UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

FORMES DE RECONNAISSANCE ET DE MÉPRIS DANS LES MONDES NUMÉRIQUES : UNE ÉTUDE DES VALORISATIONS SOCIALES À L'OEUVRE DANS LES INTERACTIONS MÉDIATISÉES DES JOUEURS DE WARHAMMER ONLINE

THÈSE

PRÉSENTÉE

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DU DOCTORAT EN COMMUNICATION

PAR

JULIEN RUEFF

DÉCEMBRE 2011

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse 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.01-2006). 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.»

AVANT-PROPOS

J'aimerais introduire ce propos par une rapide anecdote personnelle. Je dois en réalité ce projet de recherche à un ami d'enfance, un compagnon de jeu de longue date, avec lequel nous avons expérimenté de nombreux jeux de rôle sur table (*Donjon et Dragon*, etc.), des jeux de stratégie, mais aussi des jeux de plateaux, tout en parfaisant notre culture vidéoludique. Or, l'année 2004 a été pour lui l'année de la découverte des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs avec *Everquest II*. Peu enthousiaste initialement à l'idée de le rallier dans ce monde numérique, cet ami est toutefois parvenu à trouver les mots pour piquer durablement ma curiosité : d'après lui, les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs étaient une puissante expérience immersive, permettant de visualiser (enfin !) ce que nous devions imaginer aux cours de nos parties de jeux de rôle sur table. Plus encore - et cet argument s'est révélé décisif - les univers synthétiques représentaient pour lui l'occasion de « devenir quelqu'un » et, ajoutait-il, de devenir ce qu'il était impossible de devenir dans notre vie quotidienne, que ce soit dans le sport, dans le travail ou d'autres domaines. Ce discours m'a immédiatement interpellé, dans la mesure où il n'avait jamais été question, dans nos expériences ludiques antérieures de « devenir quelqu'un ». C'est donc à partir de ce moment que j'ai commencé à explorer – en tant que joueur – ces mondes numériques, passant successivement d'*Everquest II* à *World of Warcraft*. C'est également ce qui a suscité mon intérêt croissant, cette fois-ci en tant que chercheur, pour les gratifications symboliques découlant de la pratique de ces programmes vidéoludiques.

Je voudrais profiter de cet avant-propos pour remercier Serge Proulx pour la qualité de sa direction scientifique, pour sa confiance et pour ses encouragements, sans lesquels je n'en

serais pas là aujourd'hui. Je souhaite également remercier Bernard Conein (professeur à l'Université de Nice Sophia Antipolis) pour ses conseils, son attention portée à mon projet de recherche, mais aussi pour m'avoir donné l'idée de passer Outre-Atlantique et de m'aventurer à l'UQAM. Je n'oublie pas non plus les membres du Laboratoire de Communication Médiatisée par Ordinateur (LabCMO) et du Centre Interuniversitaire de Recherche sur la Science et la Technologie (CIRST) pour l'émulation intellectuelle qu'ils ont su m'apporter et parfois même pour leur amitié. Merci également à Guillaume Latzko-Toth et à Julien Bueb pour leur travail «invisible» de lecture et de relecture, sans lequel cette recherche aurait considérablement perdu en lisibilité. Enfin, je remercie plus que chaleureusement ma femme, Sophie Mourey, pour sa patience sans limites et son soutien sans faille, sans oublier son travail de correction.

TABLES DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES....x

LISTE DES TABLEAUX....xii

RÉSUMÉ....xiv

INTRODUCTION....1

CHAPITRE I....7

OÙ EN SONT LES «GAME STUDIES» ?....7

1.1 Introduction aux « Game Studies »....7

1.2 Les recherches en sciences humaines....9

1.2.1 Les effets psychologiques des jeux vidéo....10

1.2.2 Les représentations culturelles....11

1.2.3 Les phénomènes d'appropriation....14

1.2.4 Penser les dimensions culturelles du jeu vidéo en tant que logiciel....15

1.3 Les ouvrages spécialisés dans le design des jeux vidéo....17

1.4 Les études narratologiques et ludologiques....18

1.5 Les recherches sur le « serious gaming »....19

1.5.1 Un libellé unique pour une grande diversité de logiciels....19

1.5.2 Les problématiques majeures sur le « serious gaming »....20

1.5.3 L'éducation civique par le jeu vidéo....22

1.6 La littérature sur les jeux de rôle massivement multijoueurs....23

1.6.1 Les enjeux culturels et sociaux....24

1.6.2 La construction de l'identité sociale....27
1.6.3 La sociabilité en ligne....30
1.6.4 La gouvernance des univers synthétiques....34
1.6.5 Les aspects économiques des mondes numériques....36
1.7 Positionnement du projet de recherche....37
CHAPITRE II....41
PENSER LES RAPPORTS DE RECONNAISSANCE SOCIALE DANS LES MONDES NUMÉRIQUES....41
2.1 Les limites des études actuelles sur la socialisation dans les mondes numériques....41
2.1.1 L'attractivité sociale des métavers....42
2.1.2 Une socialisation limitée?....47
2.2 De la nécessité de penser autrement les processus de socialisation....50
2.2.1 Une nouvelle question de recherche....50
2.2.2 Définition préliminaire des «mondes numériques»....52
2.3 Au fondement de notre dispositif théorique....54
2.3.1 Quelques observations préalables....54
2.3.2 Deux propositions fondamentales: l'intersubjectivité et la vulnérabilité....55
2.3.3 Corollaire : un concept d'identité désambiguïsé....56
2.4 La théorie honnethienne de la reconnaissance....58
2.4.1 Pourquoi privilégier la conceptualisation honnethienne de la reconnaissance?...58
2.4.2 Les principales significations de l'expression «reconnaissance»....59
2.4.3 Une théorie de la reconnaissance enracinée dans la philosophie sociale....60
2.4.4 Les sources hégéliennes de la théorie de la reconnaissance....61
2.4.5 Les trois formes de reconnaissance....63
2.4.6 Au-delà d'une conception instrumentale des conflits sociaux....66
2.4.7 Recourir aux concepts honnethiens pour penser la socialisation en ligne....68
2.5 Complexifier notre dispositif théorique par d'autres apports conceptuels....69
2.5.1 L'interactionnisme goffmanien....70
2.5.2 La théorie interactionnelle des médias....75
2.5.3 La visibilité dans les interactions médiatisées....77
2.5.4 Les formes de matérialisation de la reconnaissance dans les dispositifs ludiques....78

CHAPITRE III....81

STRATÉGIE MÉTHODOLOGIQUE....81

3.1 Les présupposés épistémologiques de notre méthodologie....82

3.1.1 Dépasser l'alternative du «réalisme naïf» et du relativisme....83

3.1.2 Les critères d'une recherche qualitative plausible....86

3.1.3 De la compétence des acteurs....88

3.1.4 Les fondements de la critique....90

3.2 Au cœur de notre démarche qualitative: l'ethnographie du virtuel....92

3.2.1 Qu'est-ce qu'une ethnographie du virtuel?....93

3.2.2 Principes généraux de l'ethnographie du virtuel....94

3.2.3 Comment penser les rapports entre les données en ligne et hors ligne ?....97

3.3 Retour sur le processus de notre ethnographie du virtuel....101

3.3.1 La constitution de l'échantillon....101

3.3.2 Les techniques d'enquête de notre ethnographie du virtuel....106

3.3.3 La question du «je» dans notre ethnographie du virtuel....112

3.4 Les axes d'analyse des données empiriques....116

3.4.1 Comment le dispositif ludique conditionne-t-il la socialisation?....117

3.4.2 Comment la guilde est-elle organisée?....117

3.4.3 Comment s'exprime la reconnaissance dans les interactions médiatisées?....117

CHAPITRE IV....119

LA PETITE FABRIQUE DU PRESTIGE....119

4.1 Introduction....119

4.1.1 Définition préliminaire du «dispositif ludique»....119

4.1.2 Comment les interactions médiatisées sont-elles conditionnées ?....120

4.1.3 Les limites de notre démarche....121

4.1.4 La poursuite de l'admiration au centre du dispositif ludique....122

4.1.5 Organisation de notre argumentation....123

4.2 Définir empiriquement les contours du dispositif ludique....123

4.2.1 Quelques repères chronologiques....124

4.2.2 Les principaux éléments du dispositif ludique....126

4.3 À l'origine de l'attractivité de Warhammer Online....136

4.3.1 Une technologie immersive....136
4.3.2 Une technologie sociale....141
4.3.3 L'agon au principe de Warhammer Online....143
4.4 Les mécanismes de la course au prestige....145
4.4.1 Qu'est-ce qu'un mécanisme ludique ?....145
4.4.2 De la distinction entre jeux de rôle en ligne et simulations de vie....146
4.4.3 La poursuite du prestige....148
4.4.4 Qui dispense le prestige dans Warhammer Online ?....159
4.5 La «solitude collective» de la poursuite du prestige....160
CHAPITRE V....163
LA RECONNAISSANCE DES DROITS DANS UNE GUILDE ORDONNÉE, HIÉRARCHISÉE ET AUTORITAIRE....163
5.1 Des formes de (dé)valorisation sociale au-delà de la poursuite du prestige....163
5.1.1 Résultats intermédiaires....163
5.1.2 La guilde en tant qu'autre «cercle de reconnaissance»....164
5.1.3 Les moments de notre argumentation....166
5.2 Les conditions précaires de l'émergence d'une guilde ordonnée....167
5.2.1 L'épreuve de la migration....167
5.2.2 Une agrégation fragile de réseaux interpersonnels....169
5.3 Les signes patents d'une guilde ordonnée dans Warhammer Online....172
5.3.1 Pourquoi privilégier une guilde ordonnée?....173
5.3.2 Un appareillage communicationnel appartenant à la guilde....174
5.3.3 La capacité à rassembler....178
5.3.4 La régularité des activités collectives....179
5.4 Les formes de régulation de la guilde....180
5.4.1 La définition logicielle de la structure hiérarchique....180
5.4.2 La référence commune à des chartes....186
5.5 La consécration d'une autorité quasi absolue....192
5.5.1 Un système autocratique....193
5.5.2 Les fondements de l'autorité du fondateur de la guilde....195
5.5.3 Contre pouvoir....199
5.6 Des demandes de droit à l'origine de controverses....199

5.6.1 Le droit à la parole dans les processus de recrutement....200
5.6.2 Les conditions d'accès au statut d'officier....201
5.6.3 Les droits de propriété sur la guilde....203
CHAPITRE VI....207
DE LA CONSIDÉRATION À L'ESTIME : DES ATTENTES NORMATIVES SOUS-JACENTES AUX INTERACTIONS MÉDIATISÉES DES MEMBRES DE LA GUILDE.207
6.1 Au-delà de la question de la distribution des droits dans la guilde....207
6.2 L'exigence mutuelle de considération....209
6.2.1 Les modalités concrètes de l'expression de la considération....210
6.2.2 Une attente universelle dans les rapports intersubjectifs....212
6.2.3 Réguler les entorses à l'exigence de considération....214
6.3 Considérations préalables à l'étude des manifestations de l'estime sociale....215
6.3.1 Distinguer l'estime sociale de la considération et de l'admiration....216
6.3.2 De la difficulté d'observer les manifestations de l'estime sociale....218
6.4 La valorisation sociale des contributions ludiques....220
6.4.1 Mettre ses compétences ludiques au service de la guilde....220
6.4.2 Une valorisation sociale des compétences ludiques ambiguë....222
6.5 La reconnaissance sociale des contributions au «vivre ensemble»....225
6.5.1 Du primat des contributions «au vivre ensemble»....225
6.5.2 Les contributions ordinaires au «vivre ensemble»....226
6.5.3 La participation des officiers à la guilde....229
6.5.4 Les grades en tant que forme objectivée de l'estime sociale....233
6.5.5 Pluralité des effets symboliques des contributions du fondateur de la guilde....234
6.5.6 Sentiment d'appartenance, contributions à la guilde et estime sociale....236
6.6 L'expérience du mépris social dans une communauté de contributeurs....239
6.6.1 La figure de l'adolescent....239
6.6.2 Le joueur jugé asocial....241
6.6.3 Les personnalités directives....242
6.6.4 Les critiques non constructives....243
6.6.5 L'indigence des compétences langagières....244
6.6.6 L'opportunisme flagrant....246
6.7 La guilde en tant que communauté de valeurs ?....247

