorisent *Arms* au profit de *Fury*, les joueurs finissent par adhérer à l'idée que l'une est supérieure à l'autre. Il est donc tout à fait possible qu'un premier joueur jouant la spécialisation *Arms* soit priorisé dans la formation d'un groupe au profit d'un second joueur jouant la spécialisation *Fury*, et ce, même si le second joueur est plus performant que le premier. Dans cette situation, l'exclusion n'est pas causée par la « logique » du *theorycrafting* en tant que tel, mais plutôt par son influence sur l'opinion des joueurs. Tel que nous l'avons vu dans le chapitre précédent, le fait d'utiliser la « spécialisation optimale » ne rend pas automatiquement un joueur meilleur. En fait, de nombreux critères doivent être respectés afin de performer le plus optimalement possible, autant pour la spécialisation *Arms* que *Fury*. Même si la spécialisation *Arms* détient « en théorie » un avantage, les joueurs ne possèdent pas tous les compétences nécessaires qui leur permettraient d'en tirer profit. En résumé, le choix de la spécialisation peut tout à fait avoir un effet sur la performance, mais seulement auprès des joueurs élités faisant preuve d'un niveau d'expertise extrêmement élevé (ce qui représente un infime pourcentage de la communauté). Ainsi, pour joindre un groupe ou une guilde, un joueur compétent n'a pas besoin d'adhérer à la tendance optimale. Il devra toutefois prouver sa valeur en partageant les échantillons de performance (ses registres, soit des statistiques) qu'il génère au cours d'une partie. Bref, l'exclusion peut être évitée en

utilisant des statistiques soutenant rationnellement les capacités à performer d'un joueur jouant la spécialisation désavantagée.

Cela étant dit, le *theorycrafting* n'est pas uniquement utilisé comme dispositif autodisciplinaire : il l'est également à titre de dispositif de contrôle social dans la communauté. En effet, les joueurs intéressés par l'optimisation calculent méthodiquement chacune de leurs actions afin d'éviter les imprévus pour ainsi transformer l'environnement ludique en lieu contrôlable (Wenz, 2013, p. 189). Or, dans *World of Warcraft*, le contrôle sur le jeu ne dépend pas uniquement de la maîtrise de ses règles et de sa structure ludique : il faut également gérer les actions et les comportements des joueurs évoluant au sein d'un même groupe afin d'assurer le maintien du niveau de performance nécessaire pour gagner une partie. Pour ces raisons, il est alors possible de mettre en parallèle le contexte social créé par le métajeu aux réalités propres à une société de contrôle. Dans une société de contrôle, la normalisation des comportements se fait par l'entremise de mécanismes dont la portée s'étend au-delà des limites d'une institution. De plus, le contrôle possède un certain caractère « démocratique », dans la mesure où n'importe qui peut potentiellement s'en servir pour parvenir à ses fins (Deleuze, 1990; Hardt et Negri, 2000).

Comme nous l'avons vu en analysant le processus d'élaboration des stratégies d'optimisation, le groupe de *theorycrafters* détient le pouvoir sur la production et la diffusion de savoirs. Toutefois, malgré le fait que ces joueurs élites gèrent la création du *theorycrafting* à l'extérieur du jeu, ils ne régulent en aucun cas les comportements des autres à l'intérieur du jeu. Plus spécifiquement, ils n'ont pas le pouvoir de sanctionner les individus transgressant leurs normes, telle une instance policière, par exemple. À cet égard, leurs discours laissent croire qu'ils ne cherchent pas non plus à obtenir un pareil pouvoir de régulation. En effet, les *theorycrafters* spécifient qu'ils n'ont pas comme objectif d'imposer une façon de jouer particulière aux joueurs se référant à leurs guides. Ils proposent plutôt une interprétation rationnelle des différentes

formes de jouabilité possibles dans le cadre ludique dans lequel ils évoluent. Leur pouvoir se limite donc à un pouvoir incitatif : ils exposent des stratégies d'optimisation et laissent ensuite le « libre choix » aux joueurs de faire ce qu'ils désirent avec l'information qui leur est partagée.

Toutefois, comme Deleuze (1987) le propose, les mécanismes de conditionnement des sociétés de contrôle donnent une sensation de liberté aux individus sur lesquels ils sont utilisés, liberté qui est toutefois illusoire. Ce « libre choix » qu'ont les joueurs n'est libre qu'en apparence puisqu'une non-adhésion au *theorycrafting* peut entraîner des conséquences sociales pouvant affecter négativement leur expérience ludique. Dans le contexte du *theorycrafting*, le pouvoir de régulation des comportements est en fait décentralisé parmi les joueurs : il se décline en plusieurs micropouvoirs (Foucault, 1976) se propageant dans les différentes strates de la communauté. Les mécanismes de contrôle des individus s'étendent alors au-delà des limites de « l'institution » créée par le groupe de *theorycrafters*. En effet, bien que la plupart des joueurs ne contribuent pas à la production du *theorycrafting*, ils participent activement à sa diffusion et à son application. En s'appropriant les guides que les *theorycrafters* produisent et, surtout, en internalisant les normes d'optimisation, les joueurs se donnent alors le pouvoir de contrôler leurs compagnons de jeu vers les manières de jouer optimales qu'ils idéalisent.

Sous cet angle, les stratégies d'optimisation deviennent des règles métaludiques négociées par les joueurs. Ceux appliquant les astuces de *theorycrafting* s'attendent ensuite à ce que leurs confrères et consœurs de jeu en fassent de même (Taylor, 2006a, p. 9). En adhérant à ces règles, les joueurs s'engagent également dans un contrat ludique (Duflo, 1997) d'ordre social qui se superpose à celui produit par le jeu et sa structure : c'est alors qu'advient un deuxième niveau de normalisation des comportements.

En effet, les joueurs sont libres de choisir entre *Arms* et *Fury*. Toutefois, comme les deux spécialisations possèdent respectivement une manière de jouer optimale, ces derniers n'ont d'autres choix que se rapporter aux normes d'optimisation pour assurer que leur niveau de performance coïncide aux standards d'acceptabilité (Chomsky, 1965) qui sont négociés socialement. Ceci explique également le fait que les adeptes du *theorycrafting* s'entourent exclusivement d'individus ayant des intérêts similaires. En agissant de la sorte, ils s'assurent ainsi d'éviter toutes formes de divergence interprétative (Bateson, 1972) avec les joueurs qui n'adhéreraient pas aux mêmes conventions d'optimisation. Par exemple, les guildes de raids utilisent le *theorycrafting* afin d'établir des standards de performance pour que leurs membres soient en mesure de prendre concrètement en compte la contribution qu'ils doivent apporter à leur groupe (Ask, 2017, p. 196-197). Comme l'entreprise dans une société de contrôle (Deleuze, 1990, p. 2), ces guildes instaurent une « ambiance compétitive » qui module l'individu à être le plus productif possible. Cette modulation est notamment possible grâce à l'utilisation à grande échelle d'addiciels comme les compteurs de dégâts ou les registres de WarcraftLogs, ce qui fait en sorte que les performances des joueurs sont constamment épiées. Par conséquent, ces derniers doivent toujours jouer au maximum de leurs compétences afin de préserver leur statut de « performant ». Un quelconque relâchement aurait automatiquement des conséquences sociales négatives ce qui, par le fait même, restreindrait leurs opportunités dans le jeu.

Lorsqu'un joueur se fait exclure d'un groupe sous le prétexte d'un rendement insuffisant, il se fait également exclure de l'expérience ludique (donjon, raid, etc.) que ce groupe tente d'accomplir. Ce joueur en question pourrait également se retrouver dans une situation que nous pourrions qualifier de « cercle vicieux », dans la mesure où son faible niveau de performance pourrait dissuader d'autres groupes de l'inviter parmi leurs rangs. Dans ce cas-ci, son rendement l'empêcherait d'obtenir le support social nécessaire pour compléter le contenu de jeu qui ne peut être accompli qu'en collaborant avec d'autres personnes.

### 5.3 Conclusion

Nous terminerons ce chapitre en proposant une synthèse des principaux points soulevés au cours de notre analyse. Dans la première partie, nous avons mis l'emphase sur l'importance du contexte de jeu afin de mieux comprendre l'émergence du *theorycrafting*. Nous avons d'abord vu qu'en jouant, les joueurs se soumettent à une forme de discipline exercée par la structure du jeu. Il a notamment été question du fait que, pour gagner une partie, les joueurs doivent nécessairement adopter un comportement favorable à la victoire. Suivant cette idée, nous avons montré que le *theorycrafting* est utilisé en réponse au niveau de difficulté du jeu. En se rapportant aux guides d'optimisation et en utilisant des addiciels de mesure de performance, soit en s'autodisciplinant et en s'auto-surveillant, les joueurs s'assurent de maintenir le niveau de rendement requis pour atteindre les objectifs du jeu.

Puis, nous nous sommes penché plus spécifiquement sur le contexte de jeu dans lequel a lieu la production du *theorycrafting*. En mobilisant le concept de la tactique (De Certeau, [1980] 1990), nous avons vu le fait que la pertinence du *theorycrafting* se rattache aux réalités contextuelles de l'environnement ludique dans lequel il est initialement créé. Par conséquent, les guides d'optimisation doivent toujours être adaptés en fonction des changements qu'entraînent les mises à jour au jeu. Le processus d'optimisation est d'abord initiée par la relation de pouvoir présente entre les développeurs de Blizzard et les joueurs. Il a notamment été question du fait que les joueurs attribuent aux développeurs la responsabilité de limiter les écarts de performance entre les spécialisations *Arms* et *Fury*. Notre analyse nous a alors permis de comprendre que les joueurs convergent vers la « spécialisation optimale » puisque cette dernière leur procure (en théorie) un avantage par rapport à l'autre. En choisissant la spécialisation moins optimale, les joueurs s'imposeraient ainsi volontairement un handicap diminuant leur potentiel de performance dans le jeu.

Ensuite, la deuxième partie de notre analyse était consacrée au contexte social dans lequel émerge le *theorycrafting*. En analysant le *theorycrafting* sous l'angle de la stratégie (De Certeau, [1980] 1990), nous avons pu identifier les rapports de force entre le groupe de *theorycrafters* et le reste de la communauté de joueurs sur lesquels s'articule la production de guides d'optimisation. Nous avons d'abord vu que le métajeu constitue un « propre », soit une institution (un lieu) qui est créée et régie par le groupe de *theorycrafters*. Dès lors, nous avons identifié les *theorycrafters* comme des « experts » occupant une position de pouvoir (basée sur le savoir) dans la communauté. Puis, nous nous sommes intéressé aux techniques de production et de diffusion du savoir que les *theorycrafters* emploient pour consolider leur position de pouvoir.

En terminant, nous avons examiné la façon dont le *theorycrafting* influence la manière dont les joueurs conçoivent la performance. Il a notamment été question de la polarisation de l'opinion des joueurs dans la communauté. Ces derniers ont tendance à percevoir le *theorycrafting* comme une « vérité scientifique ». Ce faisant, ils associent systématiquement optimisation et performance. Selon eux, les manières de jouer qui ne sont pas reconnues comme étant optimales sont sous-performantes. Après, nous nous sommes penché sur la façon dont le *theorycrafting* est utilisé à titre de mécanisme de contrôle social. Nous avons notamment vu que le pouvoir régulateur se divise en plusieurs micropouvoirs dans les différentes strates de la communauté. Les joueurs qui s'approprient et internalisent les guides créés par les *theorycrafters* les imposent ensuite à leurs partenaires de jeu. L'optimisation devient alors une sorte de règle métaludique : les joueurs s'attendent à ce que les personnes avec lesquelles ils jouent performant selon les standards déterminés par le *theorycrafting*, ce qui entraîne une normalisation des comportements. De plus, l'utilisation d'addiciels de mesure de performance fait en sorte que le rendement des joueurs est constamment surveillé : le moindre relâchement peut ainsi avoir des conséquences sociales pouvant affecter négativement l'expérience ludique d'un individu.

## CONCLUSION

Ce mémoire s'est intéressé aux enjeux sociaux et communicationnels liés à l'optimisation des performances des joueurs dans le jeu *World of Warcraft*. Dans notre premier chapitre, nous avons développé une problématique sur laquelle allait se baser notre étude. Après avoir débuté par une présentation du jeu *World of Warcraft*, nous nous sommes intéressé à la façon dont les joueurs s'entourent d'individus ayant des intérêts de jeu similaires aux leurs (Williams et al., 2006; Harris et Nardi, 2006). Ensuite, nous avons discuté de l'optimisation de la pratique ludique en abordant le concept de *power gaming* (Taylor, 2003 : 2006 : 2012) avant de nous intéresser plus spécifiquement au *theorycrafting*, que nous avons défini comme forme de métajeu proposant des stratégies d'optimisation basées sur des raisonnements mathématiques (Paul, 2011; Karlsen, 2011; Choontanom et Nardi, 2012; Wenz, 2013). Puis, il a été question du processus de production et de diffusion du *theorycrafting* ainsi que de la manière dont ce dernier semble entraîner une standardisation des comportements au sein de la communauté de joueurs (Taylor, 2006a; Bullard, 2013; Ask, 2017).

Le deuxième chapitre avait pour but de synthétiser les concepts mobilisés au cours de notre analyse. Nous avons commencé par définir les notions de « jouer » et de « jeu ». Servant de base à notre réflexion, les définitions retenues nous ont permis de comprendre que le fait de jouer repose sur une articulation de concepts métacommunicationnels (Bateson, 1972) permettant la création et le maintien d'un cadre ludique alors que le jeu, lui, est un système qui établit un ensemble de règles donnant un sens aux actions posées dans ledit cadre ludique (Juul, 2005). Ensuite, nous avons abordé les notions de discipline (Foucault, 1975) et de contrôle (Deleuze, 1990) afin de mieux saisir le processus de standardisation et de normalisation des

comportements dans un cadre ludique. Par la suite, les concepts de tactique et de stratégie (De Certeau, [1980] 1990) ont respectivement été mobilisés pour nous permettre d'analyser le processus d'optimisation auquel s'adonnent les joueurs dans l'espace de jeu créé par les développeurs de *Blizzard Entertainment* afin de voir comment le *theorycrafting* est une production qui émane d'une élite de joueurs dans la communauté. Finalement, nous avons situé la notion de performance vidéoludique dans notre angle de recherche communicationnel en nous référant aux propositions faites dans le domaine de la linguistique (Chomsky, 1965) et de la pédagogie (Joannert, 2009). Nous avons alors proposé de considérer la performance vidéoludique (dans une logique d'optimisation) comme étant *la réponse la plus adéquate possible du joueur en fonction du message que le jeu vidéo lui transmet*.

Notre troisième chapitre était consacré à la présentation de la méthodologie employée pour la réalisation de notre recherche. En empruntant une démarche qualitative inductive, nous avons mené une netnographie portant sur le phénomène du *theorycrafting* dans le jeu *World of Warcraft*. Ensuite, en nous basant sur les concepts présentés dans notre cadre théorique, nous avons élaboré deux catégories d'analyse distinctes. La première a été utilisée afin d'analyser le contexte ludique dans lequel est créé le *theorycrafting* alors que la seconde a servi à l'analyse des enjeux sociaux liés à la performance. Nous avons terminé ce chapitre en identifiant les limites relatives de notre étude pour ensuite discuter des enjeux éthiques liés à notre recherche.

Les quatrième et cinquième chapitres étaient destinés à la présentation et à l'analyse des résultats obtenus au terme de notre recherche afin de fournir des réponses aux sous-questions soulevées en début de mémoire. Dans un premier temps, nous avons posé la question : « Quels rapports de force articulent la création du *theorycrafting*? ». Notre recherche nous a d'abord permis de constater que le *theorycrafting* dans la communauté de la classe du *warrior* était produit en collaboration par un petit groupe de cinq joueurs élités. Puis, nous avons identifié que l'un d'entre eux jouait un rôle de *leader* autant



dans la création de stratégies d'optimisation que dans la communauté de joueurs. Puisque le cas que nous avons étudié était marqué par l'application d'une nouvelle mise à jour de WoW, nous nous sommes intéressés à la production de stratégies d'optimisation relatives aux changements apportés au jeu. À cet effet, les discours que nous avons recensés nous ont permis de comprendre que les *theorycrafters* utilisaient le *Public Test Realm* (PTR) afin de mener leurs tests d'optimisation avant la sortie officielle de la rustine 7.2.5. Le PTR leur servait donc de terrain d'expérimentation permettant d'élaborer leurs guides en prévision de la nouvelle mise à jour. Par ailleurs, nous avons également noté que les *theorycrafters* attendaient la fin de la phase de développement de la version 7.2.5 avant de partager leurs connaissances. En fait, ils n'ont publié aucun guide d'optimisation avant la semaine marquée par l'application de la mise à jour. Puis, nous avons vu que la communauté était très réceptive à la diffusion de leurs guides tout en étant très reconnaissante de l'effort investi dans les stratégies d'optimisation publiées.

Ensuite, notre analyse nous a permis de mieux comprendre le contexte de création du *theorycrafting*. Dans un premier temps, il a été question de la façon dont ce dernier est indissociable du cadre ludique de *World of Warcraft*. Nous avons notamment vu que le jeu, en proposant des objectifs, entraîne les joueurs à adopter un comportement (une manière de jouer) favorable à la victoire. Donc, en tant que forme d'optimisation, le *theorycrafting* est créé et utilisé par les joueurs afin d'assurer que leur niveau de performance coïncide avec les standards d'acceptabilité déterminés par le jeu. Notre analyse s'est ensuite penchée sur le pouvoir qu'ont les développeurs de contrôler les variables de l'environnement ludique. En plaçant le *theorycrafting* sous l'angle de la tactique (De Certeau, [1980] 1990), nous avons vu que les savoirs de *theorycrafting* doivent toujours être adaptés à la jouabilité variable du jeu alors que chaque mise à jour peut potentiellement rendre n'importe quelle astuce d'optimisation obsolète. À l'opposé, en plaçant le *theorycrafting* sous l'angle de la stratégie (*ibid.*), nous nous sommes intéressés aux rapports de force par lesquels s'articule sa création dans la

communauté de joueurs. En le comparant à une forme de discipline scientifique, nous avons vu que les stratégies d'optimisation sont exclusivement produites et diffusées par des « experts » (les joueurs élites formant le groupe de *theorycrafters*). Le statut social des *theorycrafters* ainsi que la démarche « scientifique » qu'ils emploient pour élaborer leurs guides entraînent la création d'une relation de pouvoir dans la communauté basée sur le savoir. Cette relation de pouvoir est ensuite maintenue par le fait que le reste des joueurs valorisent l'apport de connaissances de la part des *theorycrafters*.

Dans un deuxième temps, nous avons comme objectif de répondre à la question : « Comment les stratégies d'optimisation influencent-elles ce que les joueurs considèrent comme performant dans le jeu? ». Dans le cas à l'étude, les discours recensés montrent que les joueurs ont tendance à vouloir identifier quelle est la spécialisation la « plus performante » (*Arms* ou *Fury*?). Notre recherche nous a notamment permis de constater que les connaissances de *theorycrafting* dans la communauté évoluent en fonction des mises à jour appliquées au jeu. En effet, les discours datant d'avant la sortie de la rustine 7.2.5 (avant le 13 juin 2017) penchaient unanimement en faveur de la spécialisation *Fury* alors que les joueurs affirmaient que la spécialisation *Arms* était injouable en raison de son design problématique. Cependant, cette dernière a été sujette à des changements majeurs au moment de l'application de la nouvelle mise à jour. Ces changements ont notamment eu pour effet de rehausser son niveau d'efficacité. Les résultats des tests d'optimisation menés par le groupe de *theorycrafters* lui concédaient même un très léger avantage de performance par rapport à la spécialisation *Fury*. La tendance dans les discours s'est alors renversée : les joueurs priorisaient désormais la spécialisation *Arms*. Dès lors, certains joueurs utilisant la spécialisation *Fury* se plaignaient même qu'ils avaient de la difficulté à joindre des groupes puisqu'ils n'adhéraient pas à la nouvelle tendance. Cependant, les discours liés à l'évaluation de la performance montraient explicitement que l'utilisation de la « spécialisation optimale » ne rend pas un individu systématiquement meilleur. Pour

performer optimalement, un joueur doit d'abord détenir les compétences nécessaires et, ensuite, il doit être en mesure de les actualiser en situation de jeu.

En analysant ce phénomène, nous avons exploré l'idée que les joueurs se basent dans un premier temps sur l'état du jeu afin de déterminer ce qui est ou non performant. Tel que discuté en répondant à notre première sous-question, le jeu est d'abord produit par les développeurs de la compagnie Blizzard Entertainment. Ce sont eux qui, à la base, créent les variables dans l'environnement de jeu qui influencent la performance. En ce sens, notre analyse relève que les joueurs accusent les développeurs du jeu de ne pas être en mesure d'assurer l'égalité horizontale requise pour limiter les écarts de performance entre les spécialisations *Arms* et *Fury*. Nous avons donc identifié les versions 7.2 et 7.2.5 de WoW comme étant deux contextes communicationnels distincts. Par conséquent, les différences entre les deux versions créaient ainsi une nouvelle réalité quant à l'optimisation des performances.