CONCLUSION....249

7.1 Retour sur notre parcours argumentatif....249

7.1.1 Contextes scientifiques, théoriques et méthodologiques de la recherche....249

7.1.2 Résultats de nos analyses qualitatives....251

7.2 Les contributions de notre recherche....253

7.3 Les limites de notre recherche....257

7.3.1 Les rapports de reconnaissance entre les collectifs en ligne....257

7.3.2 Le point de vue des concepteurs....258

7.3.3 Un déficit d'analyses microsociologiques....258

7.3.4 Les rapports de pouvoir....259

7.4 Perspectives de recherche....260

7.4.1 Suivre le devenir d'une guilde multi-plateformes....260

7.4.2 Contribution des rapports de reconnaissance à la construction de soi....261

ANNEXE A....263

ANNONCE DE RECRUTEMENT DE LA GUILDE <XYZ>....263

ANNEXE B....265

CANDIDATURE À L'INTENTION DE LA GUILDE <XYZ>....265

ANNEXE C....269

INTERFACE DE GESTION DE GUILDE....269

ANNEXE D....271

CHARTE GÉNÉRALE DE LA GUILDE <XYZ>....271

ANNEXE E....275

CHARTE DES OFFICIERS DE LA GUILDE <XYZ>....275

ANNEXE F....277

GUIDE D'ENTRETIEN....277

RÉFÉRENCES....279

LISTE DES FIGURES

Figure.....Page

3.1.....Burlok, nain ingénieur.....116

4.1.....Exemple de fiche de personnage.....149

4.2.....Évolution de la « façade personnelle » d'un avatar.....152

LISTE DES TABLEAUX

Tableau.....Page

1.1.....Le projet de recherche par rapport à la littérature scientifique.....37

4.1.....Les carrières dans Warhammer Online.....139

5.1.....Les droits paramétrables dans l'interface de gestion de guilde.....182

RÉSUMÉ

Notre recherche se propose d'analyser les processus de socialisation se déployant dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs – forme ludique des mondes numériques. Elle ambitionne d'examiner les interactions médiatisées des joueurs en s'intéressant à une dimension particulière de leurs rapports intersubjectifs, à savoir les phénomènes de (dé)valorisation sociale. Pour asseoir empiriquement notre réflexion, nous avons étudié un collectif en ligne, composé de joueurs expérimentés, dans l'univers de *Warhammer Online*.

Nos résultats révèlent l'existence de plusieurs formes de reconnaissance sociale en rapport avec *Warhammer Online*. Celles-ci peuvent être distinguées entre elles, dans la mesure où elles ont chacune leurs objets propres, leurs modalités d'expression concrète et leur cercle de dispensateurs. Aussi, quatre formes majeures de valorisation sociale ont émergé de nos analyses : le prestige (récompensant des exploits personnels), la considération (témoignant de l'importance que revêt la préservation de la face d'autrui), le respect (confirmant la légitime participation des acteurs aux processus de décision de leur communauté ludique) et l'estime (gratifiant les contributions des acteurs à leur communauté ludique). Chacune de ces formes de reconnaissance sociale s'accompagne bien sûr de sa négation, ce qui se traduit subjectivement par l'expérience du mépris.

Dans le chapitre I, dédié à la revue de littérature, nous explorons les travaux appartenant au domaine des « Game studies ». Dans la mesure où ce champ universitaire réunit des recherches provenant de disciplines variées, il offre de riches questionnements sur les jeux vidéo. Ce domaine s'avère par là même être un point de passage incontournable pour qui souhaite entreprendre des recherches sur les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

Dans le chapitre II, nous développons notre problématique en relevant plusieurs équivocités dans les travaux sur la socialisation dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Ce faisant, nous nous efforçons de démontrer la nécessité d'un questionnement sur les manifestations de la reconnaissance sociale et de sa négation - le mépris - dans les interactions médiatisées des joueurs. Dans la mesure où cette interrogation engage des présupposés théoriques importants, notre dispositif conceptuel fait directement l'objet d'une explicitation dans ce chapitre.

Le chapitre III est consacré à notre stratégie méthodologique. Nous exposons en

premier lieu les enjeux du « plausibilisme », posture épistémologique sur laquelle repose l'ensemble de notre démarche qualitative. Partant de là, nous mettons en lumière les techniques d'enquête sous-jacentes à notre ethnographie du virtuel, celle-ci conjuguant une observation participante à la réalisation d'entretiens semi-directifs. Nous restituons, enfin, le cheminement nous ayant progressivement amenés à délimiter notre terrain et, de ce fait, à sélectionner une communauté de joueurs expérimentés dans le monde de *Warhammer Online*.

Dans le chapitre IV, nous analysons ce qui s'avère être un dispositif ludique, c'est-à-dire un environnement médiatique hybride dont *Warhammer Online* constitue à la fois le centre et la raison d'être. Nous examinons alors comment ce dispositif ludique incite les joueurs à s'engager dans des rapports concurrentiels ayant pour enjeu une forme particulière de reconnaissance sociale : l'admiration d'autrui ou, pour le dire autrement, le prestige.

Dans le chapitre V, nous étudions l'agencement du collectif en ligne sur lequel porte notre ethnographie du virtuel. Ce dernier instaure des relations strictement verticales entre ses membres et consacre l'autorité quasi-absolue d'un chef de bande. Nous explorons alors comment l'agencement de ce collectif en ligne matérialise une conception déterminée de la répartition des droits dont peuvent se prévaloir ses membres. Il s'agit, au fond, de saisir comment la reconnaissance sociale des membres en tant que personnes porteuses de droits s'exprime dans cet agencement organisé, hiérarchisé et autoritaire.

Enfin, dans le chapitre VI, nous étudions les attentes normatives sous-jacentes aux interactions médiatisées des membres du collectif en ligne. Celles-ci se déclinent sous deux formes. Les joueurs sont d'abord tenus de se témoigner mutuellement de la considération - par des gestes de politesse - dans cette organisation. Nous analysons ensuite la distribution de l'estime sociale entre pairs. Cette reconnaissance sociale vient sanctionner les compétences individuelles des membres et leur capacité à contribuer à l'évolution de leur collectif en ligne. Certaines compétences et qualités individuelles font, à l'inverse, l'objet d'une stigmatisation dans la mesure où elles sont jugées contraires, conformément à une échelle de valeurs, à l'intérêt de cette communauté.

Mots clés : Monde numérique, Socialisation en ligne, Reconnaissance sociale, Mépris.

INTRODUCTION

Le mois de janvier 2006 voit l'apparition d'une revue importante pour les chercheurs s'intéressant aux jeux vidéo. Il s'agit de la revue *Games and Culture*. Dans le premier numéro de cette revue, dédié à la légitimation du domaine des «Game Studies», Dmitri Williams tente de convaincre ses lecteurs de la nécessité, sinon de l'urgence, d'étudier les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Or, au coeur de son plaidoyer se trouve l'argument suivant :

> We should study games now because these networked social games are a wholly new form of community, social interaction, and social phenomenon that is becoming normative faster than we have been able to analyze it, theorize it, or collect data on it. What do these new collections of people and interactions mean for friendships, families, and communities? (Williams, 2006, p.13)

Ce que révèle cet argument, c'est l'intérêt porté par ce chercheur pour les interrelations entre les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs et l'émergence de phénomènes sociaux. Nous ne prendrons pas trop de risques en affirmant que cet intérêt, loin de s'être estompé depuis 2006, a trouvé de nombreux relais dans la communauté scientifique. Le foisonnement des recherches sur la socialisation dans (et par) les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs en est la preuve la plus probante.

Notre travail s'inscrira pleinement dans la continuité de ces études sur la socialisation. Nous examinerons cependant les interactions médiatisées des joueurs en nous intéressant à une dimension spécifique de leurs rapports intersubjectifs, à savoir les manifestations de leur reconnaissance sociale – de la confirmation ou de l'infirmation de leur valeur sociale dans leurs rapports intersubjectifs. Cela passera alors par une étude serrée de ces phénomènes, autant sous leurs formes positives que négatives. Il nous faudra déterminer comment les

joueurs se confirment mutuellement leur valeur sociale et comment ils procèdent pour se signifier, au contraire, respectivement leur mépris. Dans la mesure où la reconnaissance sociale prend des visages multiples, nous nous attacherons simultanément à rendre compte de la diversité des formes de reconnaissance sociale (et de déni de reconnaissance sociale) dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Autrement dit, voici la question générale qui nous servira de fil d'Ariane dans notre thèse: *comment s'expriment la reconnaissance et le mépris dans les interactions médiatisées des joueurs engagés dans les mondes numériques ludiques?*

Cette recherche s'appuiera empiriquement sur une enquête de terrain, menée principalement entre septembre et décembre 2008, auprès d'un collectif en ligne que nous nommerons <xyz> (pour respecter l'anonymat de ses membres). Celui-ci avait la particularité d'être engagé dans *Warhammer Online*, un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs développé par *Mythic Entertainment*. Disponible depuis septembre 2008, ce programme vidéoludique partage toutes les caractéristiques communes aux univers synthétiques : son accès requiert une connexion Internet, il offre aux usagers la possibilité de se connecter en grand nombre simultanément, il leur permet de se créer une représentation numérique personnalisée – plus souvent appelée «un avatar» - pour évoluer, ensuite, dans des vastes environnements simulant des étendues géographiques et, enfin, il met à disposition de ses usagers de nombreux médias de communication (messagerie instantanée, système de courriel interne, etc.) pour faciliter les échanges entre eux. En tant que jeu de rôle massivement multijoueurs, *Warhammer Online* s'avère, de plus, structuré par des mécanismes ludiques. Le programme de *Mythic Entertainment* se démarque, de ce point de vue, par l'adoption du principe original du «Royaume contre Royaume» (RvR) : les joueurs sont invités à rallier l'une des deux factions adverses, l'ordre ou la destruction, et à s'engager aux côtés de leurs pairs dans d'épiques combats de masse. C'est donc dans le contexte d'un collectif en ligne participant à l'évolution de *Warhammer Online*, un monde numérique émulant des rapports conflictuels entre les joueurs, que nous mènerons notre étude sur les formes de reconnaissance et de mépris.

Pour clarifier nos intentions, annonçons dès maintenant les thèses centrales que nous souhaitons défendre dans notre travail et les moments de notre argumentation :

- *Warhammer Online*, de par ses mécanismes ludiques, pousse les joueurs à poursuivre

une forme particulière de reconnaissance, reposant sur des relations verticales, à savoir le prestige.