Nous avons ensuite analysé la manière dont les joueurs conçoivent ce qui est performant dans le jeu. Ici, il a principalement été question du fait que les joueurs ont tendance à associer systématiquement optimisation à performance. Dans notre cas, malgré la minime différence dans le potentiel de performance entre les deux spécialisations, les données de *theorycrafting* favorisaient légèrement *Arms* aux dépens de *Fury*, ce qui était la source d'une polarisation de l'opinion au sein de la communauté. Toutefois, notre analyse a relevé que la manière dont la performance est perçue en théorie ne correspond pas forcément à la manière dont les joueurs performant en pratique. Dans ce cas-ci, les variables du contexte ludique faisaient en sorte que la spécialisation *Arms* possédait réellement un avantage. Toutefois, seule une infime proportion de joueurs élités possédant un niveau de maîtrise et d'expertise extrêmement élevé pouvaient réellement tirer profit de cet avantage.

En poursuivant sur cette idée, nous avons terminé notre analyse en étudiant le *theorycrafting* en tant que mécanisme de contrôle social. Ceci nous a alors permis de comprendre que la manière dont les joueurs considèrent ce qui est performant dans le jeu ne résulte pas seulement de la polarisation des opinions. Bien qu'il soit possible qu'une non adhésion à la tendance populaire puisse entraîner un effet d'exclusion, notre analyse montre que les joueurs seraient en fait plus susceptibles de se faire exclure en raison de leur faible rendement dans le jeu. À vrai dire, les joueurs sont libres de jouer avec la spécialisation qu'ils désirent. Cependant, ils doivent s'assurer que leur niveau de performance coïncide aux standards fixés par les organisations sociales adhérant aux normes de *theorycrafting*. Le fait d'adhérer aux normes de *theorycrafting* ne se limite donc pas uniquement à une adhésion à la tendance populaire du moment. Il s'agit plutôt d'accepter de suivre les normes d'optimisation afin d'être en mesure de performer au maximum de ses compétences, et ce, indépendamment du choix de la spécialisation. Or, avec l'utilisation d'outils de surveillance, comme les *compteurs de dégâts* et les registres de WarcraftLogs, les performances des joueurs se retrouvent constamment sous le regard de leurs compagnons de jeu. Ainsi, il ne suffit pas simplement d'optimiser sa manière de jouer pour atteindre le niveau de performance voulu : il faut surtout optimiser son jeu pour maintenir son rendement au-dessus des standards négociés socialement.

À l'aube de cette analyse, nous tenterons maintenant de répondre à notre question de recherche principale, soit : « Quels effets a le *theorycrafting* sur la normalisation des comportements en jeu chez une sous-communauté de joueurs visant la performance dans *World of Warcraft*? ». À cette question, nous proposons comme réponse l'idée selon laquelle le *theorycrafting* est un dispositif utilisé afin d'institutionnaliser l'instrumentalisation de la pratique ludique d'une certaine manière. Il constitue un « propre » créé par une minorité de joueurs élites qui usent de leur statut « d'individu performant » afin d'établir des règles sociales dans le jeu en se basant sur des normes d'optimisation. Étant élaboré à partir d'un raisonnement « scientifique », c'est-à-dire

basé sur des calculs statistiques, le *theorycrafting* propose une sorte de « vérité », soit une vision idéalisée de ce que l'action de jouer devrait être et à laquelle les joueurs doivent adhérer afin d'intégrer un groupe ou une guilde de raids exigeant un certain rendement.

Par la suite, les joueurs s'attendent à ce que le rendement de leurs partenaires corresponde aux normes que leur attribut le *theorycrafting*. Ceci entraîne alors une standardisation des comportements : tous les joueurs performants finissent par se référer aux stratégies d'optimisation pour atteindre et maintenir un niveau de performance désiré, ce qui fait en sorte qu'ils finissent par être interchangeable. Si un individu jouant un *warrior* (par exemple) doit quitter un groupe en plein milieu d'un donjon, il pourrait aisément être remplacé par un autre *warrior* qui remplira le même rôle, et ce, sans même affecter la cohésion du groupe. Un joueur n'adhérant pas aux normes d'optimisation peut alors être incité à se conformer sans quoi il pourrait se voir remplacer par un individu plus performant.

Ainsi, nous pourrions dire que le *theorycrafting* oriente les joueurs vers une manière de jouer qui est imprégnée de valeurs capitalistes (Rettberg, 2008). D'abord, dans une logique de productivité, les joueurs transforment le jeu en environnement exploitable. Ensuite, dans une logique corporative, ils créent des guildes dont les structures et les fonctions sont similaires à celle d'une entreprise. Puis, afin d'assurer un rendement minimum, ils utilisent des addiciels mesurant la performance ainsi que des outils de surveillance afin de créer une ambiance de compétition qui incite les joueurs à se soucier de la contribution qu'ils apportent à leur guilde ou à leur groupe. Finalement, les joueurs se rapportent au *theorycrafting* pour minimiser les risques d'échec dans le jeu. Comme le temps est une ressource limitée ayant une valeur considérable, les joueurs préfèrent jouer en utilisant des stratégies d'optimisation préétablies dont l'efficacité a été prouvée (sauver du temps en mettant de côté l'expérimentation et choisir de se ranger derrière la logique mathématique du *theorycrafting*) plutôt que de

faire l'apprentissage du jeu par l'accumulation d'essais et d'erreurs en laissant libre cours à leur créativité (perdre du temps en expérimentant sans garantie de succès).

Si ces résultats sont éclairants quant à la manière dont le *theorycrafting* influence la façon dont jouent les joueurs de WoW, notre recherche comporte néanmoins certaines limites qui nous empêchent d'établir des généralisations. Il est important de nuancer que les conclusions que nous tirons sont spécifiques au cas à l'étude et qu'elles ne sont pas applicables au phénomène du *theorycrafting* dans son entièreté. D'abord, le corpus que nous avons analysé n'est pas représentatif de l'ensemble des conversations tenues entre les joueurs de WoW. Il s'agissait d'une communauté spécifique à une classe de personnage particulière composée de joueurs intéressés par le *theorycrafting*. En ce sens, il est tout à fait possible de croire que des résultats différents pourraient être obtenus en analysant une autre communauté (la communauté de la classe du *shaman*, par exemple) dans le même contexte.

Pour enrichir notre recherche, il aurait aussi été pertinent de considérer la manière dont les joueurs jouant d'autres classes forment leurs opinions sur le potentiel de performance du *warrior* afin de mieux saisir les situations où des joueurs *Fury* se faisaient refuser l'accès à un groupe sur la base de leur choix de spécialisation. Puis, comme certains joueurs le soulignaient, la « tendance optimale » pour la classe de *warrior* était renversée pratiquement à chaque mise à jour. Dans le même ordre d'idées et avec la sortie de *Battle for Azeroth* (la nouvelle extension de WoW), une étude exhaustive établissant un suivi de l'état de chaque classe et chaque spécialisation au cours de l'entièreté de l'extension pourrait permettre d'obtenir des résultats permettant de procéder à des généralisations, au moins en ce qui concerne le jeu *World of Warcraft*.

Il aurait ensuite été pertinent d'entrer en contact avec les joueurs (par le moyen d'entrevues ou de sondage) afin de connaître leur rapport au *theorycrafting*<sup>55</sup>. Cette approche nous aurait également permis de diversifier la composition de notre corpus. En effet, les discussions que nous avons relevées pointaient majoritairement toutes dans la même direction. Nous croyons que ceci s'explique notamment par le fait que les plateformes que nous avons analysées rassemblent les joueurs s'identifiant au « culte » de l'optimisation. À cet égard, nous n'avons pas rencontré de situation où des joueurs affichaient une résistance à la pratique du *theorycrafting* en soi. Comme les discussions auxquelles nous nous sommes intéressé sont publiées publiquement, il est possible de croire que certains joueurs ne se sentent pas à l'aise de critiquer et de donner publiquement des opinions allant à l'encontre de la valorisation de l'optimisation des performances. Donc, une diversification de nos méthodes de collecte de données nous aurait potentiellement poussé vers une compréhension plus approfondie du phénomène.

En revanche, les conclusions tirées au terme de notre analyse nous permettent d'identifier quelques pistes de réflexion qui mériteraient être considérées dans une future recherche. Nous constatons d'abord que l'importance accordée aux aspects narratifs et diégétiques du jeu diminue significativement dans un contexte de *theorycrafting*. En ce sens, il serait intéressant de se questionner à savoir si le *theorycrafting* pourrait être à la source d'une distanciation entre le joueur et son personnage. Ce mémoire s'est uniquement penché sur la balance entre les spécialisations d'une classe et sur le fait que les joueurs favorisent la spécialisation la plus performante. Or, lorsque les deux spécialisations du *warrior* sont sous-performantes par rapport au potentiel des autres classes, il serait possible de croire que la pression sociale et le contexte de jeu pourraient pousser les joueurs à jouer une autre

---

<sup>55</sup> Par exemple, quels sont les facteurs qui les incitent à optimiser leurs performances? Retirent-ils plus de plaisir à jouer de manière optimale qu'à jouer de façon moins sérieuse? Etc.

classe plus performante<sup>56</sup>. En effet, la concentration sur l'optimisation écarte significativement l'aspect « jeu de rôle » de WoW dans le contexte de performance. Autrement dit, l'avatar se réduit à un pion : il n'est plus la représentation du joueur dans l'univers diégétique, mais devient un dispositif interchangeable que le joueur contrôle pour jouer au jeu.

Ensuite, nous pourrions également nous pencher davantage sur la manière dont le *theorycrafting* peut influencer le développement du jeu. Par exemple, tel que Karlsen le mentionnait (2011, p. 3), le partage et le libre accès aux stratégies d'optimisation contribue à une amélioration globale de l'expérience ludique, dans la mesure où l'information disponible permet aux joueurs de « devenir meilleurs » (en théorie). Cependant, comme les joueurs n'adhèrent pas tous au *theorycrafting*, il existe un écart de performance significatif entre ceux optimisant leurs personnages et ceux ne cherchant pas à jouer au maximum de leurs compétences. De ce fait, il serait intéressant d'étudier la façon dont les développeurs doivent gérer le niveau de difficulté du jeu afin d'offrir d'imposants « *challenges* » pour satisfaire les joueurs « *hardcores* » tout en proposant des défis plus raisonnables pour les joueurs « *casuals* ».

Pour conclure, si ce travail portait principalement sur les enjeux liés à la performance des joueurs dans un jeu de rôle en ligne comme *World of Warcraft*, il pourrait être pertinent d'analyser, dans une future étude, comment la professionnalisation des jeux vidéo compétitifs (le monde du sport électronique ou *e-sports*) entraîne un tout autre contexte d'instrumentalisation et d'institutionnalisation de la pratique ludique. En effet, le fait qu'il soit maintenant possible pour un joueur de gagner sa vie en jouant à un jeu vidéo crée un nouveau rapport au jeu. En plus d'une volonté personnelle et de la pression sociale, le désir de performer dans ce contexte est aussi motivé par des facteurs

---

<sup>56</sup> Jouer avec un autre personnage.



économiques et financiers. Il serait alors intéressant de voir la manière dont la pratique vidéoludique comme telle se transforme en industrie et, surtout, la façon dont les joueurs professionnels sont transformés en produits culturels dans une optique de spectacularisation.

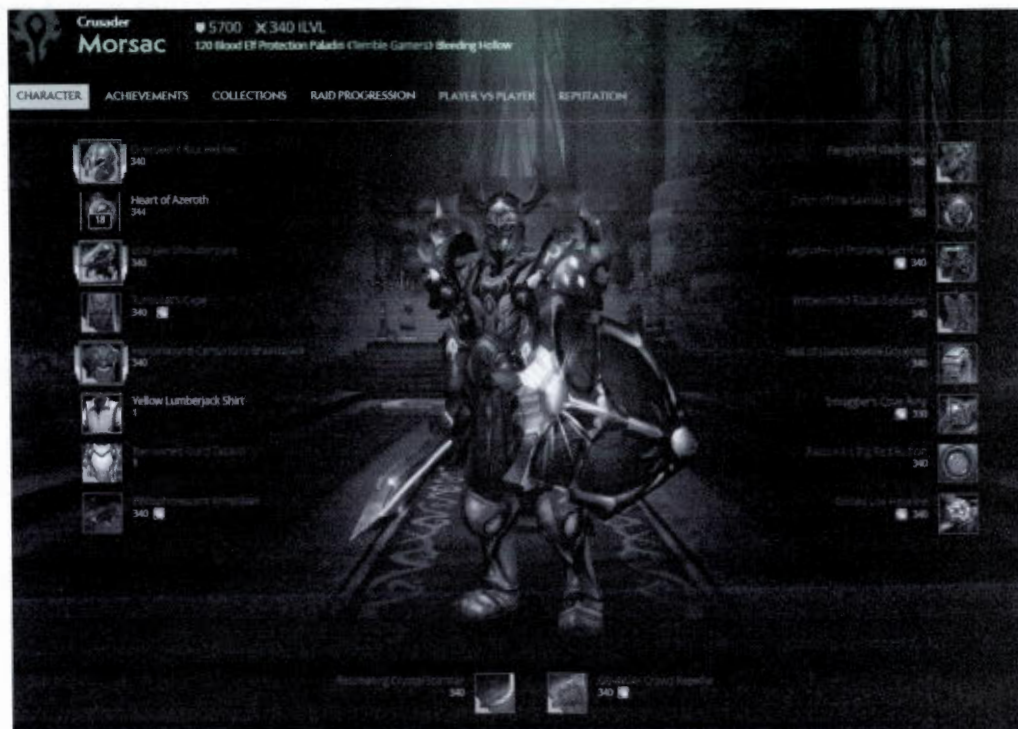
## ANNEXE 1

### RÔLES POSSIBLES POUR CHAQUE CLASSE

<b>Rôle</b>	<b>Tank</b>	<b>Soigneur</b>	<b>Spécialiste des dégâts</b>
<i>Death Knight</i>	<b>X</b>		<b>X</b>
<i>Demon Hunter</i>	<b>X</b>		<b>X</b>
<i>Druid</i>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<i>Hunter</i>			<b>X</b>
<i>Mage</i>			<b>X</b>
<i>Monk</i>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<i>Paladin</i>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<i>Priest</i>		<b>X</b>	<b>X</b>
<i>Rogue</i>			<b>X</b>
<i>Shaman</i>		<b>X</b>	<b>X</b>
<i>Warlock</i>			<b>X</b>
<i>Warrior</i>	<b>X</b>		<b>X</b>

## ANNEXE 2

### APERÇU DE L'ARMURERIE DE *WORLD OF WARCRAFT*



(© Blizzard Entertainment, 23 août 2018)

## ANNEXE 3

### APERÇU D'UNE DISCUSSION SUR MMO-CHAMPION

2017-06-14, 08:11 AM #44

**Blademaster**  
TEAM MEMBER 1  
Join Date: Oct 2016  
Posts: 44

I have just got Ring of Collapsing Future 903 lvl, and I looked at the logs and saw that people are using it only during BC window although ring has 15 seconds cooldown. Is the damage of ring outside BC too low to be bothered using it?

Reply With Quote

2017-06-14, 08:18 AM #45

**Grant**  
TEAM MEMBER 10  
Join Date: May 2007  
Posts: 22

Originally Posted by [redacted]  
I have just got Ring of Collapsing Future 903 lvl, and I looked at the logs and saw that people are using it only during BC window although ring has 15 seconds cooldown. Is the damage of ring outside BC too low to be bothered using it?

The Ring's CD is indeed 15 seconds, but once used, it gives you a, stacking, debuff (30 seconds duration) that has a chance to trigger a 5 mins CD on the Ring, if you use it while the debuff is up.

Reply With Quote

2017-06-14, 08:19 AM #46


**Blademaster**  
TEAM MEMBER 1  
Join Date: Oct 2016  
Posts: 44

Originally Posted by [redacted]  
The Ring's CD is indeed 15 seconds, but once used, it gives you a, stacking, debuff (30 seconds duration) that has a chance to trigger a 5 mins CD on the Ring, if you use it while the debuff is up.

Ok, didnt know that, thanks.

Reply With Quote

2017-06-14, 12:30 PM #47

**Mechagnome**  
  
TEAM MEMBER 7  
Join Date: May 2009  
Posts: 697

Originally Posted by [redacted]  
777 mana dots 1.25 mil on live

Do you have some kind of addon that will link damages together if they are within a certain time frame? Another warrior in my guild pre nerf with around 55% mastery would be lucky to hit 1m after blowing cooldowns

Just blew my cooldowns with an 885 DoS and 37% mastery ( 41% damage when enraged ) and it was doing 660k or so a tick

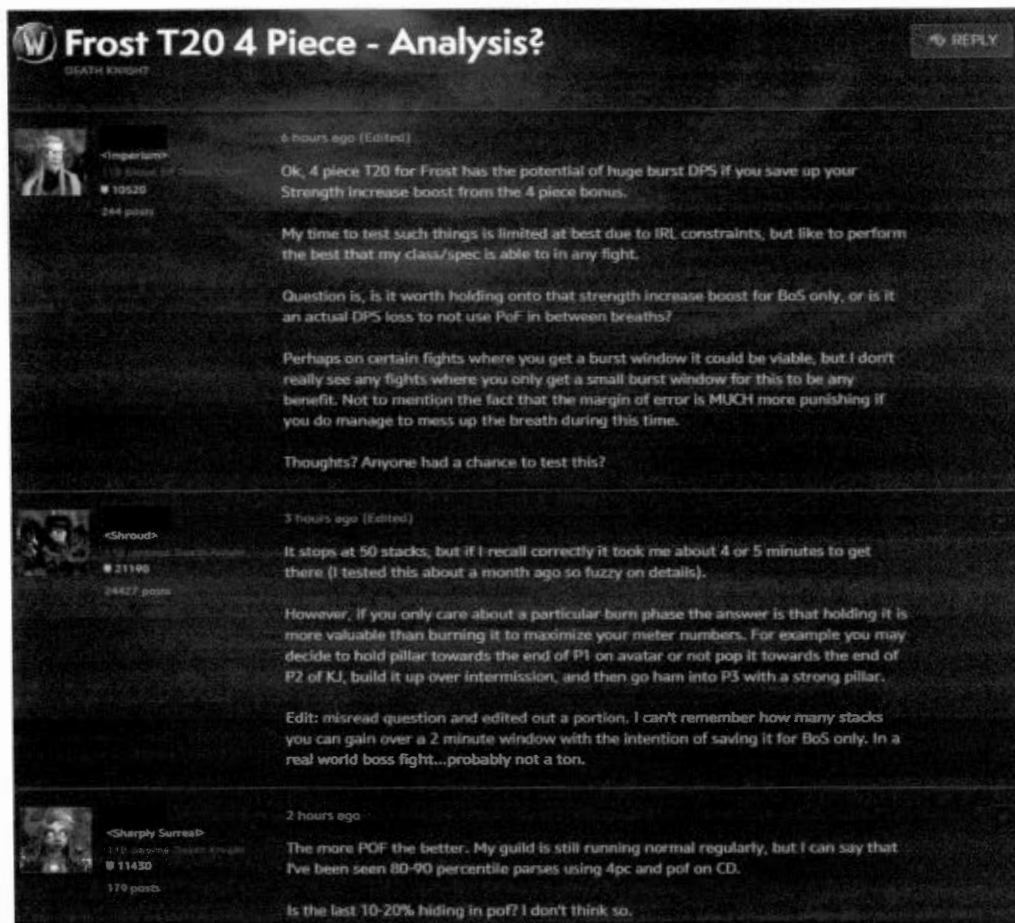
A hero of war, yesh that's what I'll be. And when I come home, they'll be damn proud of me

Reply With Quote

(Mmo-Champion, 3 juillet 2017)

## ANNEXE 4

### APERÇU D'UNE DISCUSSION SUR LES FORUMS OFFICIELS DE *WORLD OF WARCRAFT*



The screenshot shows a forum thread titled "Frost T20 4 Piece - Analysis?". The thread is set in a "DEATH KNIGHT" subforum. The first post is by user "<Imperium>" (13 avatars, 10520 posts, 244 posts) posted 6 hours ago (edited). The post discusses the potential of a huge burst DPS from the 4-piece bonus if the Strength increase boost is saved up. The user notes that their testing is limited by IRL constraints and asks if it's worth holding onto the strength increase for BoS only, or if it's an actual DPS loss to not use PoF in between breaths. The user suggests that perhaps on certain fights with a burst window it could be viable, but that the margin of error is much more punishing if you mess up the breath during this time. The user asks for thoughts and if anyone has a chance to test this.

The second post is by user "<Shroud>" (12 avatars, 21199 posts, 24627 posts) posted 3 hours ago (edited). The user states that it stops at 50 stacks, but if they recall correctly it took them about 4 or 5 minutes to get there (they tested this about a month ago so they are fuzzy on details). The user explains that if you only care about a particular burn phase, the answer is that holding it is more valuable than burning it to maximize your meter numbers. For example, you may decide to hold the pillar towards the end of P1 on Avatar or not pop it towards the end of P2 of KJ, build it up over intermission, and then go ham into P3 with a strong pillar. The user adds an edit: they misread the question and edited out a portion, and they can't remember how many stacks you can gain over a 2-minute window with the intention of saving it for BoS only. In a real world boss fight, probably not a ton.