- L'agencement de ce collectif en ligne est l'expression concrète du déni de reconnaissance des droits de ses membres.
- Les interactions médiatisées des membres de ce collectif en ligne engagent des demandes de considération mutuelle.
- Les compétences et les contributions individuelles peuvent être récompensées par des manifestations d'estime dans ce collectif en ligne.

Dans le chapitre I, dédié à la revue de littérature, nous explorerons les travaux appartenant au domaine des «Game Studies». Dans la mesure où ce champ universitaire agrège des recherches provenant de disciplines variées, il offre de riches questionnements sur les jeux vidéo, portant notamment sur leurs aspects psychologiques, sociologiques, anthropologiques, philosophiques ou communicationnels. Ce domaine s'avère par là même être un point de passage incontournable pour qui souhaite entreprendre des recherches sur les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

Dans le chapitre II, nous développerons notre problématique en relevant plusieurs équivocités dans les travaux sur la socialisation dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Ce faisant, nous nous efforcerons de démontrer la nécessité d'un questionnement sur les manifestations de la reconnaissance sociale et de sa négation – le mépris - dans les interactions médiatisées des joueurs. Dans la mesure où cette interrogation engagera des présupposés théoriques importants, notre dispositif conceptuel fera directement l'objet d'une explicitation dans ce chapitre. Nous reviendrons ainsi sur la théorie honnethienne de la reconnaissance (appartenant à la dernière vague de l'École de Francfort), mais également sur la microsociologie goffmanienne et sur la théorie interactionnelle des médias.

Le chapitre III sera consacré à notre stratégie méthodologique. Nous exposerons en premier lieu les enjeux du «plausibilisme», posture épistémologique sur lequel repose l'ensemble de notre démarche qualitative. Partant de là, nous mettrons en lumière les techniques d'enquête sous-jacentes à notre ethnographie du virtuel, celle-ci conjuguant une observation participante à la réalisation d'entretiens semi-directifs. Nous restituerons, enfin,

le cheminement nous ayant progressivement amenés à délimiter notre terrain et, de ce fait, à sélectionner une communauté de joueurs expérimentés dans le monde de *Warhammer Online*.

Dans le chapitre IV, inaugurant la seconde partie de notre thèse, nous analyserons ce qui s'avère être un dispositif ludique, c'est-à-dire un environnement médiatique hybride dont *Warhammer Online* constitue à la fois le centre et la raison d'être. Nous chercherons alors à démontrer l'idée selon laquelle ce dispositif ludique inciterait les joueurs à chercher une forme particulière de reconnaissance sociale : l'admiration d'autrui ou, autrement dit, le prestige.

Dans le chapitre V, nous examinerons l'agencement de notre collectif en ligne. Ancré dans un imaginaire militaire, ce dernier instaure des relations strictement verticales entre ses membres et consacre l'autorité quasi-absolue d'un chef de bande. Nous explorerons alors comment l'agencement de la guilde <xyz> matérialise une conception déterminée de la répartition des droits dont peuvent se prévaloir ses membres. Il s'agira, au fond, de saisir comment la reconnaissance sociale des membres en tant que porteurs de droit s'exprime dans cet agencement organisé, hiérarchisé et autoritaire. Nous verrons par ailleurs que la question des «droits politiques» (donnant une légitimité à la participation des membres aux processus de décision concernant le devenir du collectif en ligne) peut, dans certaines circonstances, produire des tensions et des controverses dans la guilde <xyz>.

Enfin, dans le chapitre VI, nous étudierons les attentes normatives sous-jacentes aux interactions médiatisées des membres de la guilde <xyz>. Celles-ci se déclinent, comme nous le verrons, sous deux formes. Les joueurs sont d'abord tenus de se témoigner mutuellement de la considération - par des gestes de politesse - dans cette organisation. En tant que forme minimale de reconnaissance sociale, la considération se révèle donc être un droit et un devoir pour tout un chacun. Nous analyserons ensuite la distribution de l'estime sociale entre pairs. Cette reconnaissance sociale vient sanctionner les compétences individuelles des membres et leur capacité à contribuer à l'évolution de leur collectif en ligne. Certaines compétences et qualités individuelles font, à l'inverse, l'objet d'une stigmatisation dans la mesure où elles sont jugées contraires, conformément à une échelle de valeurs, à l'intérêt de cette communauté. Nous explorerons par conséquent autant cette nouvelle forme de reconnaissance que sa négation.

Ajoutons quelques remarques. Dans notre argumentation, nous utiliserons les

expressions «mondes numériques», «univers synthétiques», «univers numériques» ou «métavers» comme des synonymes. Il s'agira, en procédant de la sorte, de ne pas alourdir davantage le style de notre propos. De plus, pour préserver l'authenticité des productions documentaires des acteurs, nous avons pris la décision de ne pas corriger les fautes d'orthographe, de syntaxe ou de frappe dans leurs interventions écrites.

CHAPITRE I

OÙ EN SONT LES «GAME STUDIES» ?

Dans ce chapitre, nous poursuivrons un double objectif : faire un état des connaissances sur les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs en explorant le domaine des «Game Studies», d'une part, et positionner notre propre projet de recherche par rapport à cette revue de littérature, d'autre part. Nous construirons notre revue de littérature en procédant du général au particulier. Nous aborderons d'abord les problématiques concernant l'ensemble des formes vidéoludiques, pour ensuite recentrer progressivement notre attention sur les problématiques spécifiques aux jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. En procédant ainsi, nous verrons que notre projet de recherche se situe à la confluence de deux problématiques, à savoir la socialisation des joueurs en ligne et la participation de pratique ludique à la construction de soi.

1.1 Introduction aux « Game Studies »

La réalisation d'une thèse ne peut faire l'économie d'une revue de littérature systématique. Cette démarche facilite en effet le passage d'un sujet de recherche – un phénomène approximativement délimité – à un objet de recherche, à savoir une problématique spécifique, fondée sur des énoncés théoriques, définissant un angle d'analyse sur cette même réalité empirique. En d'autres termes, cette étape permet au chercheur de circonscrire ses ambitions autant négativement (en se démarquant de certaines approches) que positivement (en empruntant des perspectives élaborées par d'autres). Elle l'incite progressivement à décomposer un phénomène donné, de manière à repérer les dimensions

particulières au coeur de ses préoccupations scientifiques, se conformant par là même au second précepte du *Discours de la méthode*, selon lequel il faut « diviser chacune des difficultés que [nous examinerions], en autant de parcelles qu'il se pourrait et qu'il serait requis pour les mieux résoudre » (Descartes, 1992, p. 69).

La volonté de restreindre notre recherche à quelques aspects du jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs (et d'éviter ainsi d'être submergé par la richesse du réel) préside donc notre revue de littérature. Or, celle-ci consiste principalement à explorer les « Game Studies »[1]. Nous procéderons alors en deux temps. Nous examinerons, pour commencer, les problématiques générales de ce domaine de recherche. Par «général», nous entendons concernant tous les jeux vidéo. Cette première étape, bien qu'elle ne se focalise pas directement sur les mondes numériques, s'avère pertinente. Les questions abordées au cours de cette étape peuvent en effet être posées à tous les logiciels vidéoludiques et, de ce fait, également aux jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Nous reviendrons, ensuite, sur les études portant plus spécifiquement sur ces derniers. Nous verrons à cette occasion qu'il existe des interrogations suscitées par les particularités des univers numériques et notamment par l'importance qu'ils accordent aux interactions sociales.

Quelques remarques préalables semblent maintenant nécessaires pour situer le champ des « Game Studies ». D'abord, ce domaine universitaire se caractérise par son extrême jeunesse. Sans se risquer à déterminer précisément le moment de sa naissance, il a commencé à acquérir une véritable visibilité au tournant du 20e siècle. Son institutionnalisation croissante au début du 21e siècle confirme d'ailleurs cette interprétation, comme en témoignent la création de revues académiques, telles que *Game studies*[2] en 2001 *Games and Culture* en 2006 ou *Eludamos*[3] en 2007, le déroulement de conférences internationales dédiées à la recherche sur les jeux vidéo, à l'instar des événements proposés par la DIGRA[4] (Digital Games Research Association) dès 2002, mais également la mise en place de

---

[1] Notre démarche doit évidemment beaucoup aux ouvrages classiques (en sciences sociales) sur les jeux. Bien que ces écrits ne fassent pas l'objet d'une discussion dans ce chapitre, ils demeurent des références importantes pour notre raisonnement. Trois ouvrages nous semblent incontournables pour étudier les jeux et les pratiques ludiques: *Les jeux et les hommes* (Caillois, 1992), *Homo Ludens.* (Huizinga, 1998) et *Jeu et Réalité* (Winnicott, 1975).

[2] *Game Studies*. 2009. En ligne. <http://gamestudies.org/>. Consulté le 26 mars 2010.

[3] *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*. 2009. En ligne. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/index>. Consulté le 26 mars 2010

programmes consacrés à ces médias dans les facultés de sciences humaines et de communication de plusieurs universités (surtout localisées en Amérique du Nord et au Danemark). Seconde observation, les « Game studies » sont principalement alimentées par les réflexions d'universitaires anglophones. Les références théoriques, les problématiques abordées et les phénomènes étudiés s'inscrivent par conséquent dans ce contexte culturel déterminé. Enfin, parce qu'il s'agit d'un domaine de recherche (comme les « Science and Technology Studies »), et non d'une discipline, les études relevant de ce champ se distinguent par leur pluridisciplinarité.

Or, plusieurs catégories de recherches composent actuellement les « Game Studies ». La première, sous la bannière des sciences humaines, réunit les travaux en communication, en sociologie, en anthropologie, en psychologie, en philosophie et, dans une moindre mesure, en économie, en sémiologie et en histoire. La seconde, beaucoup plus opératoire, rassemble tous les écrits des concepteurs de jeux vidéo (et leur étant explicitement dédiés). La troisième rallie les études narratologiques et ludologiques sur ces médias numériques[5]. Enfin, la quatrième regroupe les analyses, provenant principalement des sciences de l'éducation, sur la production, la diffusion et l'usage des jeux vidéo poursuivant des objectifs irréductibles au divertissement[6].

1.2 Les recherches en sciences humaines

Parce que les recherches en sciences humaines sur les jeux vidéo demeurent extrêmement variées, il ne paraît pas envisageable, dans les limites de cet exercice académique, de les recenser exhaustivement. Toutefois, sans chercher à respecter strictement les découpages disciplinaires, nous pouvons donner un aperçu intelligible de ces travaux en restituant les problématiques les plus discutées (et par là même les plus structurantes pour ce domaine relativement nouveau).

---

[4] Digital Games Research Association. 2010. En ligne. <http://www.digra.org/>. Consulté le 26 mars 2010.

[5] Les études ludologiques ont la particularité de s'être développées en s'opposant aux travaux narratologiques.

[6] Il s'agit, pour reprendre une expression anglophone, de jeux vidéo appartenant au domaine du « serious gaming ».

1.2.1 Les effets psychologiques des jeux vidéo

Les recherches en psychologie se préoccupent généralement des enfants et des adolescents. On constate, à la lecture des travaux les plus souvent cités, un intérêt manifeste pour les individus n'ayant pas encore l'âge adulte et pratiquant les jeux vidéo. Il serait en l'occurrence légitime d'interroger cette perspective, dans la mesure où ces travaux présupposent vraisemblablement une corrélation entre les activités vidéoludiques et les stades « immatures » du développement humain. Nick Yee, parce qu'il a réalisé des analyses démographiques approfondies sur les usagers des jeux de rôle en ligne, critique lui aussi cette emphase en montrant qu'elle produit l'illusion d'une culture exclusivement juvénile (Yee, 2006a, p. 309-329). C'est donc d'abord en étudiant les enfants et les adolescents - au risque d'introduire un biais - que les psychologues construisent leurs différentes approches sur les jeux vidéo.

Barrie Gunter, professeur en communication, a tenté de synthétiser ces dernières dans un article intitulé *Psychological Effects of Video Games* (Gunter, 2005, p. 145-160). Dans ce document, quatre grandes problématiques émergent nettement. La première concerne les effets cognitifs – autant positifs que négatifs – des jeux vidéo. Les différents impacts de ces médias sur la mémoire (Oyen et Bebko, 1996, p. 173-189), sur l'apprentissage scolaire (Professional Association of Teachers, 1994; Egli et Mayers, 1984, p. 309- 312), sur le développement des capacités cognitives (Calvert, 2005, p. 125-131; Greenfield, 1994, p. 3-12) ou sur les aptitudes spatiales et visuelles (Greenfield, Brannon et Lohr, 1994, p. 87-103) sont alors examinés.

La seconde questionne la violence de ces loisirs numériques. Cette interrogation n'est évidemment pas sans similitude avec les recherches portant sur les effets sociaux des médias conventionnels (par exemple, les « Payne Fund Studies », dans les années 1930, se préoccupaient beaucoup de la violence dans les films de gangsters et de leurs conséquences dommageables sur le comportement des jeunes publics (Breton et Proulx, 2002, p. 134). Le plus souvent, les travaux universitaires mobilisent la théorie de l'apprentissage social, pour montrer que les individus seraient incités à reproduire un comportement violent, acquis dans la pratique des jeux vidéo, parce que ceux-ci récompenseraient symboliquement les conduites brutales (Winkel, Novak et Hopson, 1987, p. 211-223). Cependant, certains chercheurs préfèrent appréhender l'activité vidéoludique comme une catharsis, permettant aux joueurs d'exprimer leur agressivité sans danger (Calvert et Tan, 1994, p. 125-139).

La troisième concerne le phénomène de l'addiction. Les recherches concernant cette pathologie s'intéressent à la nature même des jeux vidéo – à leurs qualités intrinsèques – pour être à même de dépister leurs possibles propriétés addictogènes. L'interactivité de ces loisirs numériques, incitant les individus à s'engager toujours plus dans leurs pratiques ludiques, a été soulignée par plusieurs études (Loftus et Loftus, 1983). Cette problématique connaît aujourd'hui une popularité croissante (Gaon, 2007, p. 116-129), avec la démocratisation de l'usage des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, d'une part, et avec l'effet de certaines amplifications médiatiques (le traitement médiatique en 2001 du suicide de Shawn Wooley, un abonné *d'Everquest*, étant un bon exemple), d'autre part.

Enfin, la quatrième problématique porte sur les vertus thérapeutiques des jeux vidéo. Il existe en effet une grande variété d'applications cliniques de ces médias: ils peuvent être employés pour une physiothérapie, pour aider les patients à gérer leurs douleurs, pour réhabiliter les capacités cognitives, pour développer des compétences sociales (ou communicationnelles), pour lutter contre l'impulsivité et le déficit de l'attention, pour combattre des difficultés rencontrées parfois par les personnes âgées, pour faciliter certaines démarches des psychothérapeutes ou simplement entretenir la santé physique (Griffiths, 2005, p. 161-171).

1.2.2 Les représentations culturelles

Chaque jeu vidéo intègre un système de règles - définissant un espace de possibilités stratégiques et conditionnant la liberté d'action des joueurs[7] - et un ensemble de représentations culturelles. Celles-ci concernent les genres, les ethnies, les classes sociales, les religions, les systèmes politiques, les histoires nationales, etc. Pour reprendre une expression de Katie Salen et Eric Zimmerman, ces médias électroniques s'apparentent à des « univers de discours » (2006, p. 71), intégrant autant consciemment qu'inconsciemment des référents propres à des cultures déterminées[8], d'une part, mais aussi des jugements de valeur

---

[7] Le philosophe Colas Duflo définit le jeu de la manière suivante: « le jeu est l'invention d'une liberté dans et par la légalité ». Cette thèse présente l'avantage d'identifier l'un des attributs essentiels du jeu, à savoir la constitution d'une liberté conditionnée par la légalité du jeu. Dans la mesure où les jeux vidéo se fondent eux aussi sur des systèmes de règles, on peut légitimement les assimiler à des formes particulières de jeu (Duflo, 1995, p. 57).

[8] Le dernier numéro de la revue académique *Game and Culture* illustre bien la complexité des liens entre les jeux vidéo et les référents symboliques des acteurs participant à leur développement, à leur diffusion et à leur utilisation. Ce numéro est en effet entièrement dédié à l'analyse des jeux vidéo dans le contexte culturel de l'Asie-Pacifique. cf. *Game and Culture.* 2008. vol 3, no 1.

sur des réalités (matérielles ou symboliques) de notre vie quotidienne, d'autre part.

L'expression numérique de la distinction entre les hommes et les femmes demeure l'un des sujets les plus travaillés par les chercheurs analysant les contenus de ces loisirs. L'article de Henry Jenkins, intitulé *Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces* (2006a, p. 330-363), s'intéresse en l'occurrence à l'existence probable d'une représentation traditionnelle de la différence entre les garçons et les filles, c'est-à-dire des jeunes joueurs, dans les jeux vidéo. Les recherches de Bryce Jo et Jason Butter questionnent le même phénomène, en s'attachant toutefois à construire une perspective interactionniste sur les rencontres ludiques (démontrant par là même que la féminité et la masculinité n'existent pas en soi, mais se réalisent en situation d'interactions) (Bryce et Butter, 2005, p. 301-310). On trouve aussi de nombreuses analyses sur les controverses suscitées par les icônes féminines de ces médias ludiques (et de leurs visions sous-jacentes de la féminité), le cas d'école étant évidemment l'héroïne de la série *Tomb Raider*: Lara Croft (Richard et Zaremba, 2005, p. 283-300).

La représentation des ethnies ou des « races » - pour reprendre l'expression consacrée par la littérature scientifique anglophone – déclenche elle aussi de nombreuses interrogations. David J. Léonard insiste dès lors sur la nécessité, dans un article inaugural (2006, p. 83-88), d'analyser cette dimension pour être capable d'identifier, voire de neutraliser, les discours racistes dont les dispositifs ludiques se feraient éventuellement les porte-paroles. Si cet auteur s'efforce d'attirer l'attention des chercheurs sur ce point, c'est parce qu'il suspecte les jeux vidéo de reconduire des stéréotypes et d'asseoir, par là même, la suprématie blanche. De ce point de vue, l'exemple de *Grand Theft Auto: San Andreas* s'avère particulièrement édifiant. Les joueurs sont en effet conviés à évoluer dans une métropole américaine, dans laquelle tous les protagonistes noirs ou hispaniques forment systématiquement des bandes de malfaiteurs (2006, p.85). En examinant les contenus d'un vaste échantillon, constitué de quelque 150 jeux vidéo, Dmitri Williams, Nicole Martins, Mia Consalvo et James D. Ivory parviennent à des conclusions similaires (2009, p. 815-834). Leur étude dévoile en l'occurrence des résultats préoccupants, les personnages masculins, blancs et adultes étant manifestement surreprésentés dans les loisirs numériques (et ce, principalement au détriment des enfants, des personnes âgées, des femmes, des Hispaniques et des populations autochtones).

Dans la continuité de ces analyses, soucieuses de la parité des genres et des ethnies,

notons également l'existence de recherches sur la mise en visibilité des minorités sexuelles dans les productions vidéoludiques. Ces études s'intéressent par exemple aux développeurs, et notamment à leurs représentations des populations non hétérosexuelles, pour saisir comment celles-ci pèsent sur la conception des loisirs numériques (Shaw, 2009, p. 228-253). Mia Consalvo examine quant à elle la construction sociale de la sexualité et la prégnance de l'hétéronormativité dans les jeux vidéo, à l'occasion de deux enquêtes, portant respectivement sur *The Sims* et *Final Fantasy IX* (2003, p. 171-194). Enfin, nous nous permettons de mentionner, en guise d'illustration, notre article sur les controverses propres à la publicisation des préférences sexuelles d'un collectif en ligne dans *World of Warcraft* (Rueff, 2010, p. 205-215).

Au-delà de la représentation des genres, des ethnies et des minorités sexuelles, la présence éventuelle de contenus idéologiques, dans les jeux vidéo, se révèle être aussi une question importante. Or, cette perspective critique s'exprime par exemple dans les travaux de Tony Fortin, dans la mesure où celui-ci ambitionne de déceler les valeurs sociales implicitement promues par les loisirs numériques (2004, p. 45-73). Il a notamment participé à la réalisation d'une recherche, en collaboration avec Laurent Trémel, sur la série *Civilization* (Fortin et Trémel, 2005, p. 123-167). Or, cette dernière reposerait sur une vision téléologique, la démocratie libérale étant présentée comme la fin de l'histoire universelle - au détriment bien sûr de tous les autres systèmes politiques et, plus généralement, de toutes les cultures non occidentales. De même, les congruences entre l'actualité politique et le réalisme de certains jeux de tirs[9] éveillent nécessairement des soupçons (Galloway, 2006, p. 70-86). Alors qu'*America's Army* propose aux joueurs de défendre les États-Unis, *Special Force* offre en revanche la possibilité d'intégrer les forces armées du mouvement islamique pour combattre Israël (tout comme, par ailleurs, *Under Ash* invite les usagers à incarner un Palestinien affrontant les soldats israéliens). Ces quelques exemples exigeraient, bien sûr, de plus amples développements. Ils permettent toutefois d'apprécier les raisons de la vigilance d'une partie de la communauté scientifique envers les productions vidéoludiques. Parce que les loisirs numériques adoptent parfois des points de vue historiques, moraux ou politiques, il s'avère en effet pertinent d'interroger les valeurs sociales qu'ils pourraient incarner.

---

[9] En anglais, l'acronyme FPS (First-Person Shooter) est habituellement utilisé pour désigner les jeux de tirs à la première personne.

Toutes ces analyses, portant sur la représentation des genres, des ethnies et des minorités sexuelles, épousent tacitement les postulats théoriques de certaines traditions intellectuelles. À cet égard, les études sur les contenus idéologiques ne font évidemment pas exception. Dans le prolongement d'une discussion fondatrice, propre à la sociologie des médias et à la communication, ces réflexions présupposent à chaque fois une conception déterminée du statut des publics, en l'occurrence, les joueurs. Ou bien elles identifient les usagers à des spectateurs passifs, manipulés par les développeurs, ou bien elles reconnaissent la capacité des utilisateurs à participer activement aux jeux vidéo. Derrière cette alternative – nous en convenons très schématique – se cache en réalité une opposition très classique entre, d'une part, les travaux s'inscrivant dans « le paradigme des effets médiatiques » ou encore proches de l'École de Francfort et, d'autre part, les recherches appartenant aux « Cultural studies » (Raessens, 2005, p. 373-388). Ces dernières se caractérisent précisément par le fait qu'elles font rupture avec l'idée de l'audience passive, en ayant recours à des concepts désormais clés, tels que la distinction entre « le codage » et le « décodage » (Hall, 1994, p. 27-39).