The third post is by user "<Sharply Surreal>" (10 avatars, 11430 posts, 170 posts) posted 2 hours ago. The user says that the more PoF the better, as their guild is still running normal regularly, but they can say that they've been seen 80-90 percentile parses using 4pc and pof on CD. The user asks if the last 10-20% is hiding in pof, and they don't think so.

(© Blizzard Entertainment, 20 juillet 2017)

## ANNEXE 5

### EXEMPLE D'UN GUIDE D'OPTIMISATION SUR LE SITE ICY-VEINS

**Arms Warrior DPS Guide (Legion 7.2.5)**  
Last updated on Jun 24, 2017 at 09:23 by « Theorycrafter 1 » 221 comments

### General Information

Welcome to our Arms Warrior DPS guide for World of Warcraft Legion 7.2.5. Here, you will learn everything you need to know about playing an Arms Warrior in a raid environment and in Mythic+ dungeons.

### About Our Author and Reviewer

This guide has been written by « Theorycrafter 1 », a frequent theorycrafter involved in a number of class communities. He is also an experienced player who has been in the world top 100 since the days of Sunwell, currently raiding in Echoes. You can also follow him on Twitter.

This guide has been reviewed and approved by « Theorycrafter Alpha », one of the best DPS Warriors in the world, who raids in Infinity. You can follow him on Twitter.

## 1. Class Overview

In Legion, Arms has seen some fairly significant changes to try and fill out the static rotation, and focusing even more on [Colossus Smash](#). It has a strong single-target orientation, tied to small windows of high damage as frequently as possible by trying to actively reset uses through [Tactician](#). Do not mistake this for being a limitation however, due to the combination of [Warbreaker](#) and [Bladestorm](#) for burst AoE.

## 2. Patch 7.2.5 Changes

Arms has received a significant number of changes, effectively overhauling the spec in many cases this patch. This includes the following:

- Significant changes to the layout and design of a lot of the Arms Talent tree — see the talent page for more.

#### CONTENTS

- Introduction
- 1. Class Overview
- 2. Patch 7.2.5 Changes
- 3. Patch 7.2 Changes
- 4. Strengths
- 5. Weaknesses
- 6. Viability in the Current Patch
- 7. Contents
- 8. Changelog

#### FROM THE WARRIOR FORUMS

- Arms DPS
- Help Wanted - Arms DPS
- Could Use Some Pointers
- Single Target Fury - underperforming greatly?
- about DoS!

#### LATEST NEWS

- [Arms Warrior DPS Guide for Legion 7.2.5](#)

(Icy-Veins, 3 juillet 2017)

## ANNEXE 6

### EXEMPLE DE DISCUSSION SUR LE SITE ICY-VEINS

Posted April 24, 2017

Peon  
Members  
0  
9 posts

Bladestorm is one of our main abilities for arms. Fury warriors only get it if they talent into it.

Quote

---

Posted April 25, 2017

Guests

Hello,

I'e been playing warrior since legion dropped and people always told me to go fury , sure it's a fun spec ... however i feel so underwhelmed when i look at my numbers ... I'm 890 , pulling 400k ... something clearly is wrong here ... However id'e love to give arms a shot , my question though : is the transition from fury to arms do-able ? Or will i have to invest alot of time and gold getting my stats right ?

Kind regards ,

-Silvermoon EU

Quote

---

Posted April 26, 2017

Community Manager  
Moderators  
2888  
11821 posts

On 4/24/2017 at 4:57 PM, said:

Bladestorm is one of our main abilities for arms. Fury warriors only get it if they talent into it.

Exactly. Arms can also talent out of it with their 100 talents, so that might be why they didn't see it.

Quote

(Icy-Veins, 3 juillet 2017)

## ANNEXE 7

### EXEMPLES D'UN REGISTRE DE GROUPE ET D'UN REGISTRE PERSONNEL SUR LE SITE WARCRAFTLOGS



(WarcraftLogs, 27 mars 2018)



Time	Event
00:00:00.678	Charge Belac Immune
00:00:01.518	Charge Belac Immune
00:00:01.518	Charge Belac 78957
00:00:01.690	Melee Belac 12544
00:00:01.900	Umbral Glaive Storm Belac 125969
00:00:01.900	Umbral Glaive Storm Atrigan 141720
00:00:02.125	Warbreaker Belac 221908 (B. 96396)
00:00:02.125	Warbreaker Atrigan 636582
00:00:02.883	Umbral Glaive Storm Belac 261506
00:00:02.883	Umbral Glaive Storm Atrigan 252688
00:00:03.907	Umbral Glaive Storm Belac 516053
00:00:03.907	Umbral Glaive Storm Atrigan 490632
00:00:04.147	Melee Belac 153727 (B. 65883)
00:00:04.147	Ravager Belac 709922
00:00:04.147	Ravager Atrigan 109921
00:00:04.147	Mortal Strike Belac 1907328
00:00:04.147	Mortal Strike Atrigan 1854479
00:00:04.360	Whirlwind Belac 286671
00:00:04.360	Whirlwind Atrigan 268552
00:00:04.574	Whirlwind Belac 259873
00:00:04.574	Whirlwind Atrigan 275438
00:00:04.790	Ravager Belac 709922
00:00:04.790	Ravager Atrigan 109921
00:00:04.790	Whirlwind Belac 259869
00:00:04.790	Whirlwind Atrigan 275344
00:00:04.904	Umbral Glaive Storm Belac 185548
00:00:04.904	Umbral Glaive Storm Atrigan 498259
00:00:05.369	Ravager Belac Parry
00:00:05.369	Ravager Atrigan 109921
00:00:05.519	Colossus Smash Belac 1199041
00:00:05.917	Umbral Glaive Storm Belac 408935
00:00:05.917	Umbral Glaive Storm Atrigan 509952
00:00:06.001	Ravager Belac 709922
00:00:06.001	Ravager Atrigan 109921

(WarcraftLogs, 27 mars 2018)

## ANNEXE 8

### PROFILS DES *THEORYCRAFTERS*

#### Annexe 8.1 : Profils du *Theorycrafter Alpha*

The image shows a forum profile for a user named 'Immortal'. The profile is divided into several sections:

- Header:** Username 'Immortal' and a profile picture of a character in a dark, hooded outfit.
- Stats:** 'YEAR MEMBER 5', 'Join Date: Feb 2013', 'Location: [redacted]', 'Posts: 7,553'.
- Navigation:** 'Find latest posts' and 'Find latest started threads'.
- Statistics:** 'Join Date: 2013-02-02', 'Last Activity: Today 03:15 AM'.
- Friends:** '5 Friends' with a 'More' link and five small profile pictures of other users.
- About Me:** A tab with sub-sections:
  - About:** 'Basic Information'.
  - Biography:** 'DPS Warrior with the guild <Infinity> on Mannoroth.'
  - Location:** 'California'.
  - Occupation:** 'Professional Warrior'.
  - Signature:** 'Like my guides? Check out my Patreon. Have questions? Ask on stream @ twitch.tv/[redacted]'.

(Mmo-Champion, 3 juillet 2017)

is creating **Warrior theorycraft and guides**

Overview
Posts
Community

**73**  
patrons

+ FOLLOW    SHARE

GOALS

**100% complete**

I want to start producing more video content. To do this well requires some good video editing software, and time to spend working on extra projects. Help me out, so I can keep helping you!

1 of 1

I'm the leading authority on DPS Warriors in the World of Warcraft, and you might have seen my work on *SimulationCraft*, *MMO-Champion*, *WoWhead*, *Icy-Veins*, or *Twitter*. Ever wonder why everyone says one talent is better than another, or which trinket you just can't live without? That's because dedicated people like myself put in the time to research, test, do the math, and write the guides.

I like helping others succeed; I write guides to help you learn the best rotations, the most efficient gear setups, which stats you should prioritize, how to develop your character, tutorials, and instruction manual; every optimization you can think of for Arms and Fury Warriors. I analyze logs, coach other players, and answer hundreds of questions daily on the *Warrior Discord* (now averaging ten thousand concurrent users per day), *MMO-Champion* forums, *Twitter*, and in-game.

This all comes at an expense however; it's satisfying, because I love helping others, but as far as hobbies go, it can also be an incredibly time consuming one. Over the last twelve years, thousands of man-hours have gone into researching, testing, writing, and helping others find success.

This Patreon is a chance to give back, and show appreciation for all the

BECOME A PATRON

SHARE    TWEET

REWARDS

**Valentina**  
\$1 or more per month



Actually the best hot sauce this side of Mexico; a great way to show me that you care. Warning: eating too much at once is known to increase Enrage uptime!

GET \$1 REWARD

(Patreon, 3 juillet 2017)

**le mois dernier**

Not sure if we'll have the numbers for raid testing tonight, and not really inclined to pug 10 people for mythic testing. Will find out soon!

**il y a 2 mois**

Trying to stream raid test, but realms are all offline for me and many others!

**il y a 3 mois**

Friends birthday, so no stream today! Hopefully a new alpha build this week though.

**il y a 4 mois**

**MY GUIDES**  
LINKS TO MY MANY RESOURCES

**SUBSCRIBE TO MY YOUTUBE**

**FOLLOW ME ON TWITTER**

**PATREON**  
HELP SUPPORT MY WORK

**ARMORY**  
WARRIOR ON MANNOROTH US

**DONATE**  
BUY ME A BIRTHDAY

**SKYHOLD**  
WARRIOR P1 ASS DISCORD

**ABOUT ME**  
WHO I AM AND WHAT I DO

Now with alerts, give it a try!

I'm the lead theorycrafter for DPS Warriors within the World of Warcraft, mythic raider in on US-Mannoroth, and a 10-year veteran of the United States Marine Corps.  
I typically stream from 5pm-midnight PST, with Mythic raids on Tue/Wed/Thurs from 5-8pm.

(Twitch.tv, 3 juillet 2017)

**Tweets**   Abonnements **408**   Abonnés **2 819**   J'aime **9 091**   Listes **1**

**Tweets**   Tweets & réponses   Médias

Tweet épinglé  
 16 mars 2017  
 After considerable urging, I've finally made a thing.

is creating Warrior theorycraft and guides | Patreon  
 Become a patron of today Read 30 posts by and get access to exclusive content and experiences on the world's largest mem...  
[patreon.com](http://patreon.com)

(Twitter, 3 juillet 2017)

106 abonnés

ACCUEIL   VIDÉOS   LISTES DE LECTURE   CHAÎNES   DISCUSSION   **À PROPOS**

**Description**  
 Professional Warrior, theorycrafter, guide author, and leading authority on DPS Warriors within the World of Warcraft.