1.2.3 Les phénomènes d'appropriation

En résonance avec la problématique des représentations culturelles dans les médias numériques, certains chercheurs appartenant au « Game Studies » ont cherché à travailler, dans la lignée de Michel De Certeau (1990, p. 50-68), les formes d'appropriation[10] des jeux vidéo. Cette approche, en refusant d'identifier les joueurs à des récepteurs passifs, tente de saisir comment ceux-ci s'engagent, d'une façon ou d'une autre, dans le développement de leurs loisirs numériques. En d'autres termes, cette posture nous invite à considérer avec méfiance l'idée selon laquelle l'innovation vidéoludique serait un processus unilatéral, débutant avec la conception des industriels et se terminant avec l'adoption des consommateurs (un processus « Top-Down »). Dans cette perspective, les réflexions de Henry Jenkins sur la situation actuelle des médias de masse (séries télévisuelles, cinéma, jeux

---

[10] « Si on tentait aujourd'hui une définition du procès d'appropriation d'une technologie, nous dirions que sa réalisation effective suppose les conditions suivantes: d'abord un niveau minimal de maîtrise technique et cognitive de l'artefact par l'usager. Ensuite il suppose une intégration significative de l'objet technique dans la vie quotidienne de l'usager [...]. Enfin, et pour rejoindre ici spécifiquement le niveau collectif de l'appropriation, il apparaît nécessaire que l'usager soit adéquatement représenté que ce soit dans le cadre de l'élaboration de politiques publiques concernant l'innovation technique ou celui de la délimitation de l'offre industrielle d'objets techniques le concernant » (Breton et Proulx, 2002, p. 270-273).

vidéo, etc.) sont éclairantes, dans la mesure où elles révèlent des relations de négociation finalement assez complexes – subsumées sous le concept de « convergence culture » (2006b) - entre les producteurs et les usagers, caractérisées par la participation active de ces derniers. L'article de Joost Raessens, intitulé « Computer Games as participatory Media Culture », est également une référence sur cette question. Il distingue en effet trois formes de participation des joueurs, à savoir l'interprétation, la reconfiguration et la construction (2005). Cette dichotomie permet donc de circonscrire les recherches sur les modalités de l'engagement des joueurs dans le développement de leurs loisirs numériques. L'ouvrage de Mia Consalvo sur le « cheating » (2007), interrogeant les pratiques consistant à négocier ou à subvertir les règles des jeux vidéo, nous paraît également incontournable. Parce que cette monographie met en lumière les processus par lesquels les usagers parviennent à détourner les dispositifs ludiques de leurs visées initiales, elle nous aide à saisir une forme extrême - mais néanmoins cruciale – d'appropriation. Enfin, les travaux rassemblés par Katie Salen, dans *The Ecology of Games* (2007), apportent une autre perspective sur ces phénomènes, dans la mesure où ils questionnent les vertus pédagogiques de la participation active des préadolescents aux jeux vidéo.

1.2.4 Penser les dimensions culturelles du jeu vidéo en tant que logiciel

Bien qu'émergentes, nous ne pouvons pas ne pas évoquer les recherches, s'inscrivant dans le prolongement des « Software Studies » (Fuller, 2008), sur les loisirs numériques. L'objectif de ce nouveau domaine pluridisciplinaire réside, non pas dans la transmission de méthodes et de techniques de développement, mais dans l'analyse des interrelations entre la culture et les logiciels[11]. Lev Manovitch définit ce champ d'études de la manière suivante:

> Therefore, I think that Software Studies has to investigate both the role of software in forming contemporary culture, and cultural, social, and economic forces that are shaping development of software itself (2008, p. 5)

Cet intérêt pour les dimensions culturelles des applications informatiques se traduit, concrètement, par une attention particulière aux opérations computationnelles de ces

---

[11] De ce point de vue, les « Software Studies héritent directement de certaines des thèses de Gilbert Simondon. Le philosophe montre en effet que « l'opposition entre la culture et la technique, entre l'homme et la machine, est fausse et sans fondement; elle ne recouvre qu'ignorance ou ressentiment. Elle masque derrière un facile humanisme une réalité riche en efforts humains et en forces naturelles, et qui constitue le monde des objets techniques, médiateurs entre la nature et l'homme » (2001, p. 9))

dispositifs. Il s'agit, en d'autres termes, d'examiner les algorithmes par lesquels un code informatique traite des données déterminées. Noah Wardrip-Fruin nous invite par exemple à penser les jeux vidéo du point de vue de leur conception, en prêtant notamment attention à « l'expressivité de la programmation[12] » (2009). Cet auteur défend en effet l'idée selon laquelle le code informatique serait un moyen d'expression pour les concepteurs des loisirs numériques (ceux-ci ayant la possibilité de définir les règles conditionnant le comportement des usagers), d'une part, mais aussi l'expression matérielle de valeurs sociales, d'autre part.

Dans une perspective similaire, les recherches de Ian Bogost (2007) se focalisent non pas sur les contenus visuels (les mots, les textes, les images, les animations, etc.), mais sur les règles sous-jacentes aux représentations et aux interactions proposées par les dispositifs ludiques. Il s'agit alors, pour reprendre un de ses concepts majeurs, d'étudier non pas les formes de persuasion basées sur la rhétorique visuelle, mais celles fondées sur la « rhétorique procédurale ». En d'autres termes, cet auteur ne s'intéresse pas à l'emprise que pourraient avoir les contenus des jeux vidéo sur les joueurs, mais au pouvoir persuasif de leur mécanique interne. Le dernier ouvrage de Mary Flanagan (2009), interrogeant les conditions de possibilités de la création de loisirs subversifs, s'avère également incontournable. Bien que son étude ne porte pas exclusivement sur les jeux vidéo (elle examine également les jeux de société, les performances artistiques et les jeux géolocalisés), elle nous amène à prendre conscience des potentialités contestatrices de ces dispositifs ludiques. Elle explore ainsi les différentes voies par lesquelles des artistes et des militants parviennent à concevoir des loisirs numériques, ayant la particularité de matérialiser, selon des modalités variables, leurs préoccupations pour des enjeux sociaux ou politiques actuels. Ce livre repose par là même sur la prémisse suivante:

> As with other media, games carry beliefs within their representation systems and mechanics. Artists using games as a medium of expression, then, manipulate elements common to games—representation systems and styles, rules of progress, codes of conduct, context of reception, winning and losing paradigms, ways of interacting in a game—for they are the material properties of games, much like marble and chisel or pen and ink bring with them their own intended possibilities, limitations, and conventions (Flanagan, 2009, p. 4)

En examinant les dimensions culturelles propres aux opérations computationnelles des

---

[12] Nous proposons de traduire l'expression anglophone « expressive processing » par « l'expressivité de la programmation ».

jeux vidéo, les travaux entretenant une filiation avec les « Software Studies » nourrissent, à l'évidence, des affinités avec le domaine du « Game Design ». L'analyse du mode de fonctionnement des dispositifs ludiques suppose, en effet, de mener conjointement une réflexion sur les méthodes et les techniques de leur conception. C'est précisément pour cette raison que les recherches appartenant à ce champ pluridisciplinaire visent autant des finalités théoriques que pratiques.

1.3 Les ouvrages spécialisés dans le design des jeux vidéo

Les études dans les sillons des « Software Studies » nous conduisent donc naturellement à évoquer la littérature du « Game Design ». Pour commencer, cette dernière n'appartient pas directement au domaine des « Game Studies ». Ces écrits ne sauraient être confondus avec des recherches universitaires, puisqu'ils ne sont tout simplement pas destinés à un public académique. Toutefois, il nous paraît important de les mentionner, dans la mesure où ces textes demeurent fréquemment cités par les scientifiques travaillant sur les jeux vidéo. Il s'agit effectivement de ressources pertinentes, apportant à ces derniers des informations précieuses sur les pratiques des designers (d'ailleurs souvent accompagnées d'une dimension réflexive très élaborée), mais aussi sur cette industrie culturelle grandissante.

Citons d'abord un événement majeur pour cette communauté, au cours duquel les plus éminents travailleurs de ce secteur sont amenés à intervenir: les « Game Developpers Conferences[13] ». Celui-ci a lieu tous les ans depuis 1987 et continue encore aujourd'hui à rassembler les concepteurs de jeux vidéo. À cette occasion. Les chercheurs des « Game Studies » peuvent donc être avisés des dernières tendances de ces loisirs numériques. Deux ouvrages rédigés par Katie Salen et par Eric Zimmerman, théoriciens et designers de jeux vidéo, nous semblent également incontournables. *Rules of play* (2004) érige un cadre théorique solide pour penser les processus de développement des jeux, d'une part, et faciliter pratiquement le travail des designers en apportant de nouveaux éclairages, d'autre part. *The Game Design Reader* (Salen et Zimmerman, 2006) est un ouvrage complémentaire. Il réunit une grande variété de textes fondamentaux, susceptibles de nourrir les discussions de tous les acteurs (les designers, les universitaires et les joueurs sont concernés ici) s'intéressant aux productions ludiques (autant numériques que non numériques). Les publications de Raph

---

[13] Game Developpers conference. 2010. En ligne. <http://www.gdconf.com/>. Consulté le 26 mars 2010.

Koster (2004), designer principal d'*Ultima Online* (le premier jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs suffisamment populaire pour être viable économiquement), de Chris Crawford (2004) (fondateur des « Game Developpers Conferences ») ou encore de Richard Bartle (2003) (créateur du tout premier « MultiUserDomains») constituent également des ressources appréciables pour analyser les loisirs numériques. Enfin, les travaux de Sebastien Genvo, ex-designer au service *d'Ubisoft*[14] et chercheur à l'université de Limoges, s'avèrent eux aussi précieux, tout en témoignant de l'intérêt croissant de la communauté scientifique francophone pour le développement des dispositifs ludiques (Genvo, 2009; 2006).

1.4 Les études narratologiques et ludologiques

Une revue de littérature des problématiques principales des « Game Studies », même succincte comme celle-ci, ne peut ignorer la controverse inaugurale entre les défenseurs de la narratologie et les partisans de la ludologie. Ce conflit résulte en réalité d'une question simple, mais décisive: quelle approche théorique les chercheurs doivent-ils adopter pour étudier avec pertinence les jeux vidéo? Comme on le devine, la réponse est double, voire triple, dans les termes de ce débat. La position des narratologistes[15] consiste à appréhender le jeu vidéo en tant que narration. Cette conception s'appuie, pour simplifier, sur trois arguments. Pour commencer, les êtres humains utiliseraient la narration dans toutes ses pratiques et ses représentations, et les jeux vidéo ne feraient pas exception. Ensuite, ces loisirs numériques comporteraient de nombreux éléments narratifs évidents (leur scénario, leur introduction cinématique, etc.). Enfin, il existerait de nombreuses similarités entre les jeux vidéo et les narrations. Bien que cette thèse soit soutenue par de multiples chercheurs dans le domaine des « Game Studies », Janet Murray reste probablement la personnalité la plus représentative (1998).

---

[14] *Ubisoft* étant une entreprise française spécialisée dans le développement et la distribution de jeux vidéo.

[15] Une première ambiguïté, provenant de l'expression « narratologie », doit être levée pour saisir clairement les enjeux de ce débat. Habituellement, ce terme désigne une perspective intellectuelle (développée dans les écrits de Tzvetan Todorov, Algirdas Julien Greimas, Gérard Genette, etc.) permettant d'analyser la narrativité sans toutefois se préoccuper du média lui-même. Or, dans le champ des « Games Studies », les narratologistes mobilisent les théories littéraires et narratologiques pour saisir les jeux vidéo dans leur spécificité. C'est pour cette raison que Gonzalo Frasca suggère d'utiliser l'expression « narratologistes » pour les premiers et « narrativistes » pour les seconds (Frasca, 2003).

Les ludologistes reconnaissent l'existence possible d'éléments narratifs dans les jeux vidéo. Cependant, ils contestent la légitimité de la narratologie, en soulignant les insuffisances d'une approche exclusivement centrée sur les aspects narratifs, aveugle aux spécificités de ces loisirs numériques. Or, pour les tenants de la ludologie, l'essence des jeux résiderait dans leur système de règles. En d'autres termes, il serait impossible de considérer un jeu vidéo (en tant que jeu) en faisant l'économie des mécanismes définissant les conditions de victoire, d'une part, et les modalités d'action des joueurs, d'autre part. Cette perspective intellectuelle est principalement défendue par des chercheurs participant au développement de la revue *Game Studies* (bien que cette dernière accueille aussi des auteurs provenant d'autres horizons théoriques). Il s'agit par exemple de Gonzalo Frasca, dont l'article *Ludology meets Narratolgy* (1999) a déclenché la controverse, de Espen Aarseth[16], éditeur en chef de la revue *Game Studies* et de Jesper Juul, auteur d'un ouvrage important intitulé *Half-Real* (2005b; 2005a, p. 219-226).

La dernière réponse à la question ci-dessus, peut-être un peu moins conséquente d'un point de vue conceptuel, s'efforce de construire un compromis entre la narratologie et la ludologie, en adoptant la voie de la médiété. C'est notamment la position de Henry Jenkins dans son article *Game Design as Narrative Architecture* (Jenkins, 2004, p. 117-130), pour qui il est nécessaire de trouver un «juste milieu » dans ce débat.

1.5 Les recherches sur le « serious gaming »

1.5.1 Un libellé unique pour une grande diversité de logiciels

Bien que les jeux vidéo soient d'abord développés pour divertir leurs utilisateurs, ils peuvent également être employés à d'autres fins. Dans ce cas, ils appartiennent à la catégorie – dont les contours ne semblent pas toujours évidents – du « serious gaming ». Cette forme spécifique de dispositif ludique, caractérisée par des objectifs irréductibles à l'évasion récréative, suscite de nombreuses études en sciences de l'éducation[17]. Selon Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca, l'appellation « serious gaming » rassemblerait une grande diversité de loisirs numériques. Il serait notamment possible de distinguer trois genres majeurs sous ce libellé, à savoir les jeux à visée politique, les

[16] Deux textes nous paraissent importants pour saisir l'implication de cet auteur dans ce débat, à savoir l'article « Computer Game Studies. Year 1 », publié dans la revue *Game Studies* (Aarseth, 2001) et *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Aarseth, 1997))

programmes à vocation publicitaire (« advertainment») et les jeux éducatifs (Dumbleton et Kirriemuir, 2006, p. 223-240). Si les premiers s'efforcent de diffuser des messages politiques (Egenfeldt-Nielsen, Smith et Tosca, 2008, p. 207-209)[18], les seconds tentent de séduire les usagers à des fins commerciales (2008, p. 206-207)[19]. En revanche, les troisièmes se proposent non pas d'inciter les utilisateurs à adhérer à une cause publique ou à consommer une marchandise, mais d'améliorer leurs compétences dans un domaine déterminé. Par ailleurs, ces logiciels éducatifs connaissent eux-mêmes une subdivision entre, d'une part, les programmes explicitement dédiés à l'apprentissage (« edutainment ») et, d'autre part, les jeux vidéo détournés à des fins éducatives (2008, p. 210-211)[20]. Notons enfin qu'il existe, parmi cette troisième catégorie, des univers numériques poursuivant des objectifs pédagogiques. C'est par exemple le cas de *Whyville*, ce monde numérique ayant été développé de manière à transmettre des connaissances scientifiques à un public de pré adolescents (Ito, 2010, 143-148; Kafai, 2010).

1.5.2 Les problématiques majeures sur le « serious gaming »

Il ne paraît pas concevable, dans le cadre de ce chapitre, de recenser l'ensemble des problématiques de ce domaine de recherche. Les études sur le « serious gaming » bénéficient en effet d'un riche héritage, celles-ci remontant aux années 1950, lorsque les experts s'interrogeaient déjà sur les vertus pédagogiques des jeux de société. Nous croyons toutefois qu'il est possible de cerner, aujourd'hui, sept thèmes récurrents dans les travaux s'intéressant plus spécifiquement aux logiciels éducatifs[21]:

---

[17] Les recherches sur le « serious gaming » ne révèlent pas exclusivement des sciences de l'éducation. D'autres sciences humaines et sociales (à l'instar de la communication, de la sociologie, etc.) ont en effet contribué – et contribuent encore – à la compréhension de ce phénomène vidéoludique. Toutefois, les processus d'apprentissage étant l'objet privilégié des chercheurs en éducation, les logiciels dédiés à l'instruction des usagers ont naturellement provoqué une plus grande émulation parmi cette communauté scientifique.

[18] les titres de ces applications sont, en règle générale, assez évocateurs: *Purging Germany*, *Nuclear War, Ethnic Cleansing, September 12th*, *Kaboom Kabul*, *The Howard Dean Game for Iowa*, etc.

[19] Là encore, les titres de ces programmes ne laissent que peu d'ambiguïté: *BMW M3 Challenge*, etc.

[20] Pour être tout à fait rigoureux, il faudrait ajouter une autre sous-catégorie, à savoir les jeux vidéo expérimentaux, destinés à l'apprentissage. Ces logiciels éducatifs, issus de recherches, apportent généralement de nouvelles perspectives, mais s'avèrent moins finalisés techniquement que les applications d'ores et déjà commercialisées (Egenfeldt-Nielsen, Smith et Tosca, 2008, p. 211)

- Comment penser l'articulation entre le plaisir et les processus d'apprentissage? Cette interrogation revient à examiner la légitimité d'un dispositif éducatif accordant une place importante à l'amusement des élèves.
- Quelles sont les approches pédagogiques sous-jacentes à ces applications et lesquelles doivent être privilégiées? Ce questionnement amène alors un questionnement sur les présupposés béhavioristes de certains logiciels vidéoludiques, favorisant la répétition d'exercices relativement simples pour mémoriser des connaissances. De même, cette problématique exige d'analyser les alternatives possibles à cette perspective classique, à l'instar des micro-mondes, dans lesquels les apprenants sont amenés à interagir avec tous les aspects d'une spécialité donnée (Kafai, 1994).
- Que faire de la contradiction, inhérente aux utilisations pédagogiques des jeux vidéo, entre l'immersion de l'usager et le transfert de savoirs? En d'autres termes, il s'agit d'explorer les tensions potentielles entre l'acquisition non consciente de savoirs, dans un contexte ludique, d'une part, et la nécessité de disposer de l'attention de l'apprenant pour assurer la transmission de connaissances, d'autre part.
- Quel devrait être le rôle des professeurs dans le cadre de processus d'apprentissage faisant appel aux loisirs éducatifs? Cette question nécessite de reconsidérer la fonction enseignante au regard des transformations engendrées par la mobilisation des jeux vidéo.
- Quel est le degré d'efficacité de la transmission de savoirs par la médiation de programmes vidéoludiques? Beaucoup de controverses ont été suscitées par cette interrogation dans la communauté scientifique. Il suffit de considérer le nombre de publications à ce sujet pour s'en convaincre (Simon Egenfeldt-Nielson, 2007).
- Les jeux vidéo ne constituent-ils pas des médias appropriés pour développer nos capacités cognitives? Ce questionnement porte donc sur les éventuelles corrélations entre l'utilisation de ces loisirs numériques et le perfectionnement

[21] Nous sommes encore une fois redevables à Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca pour l'identification de ces différentes questions de recherche (2008).

de certaines facultés intellectuelles (notamment la coordination entre la main et l'œil, les aptitudes spatiales, mais aussi la célérité dans la résolution des problèmes).

- Comment les jeux vidéo, destinés à l'apprentissage, doivent-ils être développés? L'enjeu de cette interrogation réside, à l'évidence, dans le design des logiciels éducatifs. Il s'agit par là même d'analyser leur conception, de telle sorte que nous puissions identifier les caractéristiques ludiques offrant les conditions optimales de la transmission de savoirs aux usagers (Charsky, 2010, p.177-198).

Ces différentes interrogations, permettant d'appréhender les difficultés posées par le recours aux jeux vidéo dans une perspective pédagogique, semblent d'autant plus pressantes aujourd'hui que nous serions en présence d'une nouvelle génération d'apprenants, à savoir les « digital natives ». Ces derniers se distingueraient de leurs parents, dans la mesure où ils auraient grandi, dès leur enfance, dans un environnement marqué par l'omniprésence des technologies numériques[22]. En d'autres termes, ces individus n'auraient pas vécu, contrairement à leurs prédécesseurs, la rupture engendrée par la naissance du microprocesseur et l'émergence de l'Internet. C'est précisément pour cette raison que certains auteurs (Prensky, 2005) n'hésitent pas à déclarer l'urgence de l'adaptation des modèles éducatifs en vigueur, d'une part, et la nécessité d'introduire les jeux vidéo dans les processus d'apprentissage, d'autre part.

1.5.3 L'éducation civique par le jeu vidéo

À l'évidence, le « serious gaming » suscite de nombreuses questions, mais aussi de sérieuses attentes, concernant le transfert de connaissances aux joueurs. Au-delà de cette problématique, exigeant de repenser le rapport des jeux vidéo aux institutions scolaires, certains chercheurs s'interrogent sur la participation éventuelle de ces dispositifs ludiques à l'éducation civique des usagers (Kahne, Middaugh et Evans; 2009). La « citoyenneté » étant une notion aussi polysémique que polémique, arrêtons-nous quelques instants sur la définition suivante:

---

[22] « But the most useful designation I have found fort them is *Digital Natives*. Our students today are all « native speakers » of the digital language of computers, video games and the Internet » (Prensky, 2005, p. 97-122)

> Games foster civic learning when they help players to develop knowledge, skills, and dispositions that players then apply to public matters in the world outside the game (Raphael, Bachen, Lynn, Baldwin-Philippi et McKee, 2010, p. 203)

D'après cette thèse, les loisirs numériques auraient donc le potentiel pour développer les savoirs théoriques et pratiques nécessaires à l'implication des individus dans les affaires publiques. Cette position s'avère à bien des égards problématique, dans la mesure où la distinction entre les sphères « publiques » et « privées », loin d'être univoque, repose implicitement sur une conception déterminée du « politique ». Dans ces conditions, la naissance de controverses autour de ces jeux vidéo, dédiés à l'éducation civique, ne paraît pas difficile à saisir (2010, p. 202). Quand bien même il existerait un consensus sur cette notion de « citoyenneté », la conception ou l'utilisation de ces applications n'en resterait pas moins complexe. La mobilisation de programmes répondant à des visées citoyennes demeure en effet un véritable défi pour les personnes chargées de leur élaboration ou pour les enseignants les exploitant, en raison notamment de leur extrême jeunesse.