**Détails**  
 S'est joint le 12 fév. 2017  
 65 630 visionnements

**CHAÎNES ASSOCIÉES**  
 SABONNER  
 SABONNER

**Liens**  
 Twitter   Patreon  
 Twitch stream   Discord

(Youtube, 3 juillet 2017)

Annexe 8.2 : Profils du *Theorycrafter 1*

The screenshot shows a forum profile for a user named 'Herald of the Titans'. On the left, there is a profile summary with a user icon, the name 'Herald of the Titans', a '7 YEAR MEMBER' badge, and statistics: 'Join Date: Sep 2008' and 'Posts: 2,532'. The main profile area includes a navigation bar with 'About Me', 'Mentions', 'Quotes', and 'Post Areas'. Below this is an 'About' section, a 'Basic Information' section with a redacted 'Date of Birth', and a 'Signature' section. The signature reads 'Enhancement Shaman | Warrior | Demon Hunter | Death Knight' and includes social media links for Twitch, Twitter, and YouTube, all of which are redacted.

(Mmo-champion, 3 juillet 2017)

This block contains three elements from a Twitch.tv profile. On the left is a 'Stream Info' section with a redacted background and text: 'Long time Enhancement Shaman and guide writer/resource producer. Recently I've stepped out into Demon Hunter & working more on Youtube content which you can check out. This stream will be very much PvE focused and likely on Melee cos if something has a face to hit then you can bet I'll be doing it.' In the center is a 'Youtube' button with a play icon. On the right is a 'Pal Donations' button with a redacted background and text: 'Been asked about this for a while anything is greatly appreciated as the resources I produce are quite time consuming, but never required.' At the bottom left is a 'Guide Docs' button with a document icon.

(Twitch.tv, 3 juillet 2017)

Tweets 3 752 Abonnements 213 Abonnés 2 936 J'aime 689

**Tweets** Tweets & réponses Médias

██████████ · 11 juin  
 Monster Hunter: Fallout Edition #e3

██████████ · 8 juin  
 I try and avoid doom and gloom about Enhancement & design since it's so cliché but. I don't think I'll have a tongue left if I bite it for much longer at this point.

██████████ · 3 juin  
 Whilst I know people are desperate to know more about what to aim for in BfA, things like "what is the best class in BFA" etc. aren't going to tell much, because numbers and design seems in such disarray that the info will be dated before the

(Twitter, 13 juin 2018)

3 002 abonnés

ACCUEIL VIDÉOS LISTES DE LECTURE CHAINES DISCUSSION **A PROPOS**

**Description**  
 Focused on World of Warcraft content including current Legion Alpha, and Melee gameplay/Enhancement Shaman resources (Kill Videos/Video Guides)

**Détails**  
 Pour les demandes commerciales, AFFICHER L'ADRESSE DE COURRIEL

**Liens**  
 Twitter Twitch Donate Google+

**Statistiques**  
 S'est joint le 24 mai 2006  
 1 107 636 visionnements

CHAINES ASSOCIEES  
 SABONNER  
 SABONNER


(Youtube, 13 juin 2018)

### Annexe 8.3 : Profils du *Theorycrafter 2*

The screenshot displays a forum profile for a user named 'Blademaster'. The profile is divided into several sections:

- Header:** Username 'Blademaster' and a profile picture.
- Stats:** 'Join Date: Oct 2016', 'Location: [redacted]', 'Posts: 47'. A 'YEAR MEMBER' badge is also visible.
- Navigation:** 'Find latest posts' and 'Find latest started threads' buttons.
- Statistics:** 'Join Date: 2016-10-09', 'Last Activity: 2018-05-30 12:58 PM'.
- Friends:** '1 Friend' with a 'More' link.
- About Me:** A tabbed interface with 'About Me' selected. It contains:
  - About:** A redacted section.
  - Basic Information:** 'Date of Birth: [redacted]', 'Location: [redacted]'.
  - Signature:** '[redacted] Auchindoun EU', 'The Arms Compendium', 'Warrior Discord', 'Twitch'.
  - Footer:** 'Message me on Twitter or Discord [redacted] if you have questions/need help.'

(Mmo-Champion, 13 juin 2018)


is creating World of Warcraft Content

**2**  
patrons

+ FOLLOW    △ SHARE

📧 🗨

Overview    Posts    Community

---

BECOME A PATRON

SHARE
TWEET

Hi & welcome to my Patreon page!

**Who am I:**  
My name is █████ more known as █████. I've been playing video games (mainly World of Warcraft) for almost my whole life, and recently I've become more and more involved in the community.

I'm the main writer of The Arms Compendium - With the help of the fantastic Skyhold crew (and the amazing people behind SimulationCraft/Raidbots) I make the number #1 Arms Warrior guide for World of Warcraft. I am also an admin/theorycrafter in the Skyhold Warrior Discord, and with the growth of the server (at 75k+ members atm) I've helped hundreds or thousands of people optimize their play.

**Why Patreon?**  
Patreon is a way to show your support for what I do.

Please don't feel obligated to contribute money in any way - a nice comment, like, follow goes a long way if you're unable to - most content will be free and available to you either way!

**My social media:**  
<https://twitter.com/VelodyEU>  
<https://www.twitch.tv/VelodyEU>

**REWARDS**

**Tipjar**  
\$1 or more per month

Just for you to show some love if you like what I do :)

GET \$1 REWARD

**SUPPORTED BY VEL**

- Creating Warcraft Logs, FF Logs, and ...
- creating Arms Warrior Guides for World ...
- creating Warrior guides, ...

(Patreon, 13 juin 2018)





TWITTER



P TIPS



FAQ



DISCORD

Skyhold Warrior Discord



My own personal discord for memes/pics/log review/updates about my life etc -

Awwhold

Awwhold is a wholesome Discord where we share pictures of cute pets and other animals :)

All tips are super appreciated and will probably go towards treats for Dave (my pupper) & general living expenses. ☺

You can also check out my Patreon if you're interested in supporting that way! ☺



W ARMORIES

Warrior

Priest

Demon Hunter - Alliance

Demon Hunter - Horde

Warlock

### Who are you?

Tldr I'm from [redacted] currently living in the [redacted] with my boyfriend. I've played video games all my life and it's by far the thing I spend most time doing. I've loved playing since I was a little girl so figured I'd try streaming a bit. I'm also an admin in Skyhold, and I spend a good amount of time writing the Arms Compendium which is my guide. :)

### Do you have a stream schedule?

Maybe soon?

### How old are you?

I'm [redacted]

### What games do you play?

Mainly WoW, though I also enjoy other games like Hearthstone, Witcher series, Civ5, Crusader Kings 2, Stardew Valley etc. Streaming will probably be mainly WoW though :)

### Who made your amazing twitch overlay, banner, panels?

[redacted] Click for his twitter, his work is amazing and highly recommended :)

(Twitch.tv, 13 juin 2018)

Annexe 8.4 : Profils du *Theorycrafter 3*


is creating Arms Warrior Guides for World of Warcraft

**5**  
patrons

**\$12**  
per month

[+ FOLLOW](#) [SHARE](#)

[Twitter](#) [Discord](#) [YouTube](#)

**Overview** | **Posts** | **Community** | **Memberships**

HELLO! I'm [redacted] or [redacted] as you probably know me already as. I am a student at NAIT studying Computer Science with a passion for making guides for Arms Warriors in World of Warcraft.

I was featured as a guest on FinalBossTV, a moderator on the Warrior Discord "Skyhold" and help write the Arms Compendium! Ever since my appearance of Finalboss my involvement with the Arms community has grown. So I decided to give back to the people

Here you will directly support me in able to make these videos and guides, with a reward as well! I appreciate anyone's support, whether it be a view, follow or even a DM on Discord! I again, appreciate all the support I get to help me grow.

**But why Patreon?**

Patreon is an extra way to show your gratitude for my content, with perks of course! You'll also get access to cool Patreon posts where I will post WIP videos, bloopers, polls, give direct feedback and more. This platform allows me to do more frequent updates, blog posts, quick responses to feedback and log review.

**What do I get in return?**

You gain some awesome perks which are listed on the right. And as well

**BECOME A PATRON**

[SHARE](#) [TWEET](#)

**REWARDS**

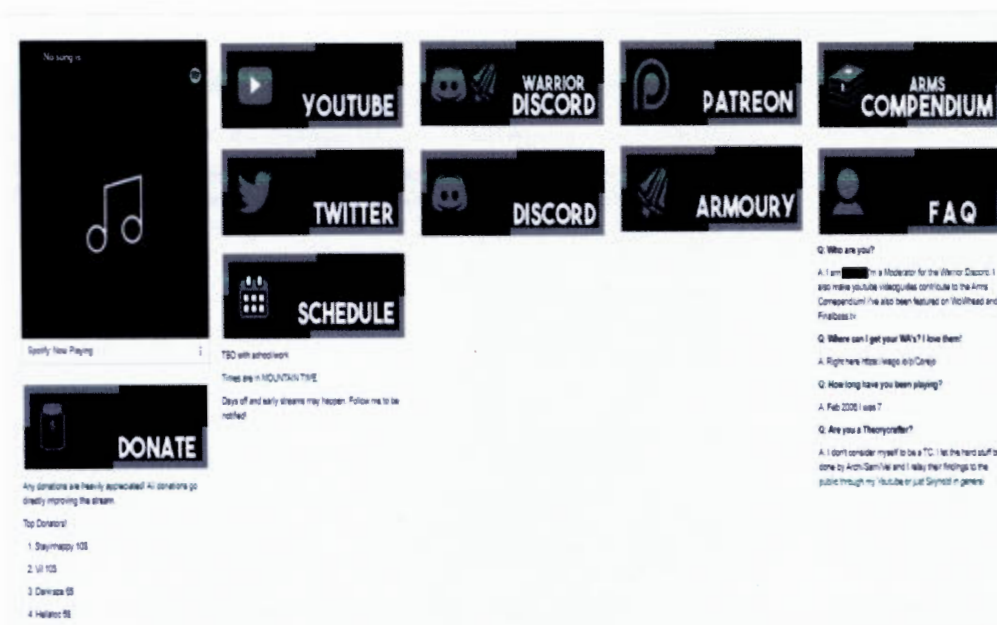
**Legionary**  
\$1 or more per month · 5 patrons



For 1\$ you get

- Access to my Patreon/Sub only chat in my discord.
- Access to Patreon only feed. This includes WIP's, QnA's, polls and more.

**(Patreon, 13 juin 2018)**



(Twitch.tv, 13 juin 2018)



(Twitter, 13 juin 2018)

Annexe 8.5 : Profils du *Theorycrafter 4*

(Mmo-Champion, 3 juillet 2017)

<NollTvåTre> On break. will be back soon!