1.6 La littérature sur les jeux de rôle massivement multijoueurs

Bien qu'il ne s'agisse pas, à strictement parler, d'une distinction institutionnelle, les « Game Studies » peuvent être décomposées en plusieurs sous-domaines. L'un d'eux concerne les univers numériques, parfois appelés « mondes synthétiques », « métavers » ou « univers persistants ». Cette expression désigne les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (*World of Warcraft*, *Everquest,* etc.), d'une part, et les simulations en trois dimensions, telles que *Second Life*, d'autre part. Or, ce sous-domaine connaît aujourd'hui une popularité croissante, probablement sous l'effet de la démocratisation et de la médiatisation de ces dispositifs en ligne. Le foisonnement d'articles et d'ouvrages sur ces phénomènes nous paraît justifier à lui seul un détour par cette littérature, sans quoi nous manquerions un aspect essentiel des « Game Studies »[23]. Cet engouement touche par ailleurs autant les recherches anglophones que francophones. Les travaux effectués par l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines[24] (OMNSH), par l'école Telecom ParisTech ou par la

[23] Il existe même un ouvrage collectif, publié très récemment, dédié exclusivement au plus renommé des univers numériques dans les pays occidentaux, à savoir *World of Warcraft* (Corneliussen et Rettberg, 2008)

Fondation Internet Nouvelle Génération[25] (FING) en sont la preuve[26]. Notons également la récente apparition de deux revues universitaires anglophones entièrement dédiées aux univers numériques: *Journal of Gaming & Virtual Worlds* en 2009 et *Journal of Virtual Worlds Research* en 2008[27].

1.6.1 Les enjeux culturels et sociaux

Les métavers représentent un défi intellectuel non négligeable pour les scientifiques, en ce qu'ils exigent de repenser, au préalable, la distinction entre le réel et le virtuel. Ce détour théorique se donne pour objectif, en dernière instance, de réhabiliter la légitimité des mondes numériques en tant que sujet de recherche. Il s'agit de refuser cette opposition conceptuelle, pourtant communément partagée, parce que celle-ci introduit a priori une hiérarchisation ontologique, le réel primant sur le virtuel, incitant par là même à reléguer ce dernier au domaine de la pure contingence et de l'insignifiance. Ce débat, désormais bien connu des universitaires (Proulx, Latzko-Toth, 2000, p. 101-104), demeure principalement alimenté par des concepts philosophiques (Deleuze, 1968; Levy, 1998) et par des notions dérivées des sciences physico-mathématiques (Besnier, 1995; Granger, 1995). Il consiste à discuter la validité de l'usage courant du mot « virtuel », et subséquemment de l'apparente contradiction entre réel et virtuel, en retournant à la scolastique médiévale. Cette tradition intellectuelle s'avère précieuse, dans la mesure où elle offre de puissantes ressources théoriques pour redéfinir la virtualité. Elle appréhende en effet cette dernière comme indiqué ci-dessous:

> D'une manière générale, est virtuel ce qui n'existe qu'en puissance et non en acte, mais cela peut s'entendre en deux sens. Au sens faible: qui est simplement possible en un certain sujet (comme le bloc de marbre qui est virtuellement « Dieu, table ou cuvette »). [...] Au sens fort: qui est déjà prédéterminé, quoique cela n'apparaisse pas au-dehors, et qui contient toutes les conditions essentielles à son actualisation. (Lalande, 1993, p. 1211-1212)

---

[24] Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines. 2003 En ligne. <http://www.omnsh.org/>. Consulté le 26 mars 2010.

[25] Fondation Internet Nouvelle Génération. 2000. En ligne. <http://fing.org/?lang=fr>. Consulté le 26 mars 2010.

[26] Ces deux dernières organisations ont collaboré à la rédaction d'un ouvrage collectif sur les univers numériques (Beau, 2007).

[27] *Journal of Virtual Worlds Research*. 2010. En ligne. <http://jvwresearch.org/>. Consulté le 15 août 2008.

En opposant le virtuel, non pas au réel, mais à l'actuel, le caractère illusoire des mondes numériques ne paraît plus aussi évident. La virtualité de ces dispositifs ludiques ne témoignerait pas tant de leur nature chimérique que de leurs possibilités encore inactualisées. En ce sens, l'allégorie platonicienne de la caverne (Platon, 514a1-517a7, 1993) – dans laquelle les hommes vivent enchaînes, aveuglés par des apparences trompeuses – se révélerait insuffisante pour penser les univers persistants.

Dans le champ des « Game Studies », cette discussion est peut-être encore plus intense, dans la mesure où elle prend la forme d'une double critique, l'une concernant la coupure entre le réel et le virtuel et l'autre portant sur la distinction entre réalité quotidienne et jeu. On voit donc que la valorisation de cette branche de la recherche passe nécessairement par la remise en cause d'un double sentiment d'irréalité, à savoir la virtualité des dispositifs vidéoludiques et l'appartenance des jeux vidéo au domaine de la fiction[28]. Redonner ses lettres de noblesse à l'étude universitaire des jeux vidéo, c'est par conséquent rejeter ces deux préconceptions pour, au contraire, souligner l'étroitesse des liens entre nos expériences ludiques et notre vécu quotidien. Thomas M. Malaby, dans son article *Beyond Play: A New approach to Games* (2007, p. 95-113), développe en l'occurrence des arguments convaincants pour dépasser les idées reçues énoncées précédemment. Ce chercheur identifie, non pas le jeu à une réalité en soi[29], déterminée par des attributs essentiels, mais l'assimile à une réalisation culturelle propre à un contexte donné, dont la signification varierait en fonction de ce dernier (2007, p. 96). En insistant sur la contingence constitutive des jeux, cet auteur rend alors caduque l'ambition de déterminer a priori le statut ontologique des jeux vidéo (ne produisent-ils que des apparences fallacieuses, dissociées de la réalité authentique?) ou encore leur degré

---

[28] La définition du jeu, élaborée par Roger Caillois, demeure encore aujourd'hui un témoignage percutant de cette logique, consistant à opposer strictement le jeu à la réalité quotidienne. Dans *Les jeux et les hommes*, il explique en effet que le jeu est une activité libre, séparée du quotidien temporellement et spatialement, improductive, réglée par des conventions, mais aussi – nous soulignons – fictive (Caillois, 1967). De même, dans son ouvrage séminal *Homo Ludens*, Johan Huizinga identifie le jeu à « une action volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que la « vie courante » » (1998, p. 16)

[29] Thomas M. Malaby s'oppose, premièrement, aux argumentations visant à définir les caractéristiques essentielles du jeu (ce qui fait qu'un jeu est un jeu), et deuxièmement, aux tentatives d'élaborer une taxinomie de tous les jeux possibles. Deux ouvrages emblématiques pourraient donc rentrer dans « la ligne de mire » de cet auteur: *Half-Real* (Juul, 2005b) et *Les jeux et les hommes* (Caillois, 1967)

d'intrication avec notre quotidien (ne s'agit-il que de simples moyens de divertissement, arrachés de notre vie de tous les jours et condamnés à la futilité?). En envisageant les dispositifs ludiques comme des artefacts sociaux, toujours en devenir, il nous invite à abandonner le projet de cerner a priori leurs caractéristiques universelles – valant pour tous les loisirs numériques existants et possibles, d'une part, et nous interdit par là même de porter un jugement non situé sur leur rapport au réel, d'autre part.

Or, en refusant cette double réduction de l'activité ludique au virtuel et au fictif, on justifie du même coup les interrogations portant sur les enjeux culturels et sociaux des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. En d'autres termes, il devient possible d'explorer les interrelations entre les formes de vie collective et les mondes numériques. Voilà pourquoi Constance A. Steinkuehler, une des pionnières des « Game Studies », défend l'idée selon laquelle les métavers offriraient l'occasion inespérée d'examiner comment les individus influencent la culture à laquelle ils participent, mais aussi, en retour, comment les sujets sont conditionnés par leurs contextes socioculturels (Steinkuehler, 2006, p. 97-102). Dans la mesure où les univers persistants peuvent être envisagés comme « simulations sociales » , les chercheurs ont alors à leur disposition un laboratoire approprié pour saisir les relations réciproques entre le soi et la société (2006, p. 98). De même, on saisit mieux à présent la pertinence de l'article inaugural de Dmitri Williams: *Why Game Studies Now?* (2006, p. 13-16). Dans ce dernier, l'auteur élabore en effet un programme de recherche fondé sur les écrits de Ray Oldenburg (1997), et notamment sur le concept de « Third Place », questionnant l'évolution actuelle des espaces publics à l'aune des univers numériques.

Dans cette perspective, Nicolas Ducheneault, Robert J. Moore et Eric Nickell (2007, p. 129-166) ont d'ailleurs étudié les possibles lieux de socialisation dans l'univers synthétique de *Star Wars Galaxy*, en mobilisant simultanément des données qualitatives issues d'une ethnographie et des données quantitatives sur les interactions entre les avatars des joueurs. Cette recherche révélera, contre toutes attentes, l'existence de plusieurs espaces de socialisation dans ce monde numérique, en notant toutefois qu'ils demeurent limités par certains aspects architecturaux. Les travaux de Nick Yee constituent également un autre exemple intéressant de cette préoccupation pour les enjeux culturels et sociaux des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, dans la mesure où ses observations des pratiques des joueurs en ligne l'amènent à douter de la clarté de la frontière traditionnelle entre le loisir et le travail (Yee, 2006b, 68-71). Enfin, pour terminer cette brève revue de la littérature centrée sur

ces questions, nous ne pouvons pas omettre de citer le dernier ouvrage d'Edward Castranova, *Exodus to the Virtual World* (2007), dans lequel l'auteur évalue l'impact des univers synthétiques, et plus spécifiquement de « l'économie des plaisirs[30] » inhérente à ces dispositifs techniques, sur notre organisation politique, économique et sociale. On reconnaît bien sûr, derrière ces débats sur les enjeux sociaux des métavers, la gamme complète des postures philosophiques sur le problème des rapports entre société et technologie: déterminisme technique, constructivisme social et sociologie de la traduction (Breton et Proulx, 2002, p. 251-255).

1.6.2 La construction de l'identité sociale

1.6.2.1 D'un point de vue « postmoderne »

La construction de l'identité sociale, par l'usage des jeux vidéo, est l'une des problématiques majeures des « Game Studies ». Il s'agit d'analyser les relations entre les joueurs et leurs avatars (leurs représentations en ligne), en se préoccupant principalement des conséquences de ces échanges pour la formation de l'identité des usagers. On peut citer au moins deux travaux apportant des éléments de réponse significative à cette question. L'ouvrage de Sherry Turkle, *Life on Screen* (1995), s'intéresse aux aspects psychologiques de la fréquentation régulière des « MultiUser Domains » (MUD)[31]. Ce livre examine d'abord comment cette pratique nous incite à abandonner l'idée de l'unicité du soi, pour reconnaître, avec les postmodernes, la multiplicité du soi (les fenêtres dans les interfaces informatiques étant la métaphore de cette pluralité).