World of Warcraft

31 595 Partager

### LINKS

- Donate
- NollTvåTre Website
- Armory
- Logs
- WAS

### ABOUT ME

Hi

My names is [redacted] or [redacted] for short. I've been playing *WoW* since it got released in Europe, and I've played my warrior ever since. I started raiding back in Ulduar, but I played at a semi casual level up until Dragon Soul at which point I joined Ascendance

With Ascendance we showed the world what you can achieve by simply being real good, but without having to put your life on hold, achieving several top10 world placements, with our best kill being a World #5 on Butcher, finishing the tier as World #7.

Ever since Ascendance disbanded I've been in the #1 Swedish guild, NollTvåTre, striving to show just how well us swedes can do!

### SCHEDULE

- During Progress
- 18:00-24:00 every day Week 1
- 19:00-24:00 Sun-Thurs Week 2 and forward
- During Farm
- 19:00-23:00 Wednesday and Thursday
- May raid more if needed

(Twitch.tv, 3 juillet 2017)



Tweets **513** Abonnements **41** Abonnés **599**

**Tweets** **Tweets & réponses**

@ [redacted]  
Warrior of 023 EU | Arms warrior expert  
Inscrit en mars 2014  
17 Photos et vidéos

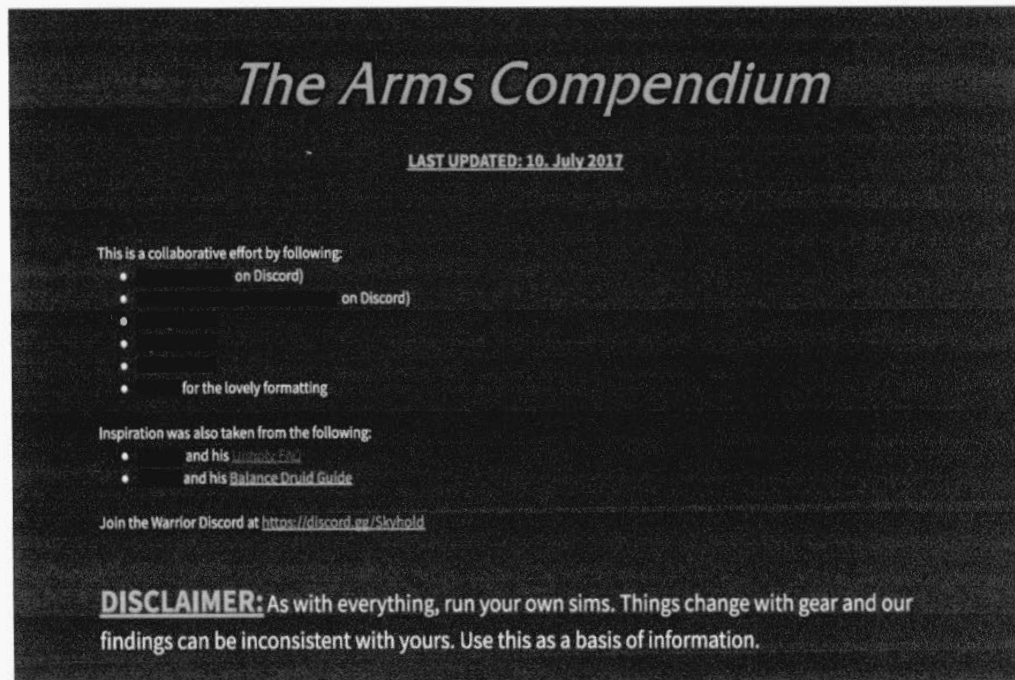
[redacted] a retweeté  
**Skyhold** @Skyholdgg · 6 juin  
Blue post about some needed r  
Arms on beta!

[redacted] **Wowhead**

(Twitter, 3 juillet 2017)

## ANNEXE 9

### EXEMPLE D'UN GUIDE SOULIGNANT LA COLLABORATION ENTRE LES THEORYCRAFTERS



(Mmo-Champion, 20 juillet 2017)


## ANNEXE 10

### EXEMPLES DE GUIDE D'OPTIMISATION SUR LE SITE WOWHEAD ET SUR LES FORUMS OFFICIELS DE *WORLD OF WARCRAFT*

The screenshot shows the 'Arms Warrior Overview' page on the Wowhead website. The page is dark-themed and contains the following elements:

- Navigation:** 'Guides' > 'Classes' > 'Warrior' > 'Fury'. Social media icons for Twitter, Share, G+ Share, and Reddit are in the top right.
- Header:** 'Arms Warrior Overview' with a star icon and a 'Report' button.
- Author Info:** '« Theorcrafter Alpha » the Warrior class theorycrafter, of Infinity on US-Mannoroth, with input from « Theorcrafter 4 »'.
- Introductory Text:** 'Welcome to the Arms Warrior Guide, updated for World of Warcraft Legion Patch 7.1! This guide is written and maintained by the Warrior class theorycrafter, of Infinity on US-Mannoroth, with input from « Theorcrafter 4 »'. It also mentions a Discord server for more discussion.
- Share System:** 'Share your own spec guide using our new class guide system!'.
- Navigation Menu:** Overview, Quick Start, Talents, Artifact, Rotation & Abilities, Gearing, Enhancements, Macros & Addons, Melee DPS, Leveling, Artifact Challenge.
- Changes in 7.2.5:**
  - Arms Warrior increased to +10% (up from +5%).
  - Auto-attack rage generation increased by 10%, rage from critical strikes reduced to +30% (down from +50%).
  - Mastery: Colossal Might Increases the damage of your Colossus Smash by 10%+13%, and causes it to increase damage you deal to the target by an additional 10%+13%.
  - Cleave Strikes all enemies in front of you with a sweeping attack for 100%+110% Physical damage.
  - Colossus Smash Smashes the enemy's armor, dealing 222% Physical damage, and increasing damage you deal to them by 15% for 8 sec. Cooldown changed from 30 sec cooldown to 20 sec cooldown.
  - Execute Attempts to finish off a foe, causing 150%+202% Physical damage, and consuming up to 10 additional Rage to deal up to (16%+202% \* 10 / 10) additional damage.
- Quick Facts:** Sticky status, Tags: (6/6), Author: « Theorcrafter Alpha », Specialization: Arms, Patch: 7.2.5, Rating: 4.5/5 (8 Votes) ★★★★★.
- Table of Contents:** Changes in 7.2.5, Basic Information, What makes Arms Warriors special?, How to Use This Guide.
- Related Guides:** Overview, Quick Start, Talents, Acquiring Artifact, Artifact Traits and Relics, Artifact Challenge, Rotation & Abilities.

(Wowhead, 20 juillet 2017)


 <MalevolentMudkips>  
 110 Pandaren Warrior  
 19935  
 4574 posts

Jul 17, 2016 (Edited) 55

A quick thank you to « Theorcrafter Alpha », « Theorcrafter 4 » , and all of the Warriors of the Legion Alpha/Beta. Your hard work and dedication is testament to the warrior Community.

**Introduction:**

Hello my name is (think of it like ) and I'm here to help new players as well as veteran players get a firm understanding of what's happening to Arms in 7.2.5 in terms of PVE. As with every other class and spec, in Legion everyone has had significant changes and their spec and abilities. We'll start by discussing those, before jumping into the meat of things.

If you have any suggestions to add to the guide please leave it in comments and I'll come back and check it every now and then.

**PLEASE NOTE!**

**This guide will be constantly updated and changed based on inevitable balance changes Blizzard will make. During this time stat-weights, talents, consumables, and enchants are all subject to change.**

*Updated 3/25/17: Updated the guide for Patch 7.2. Good luck on the Broken Shore!*

*Updated 1/10/17: Added comments on changes add in 7.1.5, primarily focused at towards talent changes.*

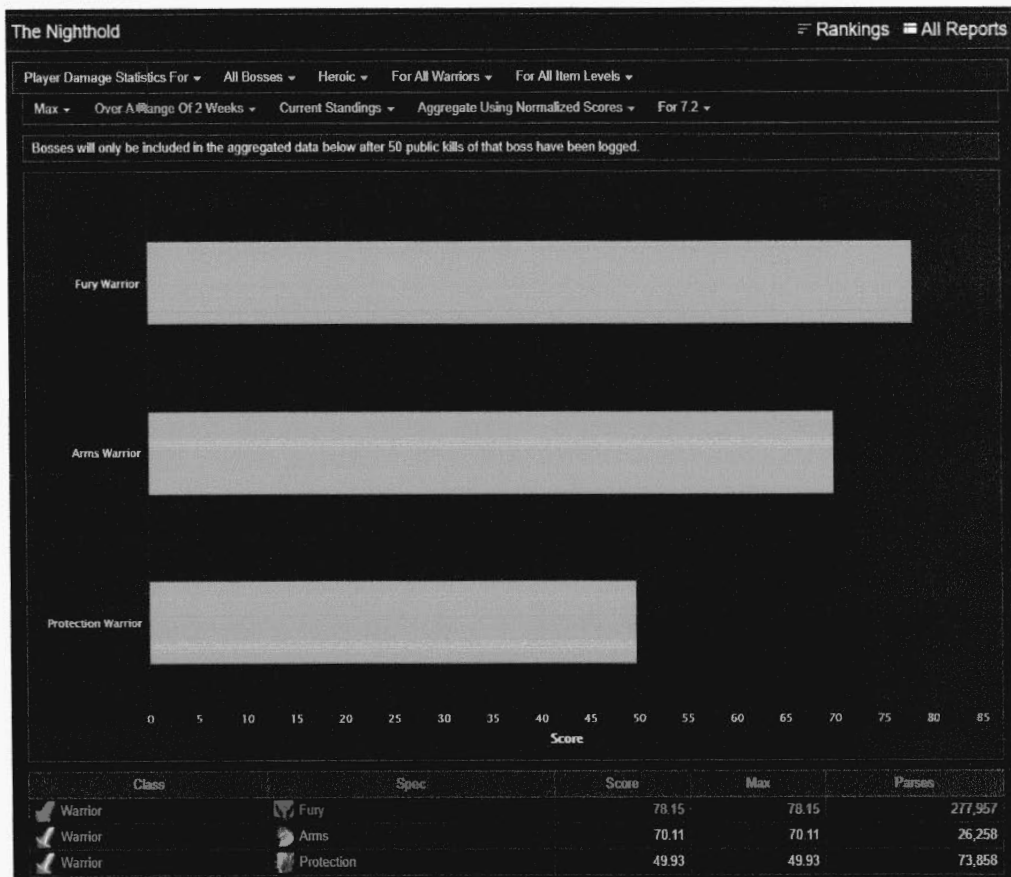
*Updated 10/23/16: Updated the guide's Single Target Rotation with Focused Rage, as well as added a Execute Phase guide, and a few Commonly Asked Questions.*

(© Blizzard Entertainment, 20 juillet 2017)



## ANNEXE 11

### STATISTIQUES DE WARCAFTLOGS SUR LA REPRÉSENTATION ET LE NIVEAU DE PERFORMANCE DES DIFFÉRENTES SPÉCIALISATIONS DE LA CLASSE DE *WARRIOR* AU COURS DE LA VERSION 7.2 DU JEU



(Warcraftlogs, 23 septembre 2017)

ANNEXE 12

APERÇU DES SIMULATIONS DES *THEORYCRAFTERS*

930 Bis	
<b>Arms Glove &amp; Ring</b>	<b>Arms Helm &amp; Ring</b>
<b>Fury Helm &amp; Pants</b>	<b>Fury Helm &amp; Pants</b>
Fury Inner Rage 1,528,054 (3.6%)	Arms Rend 1,569,982 (2.7%)
Arms Fervor 1,498,875 (1.6%)	Arms Fervor 1,534,855 (0.4%)
Arms Rend 1,474,862	Fury Inner Rage 1,528,230

(Mmo-Champion, 20 juillet 2017)

## ANNEXE 13

### STATISTIQUES DE WARCRAFTLOGS SUR LA REPRÉSENTATION ET LE NIVEAU DE PERFORMANCE DES DIFFÉRENTES SPÉCIALISATIONS DE LA CLASSE DE *WARRIOR* AU COURS DE LA VERSION 7.2.5 DU JEU



(Warcraftlogs, 23 septembre 2017)

## BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, Baltimore : Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2001). « Computer Game Studies. Year One ». *Game Studies*, Vol. 1, no. 1
- Ask, K. (2017). « The Value of Calculations : The Coproduction of Theorcraft and Player Practices ». *Bulletin of Science, Technology & Society*, Vol. 26, no.3, p. 190-200
- Bateson, G. (1972). *Steps to an Ecology of Mind*, Chicago : University of Chicago Press.
- Bonenfant, M. (2010). « Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft ». Thèse. Montréal (Québec, Canada), Université du Québec à Montréal, Doctorat en sémiologie.
- Bullard, J (2013). « It takes a jerk to make a conversation into an archive ». Dans *Proceedings of the 2013 iConference*, p. 583-588
- Castronova, E. (2007). *Exodus to the virtual world*, New York : Palgrave Macmillan
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge : MIT Press.
- Choontanom, T., B. Nardi. (2012). « Theorcrafting: The Art and Science of Using Numbers to Interpret the World ». Dans *Games, Learning and Society: Learning and Meaning in the Digital Age*, p. 185-209. Cambridge: Cambridge University Press.
- Consalvo, M. (2009.) « There is No Magic Circle ». *Games and Culture*, Vol. 4, no.4, p. 408-417
- De Certeau, M. ([1980] 1990). *L'invention du quotidien : arts de faire*. Paris: Gallimard

- Deleuze, G. (1987). « Qu'est-ce que l'acte de création ? ». Dans *Mardis de la fondation*, FEMIS. Récupéré le 20 novembre 2017 de <https://www.youtube.com/watch?v=2OyuMJMrCRw>
- Deleuze, G. (1990). « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle ». *L'autre Journal*, no.1
- Desrosières, A. (1993). *La politique des grands nombres. Histoire de la raison statistique*. Paris : La Découverte.
- Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Paris : Presses Universitaires de France
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula*, Paris : Éditions du Seuil.
- Egenfeldt-Nielson, S., J. H. Smith et S. P. Tosca, (2008). *Understanding Video Games : The Essential Introduction*. New York/London: Routledge
- Fabbri, P. et B. Latour (1977). « La rhétorique de la science ». *Dialnet*, récupéré le 3 décembre 2017 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5532867>
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et Punir*. Paris : Gallimard
- Foucault, M. (1976). *Histoire de la sexualité : la volonté de savoir*. Paris: Gallimard
- Foucault, M. (1977). « Le jeu de Michel Foucault ». Entretien, récupéré le 10 décembre 2017 de <http://1libertaire.free.fr/MFoucault158.html>
- Foucault, M. (1982). « Les mailles du pouvoir ». Conférence, récupéré le 30 novembre 2017 de <http://1libertaire.free.fr/MFoucault101.html>
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. Minneapolis : University Of Minnesota Press.
- Garite, M. (2003). « The Ideology of Interactivity (or Video Games and Taylorization of Leisure) ». Dans *DiGRA Conference*.
- Gee, J.-P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: St. Martin.
- Hardt, M. et A. Negri (2000). *Empire*. Cambridge : Harvard University Press

- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jonnaert, P. (2009). *Compétences et socioconstructivisme: un cadre théorique*. Bruxelles: Éditions de Boeck Université.
- Juul, J. (2005). *Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : MIT Press.
- Juul, J. (2009). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge : MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge : MIT Press.
- Karlsen, F. (2011). « Theorcrafting : From Collective Intelligence to Intrinsic Satisfaction ». Dans *DiGRA International Conference : Think Design Play*.
- Keslassy, E. (2014). « Alain Desrosières, Prouver et gouverner. Une analyse politique des statistiques publiques. » *Lectures*, récupéré le 28 août 2018 de <https://journals.openedition.org/lectures/14625>
- Kerr, S. (2015). *Three Minute Theory: What are Societies of Control?*[Vidéo]. Récupéré le 27 novembre 2017 de <https://www.youtube.com/watch?v=onZ1U4jKJdk>
- Kozinets, R. (1998). « On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture ». Dans *NA - Advances in Consumer Research*, Vol. 25, UT : Association for Consumer Research, p. 366-371.
- Knoop, C.A. (2007). « Fictional communication: developing Gregory Bateson's "Theory of Play and Fantasy" ». *Kybernetes*, Vol. 36, no. 7/8, p. 1113-1121
- Landay, L. (2014). « Interactivity ». Dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*, sous la dir. de Mark J.P. Wolf et Bernard Perron, New York: Routledge, p. 173-183.
- Larousse (s.d.). « Grammaire Générative ». *Dictionnaire Larousse en ligne*, récupéré le 2 mai 2017 de [http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/grammaire\\_g%C3%A9n%C3%A9rative/54979](http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/grammaire_g%C3%A9n%C3%A9rative/54979)

- Larousse (s.d.). « Système ». *Dictionnaire Larousse en ligne*, récupéré le 23 novembre 2018 de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/syst%C3%A8me/76262>
- Larousse (s.d.). « Technocratie ». *Dictionnaire Larousse en ligne*, récupéré le 2 décembre 2017 de <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/technocratie/76956>
- Leclerc, M. (1989). « La notion de discipline scientifique », *Politique*, no. 15, p. 23-51
- Leray, C. (2008). *L'analyse de contenu: De la théorie à la pratique, la méthode Morin-Chartier*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Levy, P. (1997). *L'intelligence collective : Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris : La Découverte.
- Liebold, B., D. Pietschmann, et G. Valtin. (2017). « The MMORPG Designer's Journey ». Dans *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming: Multiplayer 2*, New York : Routledge.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge : MIT Press.
- Manovich, L. (2009). « The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production? ». *The University of Chicago Press Journals*, Vol. 35, no.2, p. 319-331
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies : Games in Culture*. Londres : Sage Publication.
- McGonigal, J. (2011) *Reality Is Broken : Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York : The Penguin Press
- Meynaud, J. (1960). « Qu'est-ce que la technocratie? ». *Revue économique*, Vol. 11, no.4, p. 497-526.
- Mongeau, P. (2008). *Réaliser son mémoire ou sa thèse*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Mongeau, P. (2011). *Réaliser son mémoire ou sa thèse: Côté Jeans & Côté Tenue de soirée*. Québec: Presses de l'Université du Québec.

Nardi, B., et J. Harris. (2006). « Strangers and friends : collaborative play in World of Warcraft ». Dans *20th Anniversary conference on Computer supported cooperative work*. Banff.

Ottaviani, D. (2017). « Foucault – Deleuze : de la discipline au contrôle ». Dans *Lectures de Michel Foucault*, sous la dir. d’Emmanuel Da Silva, Lyon : ENS Éditions, récupéré le 30 novembre 2017 de <http://books.openedition.org.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/enseditions/1198>

Paul, C. A. 2011. « Optimizing Play: How Theorcraft Changes Gameplay and Design ». *Game Studies*, Vol.11, no. 2, récupéré le 16 janvier 2017 de <http://gamestudies.org/1102/articles/paul>.

Rettberg, S. (2008). « Corporate Ideology in World of Warcraft ». Dans *Digital Culture, Play and Identity*, sous la dir. de Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg, Cambridge: MIT Press, p. 19-38

Salen, K., et E. Zimmermann. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Sarkar, S. (2014). « Blizzard reaches 100M lifetime World of Warcraft accounts ». *Polygon*, Récupéré le 4 avril 2017 de <http://www.polygon.com/2014/1/28/5354856/world-of-warcraft-100m-accounts-lifetime>

Squire, K. (2008). « Open-ended video games: A Model for Developing Learning for the Interactive Age ». *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, p. 167-198.

Statistica (2015). « Number of World of Warcraft (WoW) subscribers from 1st quarter 2005 to 3rd quarter 2015 (in millions) ». *Statistica*, récupéré le 4 avril 2017 de <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>

Bernard, S. (1978). *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*. Toronto : University of Toronto Press

Taylor, T.L. (2003). « Power Gamers Just Want to Have Fun?: Instrumental Play In A MMOG ». *Proceedings of Digra*



Taylor, T.L. (2006). *Play Between Worlds : Exploring Online Game Culture*. Cambridge : MIT Press.

Taylor, T.L. (2006a). « Does WoW Change Everything? How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause ». *Games and Culture* Vol. 1, no. 4, p. 1-20.

Taylor, T.L. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press.

Wenz, K. (2013). « Theorcrafting ». *Information, Communication & Society*, Vol. 16, no. 2, p. 178-193

Williams, D., N., Ducheneaut, X. Li, N. Yee, et E. Nickell. (2006). « From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in Word of Warcraft ». *Games and Culture* Vol. 1, no. 4, p. 338-361.

Wiener, N. (1961). *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: MIT Press.

Wowwiki (s.d.) « Instance ». *Wikia*, récupéré le 30 avril 2017 de <http://wowwiki.wikia.com/wiki/Instance>

Wowwiki (s.d.). « Raid ». *Wikia*, récupéré le 30 avril 2017 de <http://wowwiki.wikia.com/wiki/Raid>

Yee, N. (2006). « The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments ». *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, Vol. 15, p. 309-332