L'auteur analyse également comment cette activité peut, sous certaines conditions, contribuer au développement psychologique des individus. Elle se réfère ainsi à la tradition psychanalytique (et notamment aux thèses de Érik H. Erikson sur le moratorium (1972)) pour saisir comment ces espaces numériques offrent à leurs usagers la possibilité de régler des conflits, de s'expérimenter, de négocier des problèmes personnels, etc. Les conclusions de Nick Yee sur les motivations psychologiques des abonnés des mondes numériques (2006c, 187-207), fondées sur une enquête qualitative (35 000 joueurs ont répondu à son

---

[30] La formule « économie de plaisirs » est une libre traduction de l'expression « economy of fun ».

[31] Les « MultiUSerDomains » sont les prédécesseurs des « Massively Multiplayer Online Role Playing Games » (MMOG), en ce qu'ils proposaient aux utilisateurs d'incarner des avatars dans des univers persistants, mais par l'intermédiaire d'une interface exclusivement textuelle.

questionnaire en ligne), ont tendance à corroborer les thèses de Sherry Turkle. Comme les MUD, les MMOG permettraient aux individus d'explorer de nouveaux rôles, d'affirmer des dispositions latentes, etc.

1.6.2.2 Du point de vue de la théorie de l'identité narrative

L'article *The Game of life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games* (De Mul, 2005, p. 251-266), rédigé par Jos de Mul, développe une problématique similaire à celle de Sherry Turkle. L'auteur se distingue toutefois de cette dernière parce qu'il ne s'intéresse pas exclusivement aux usagers des métavers, d'une part, et parce qu'il mobilise une tradition théorique alternative, d'autre part. En l'occurrence, il convoque la théorie de l'identité narrative de Paul Ricoeur (1985). Les productions vidéoludiques sont alors envisagées comme des médias grâce auxquels des identités ludiques (« ludic identity ») peuvent émerger (Raessens, 2006, p. 52-57).

1.6.2.3 D'un point de vue pragmatique

Certaines recherches complètent ces réflexions en questionnant la nature des liens entre les avatars et les joueurs. C'est par exemple le cas des analyses de Nicolas Auray, élaborées dans *Sosies et avatars dans les jeux: entre écriture et image* (Auray, 2005). Dans cette communication, l'auteur examine les conditions de production et d'appropriation des « masques électroniques », désormais possibles avec le nouveau régime iconique des technologies de la communication. Il s'agit, en d'autres termes, de saisir comment des masques numériques, basés sur des images aisément reproductibles (et des textes), peuvent participer aux constructions identitaires.

1.6.2.4 D'un point de vue psychologique

Toutefois, ces recherches sont contrebalancées par des observations psychologiques sur l'identité des usagers des mondes numériques. Les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs n'échappent en effet pas à la « traditionnelle » interrogation sur l'addiction. Plusieurs auteurs des « Game Studies » ont d'ailleurs explicitement partagé leur préoccupation à ce sujet. Nick Yee, dans son article *Ariadne: Understanding MMORPG Addiction* (2002)[32], dévoile toute la complexité de ce phénomène en déclarant, à propos des résultats d'une enquête sur l'addiction des joueurs:

---

[32] Yee, Nick. 2002. « Ariadne: Understanding MMORPG Addiction ». En ligne. 16 p. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf> Consulté le 13 février 2008.

> The above data shows the spectrum between healthy and addictive game -play. It is also clear that there is no one discrete point where a player suddenly becomes addicted. In fact, the data shows that players can be addicted to these games to different degrees. The claims that MMORPGs are completely healthy or completely addictive are both extreme to the point of absurdity, and are not supported by the empirical data provided. But why are these games addictive? And why do certain players become addicted while others do not? (2002, p. 7)

Après cette mise en garde, il distingue les facteurs attractifs propres aux mondes numériques et les motivations subjectives conduisant à un comportement addictif. Les facteurs attractifs, propriétés intrinsèques de ces dispositifs ludiques, seraient au nombre de trois: le cycle infini des récompenses, assez comparable « au principe de la carotte et du bâton » (Yee, 2001), les réseaux sociaux en ligne et la nature immersive des univers synthétiques. Pour l'auteur, ces facteurs attractifs seraient les conditions nécessaires, mais non suffisantes de l'addiction. Ce phénomène résulterait effectivement de la rencontre entre les facteurs objectifs explicités ci-dessus et des dispositions subjectives. Or, ces dernières seraient les suivantes: la faible estime de soi, l'image dépréciée de son propre corps, le sentiment de perte de contrôle sur sa vie, l'impression de ne pas être utile en général, l'incapacité à maintenir des relations sociales et la sensation d'être soumis à beaucoup de difficultés et de pressions dans son existence. Bien qu'il s'exprime sous différentes formes, le rapport négatif à soi serait donc la cause première d'une disposition subjective à l'addiction qui, en se conjuguant aux facteurs attractifs des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, produirait une pratique ludique obsessionnelle[33].

Thomas Gaon développe une thèse similaire, puisqu'il identifie également l'addiction à l'association entre un sujet prédisposé et un objet aux propriétés addictogènes (à savoir, dans le cas des MMOG, leur infinitude, la certitude qu'ils donnent aux joueurs, le sentiment d'immersion qu'ils procurent et leurs communautés en ligne) (Gaon, 2007, p. 116-129). Conformément à cette définition, l'usage addictif des mondes numériques resterait un phénomène rare. Il ne faudrait par conséquent pas céder à l'empressement des discours

---

[33] Octave Mannoni, psychanalyste, définit l'obsession de la manière suivante: « Dans la terminologie de la psychiatrie et de la psychologie, le mot « obsession » désigne une pensée (dans le sens le plus large : idée, désir, remords, scrupule, etc.) qui « assiège » le sujet, c'est-à-dire une pensée qu'il ne peut pas écarter, malgré ses efforts. C'est une caractéristique des obsessions d'être pénibles, qu'elles soient simplement agaçantes ou torturantes et insupportables. Des obsessions de ce genre se rencontrent dans des états divers : préoccupations, deuil, états passionnels, mélancolie notamment. » (Mannoni, 2007).

médiatiques, stigmatisant les utilisateurs en les réduisant à des individus pathologiques. Toutefois, cette conclusion n'amène pas pour autant l'auteur à brosser un tableau idyllique des environnements numériques. Selon lui, il serait nécessaire de distinguer la dépendance de l'addiction, la seconde étant la forme pathologique de la première, c'est-à-dire « la perte de la liberté de s'abstenir ». De ce point de vue, les pratiques ludiques ne seraient pas sans susciter des interrogations, les joueurs dépendants étant de plus en plus nombreux et de plus en plus précoces. Or, cette dépendance résulterait précisément de la « valeur compensatoire » (Gaon, 2007, p. 129) des mondes numériques, ceux-ci constituant un espace idéal pour les personnes souffrant de failles narcissiques[34]. Il ne suffirait donc pas de souligner le caractère exceptionnel de l'addiction pour s'affranchir de la question des pratiques ludiques problématiques. Le phénomène de la dépendance nous obligerait à penser les rapports possibles entre le rapport négatif à soi et l'engagement de certains joueurs dans les univers numériques.

1.6.3 La sociabilité en ligne

Dans la mesure où les métavers se caractérisent par leur persistance, ils offrent naturellement des possibilités avancées en matière d'interactions sociales. Leurs utilisateurs sont en effet incités à collaborer entre eux, à se concurrencer ou encore à s'affronter. En d'autres termes, ces dispositifs techniques semblent inciter les joueurs à se regrouper en collectifs et à (re)produire du lien social. Ce point capital est d'ailleurs souligné par les premiers écrits des concepteurs d'univers synthétiques, comme en témoigne Richard Bartle dans son texte canonique sur les différentes motivations des joueurs (la sociabilité apparaît évidemment comme étant l'une des plus importantes (2005, p. 754-787)). Rien d'étonnant, dans ce cas, à ce que les chercheurs des « Game Studies » s'intéressent de près à ces multiples formes de sociabilités en ligne. On peut distinguer trois grandes problématiques relatives à celles-ci: les formes des interactions, les profils des joueurs et les organisations en ligne.

1.6.3.1 Les formes des interactions médiatisées

Plusieurs articles examinent la sociabilité en ligne, en s'appuyant au préalable sur un recensement rigoureux des multiples types d'interactions médiatisées entre les joueurs. Cette démarche se fonde alors sur des présupposés interactionnistes. On retrouve donc, sans

---

[34] D'après Thomas Gaon, ces dispositifs ludiques offrent aux individus fragiles l'illusion de pouvoir satisfaire une multitude de désirs, tels que des désirs narcissiques, de toute-puissance, d'emprise sur autrui, sexuels, de réparation, etc. (2007, p. 123).

surprise, des références à l'interactionnisme symbolique de Herbert Blumer, à la microsociologie d'Erving Goffman, à la sociologie de Georg Simmel, etc[35]. Ainsi, Nicolas Ducheneault et Robert J. Moore étudient, dans *The social side of gaming (*2004), les différentes formes de rencontre dans l'univers synthétique de *Star Wars Galaxies.* Ils s'intéressent plus spécifiquement aux règles interactionnelles dans les espaces publics numériques de ce dispositif ludique (les bars et les aéroports). Vivian Hsueh-hua Chen et Henry Been-Lirn Duh (2007) explorent quant à eux les relations médiatisées dans *World of Warcraft*, en prêtant tout d'abord attention aux différents facteurs (contextuels, d'une part, et propre à la conception des mondes numériques, d'autre part) pesants sur les interactions, puis en mettant à jour les dynamiques des échanges entre les avatars.

Tony Manninen, dans *Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games* (2003), adopte une autre approche théorique pour aborder ces phénomènes. Son article se fonde en effet sur la *Théorie de l'agir communicationnel* (1984) de Jurgen Habermas pour classer les interactions entre les avatars dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Les conclusions de cet écrit révéleront alors l'existence d'interactions instrumentales, stratégiques, normatives, dramaturgiques, communicatives et discursives.

1.6.3.2 L'émergence du civisme dans les mondes numériques

Les interactions médiatisées dans les univers persistants suscitent parfois des interrogations sur l'émergence du « civisme ». Dans la mesure où cette expression désigne au moins deux phénomènes distincts, les recherches revendiquant un intérêt pour cet aspect examinent, soit les manifestations concrètes de la civilité dans ces espaces numériques, soit l'apprentissage, par la pratique ludique, des compétences exigées par les responsabilités politiques des citoyens. Dans une perspective pragmatique (Nachi, 2006), Nicolas Auray a par exemple analysé les processus de socialisation et les expressions du savoir-vivre dans les métavers. Son ethnographie en ligne révèle d'abord la grande fragilité des relations médiatisées – l'auteur parle d'ailleurs de « sociabilité distanciée » pour qualifier ces dernières, mais aussi, assez étonnement, l'existence d'une entraide civile (par opposition à « l'inattention

[35] C'est finalement l'ensemble d'une tradition sociologique, cherchant à s'affranchir de l'alternative entre l'holisme et l'individualisme méthodologique, qui est mobilisée ici. Pour simplifier, cette école essaye de saisir les phénomènes sociaux non pas à partir des rationalités individuelles ou des coercitions sociales, mais à partir des interactions. Pour avoir un aperçu de cette approche, on pourra consulter l'ouvrage de David Le Breton (2004).

civile », en vigueur dans les espaces publics physiques) (Auray, 2003, p. 46-72). Dans un autre article, Nicolas Auray met en lumière les formes politiques de régulation mises en place par les usagers des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Or, celles-ci lui semblent particulièrement appropriées pour que les adolescents puissent faire l'apprentissage du vivre ensemble (Auray, 2006, p. 113-126). En ce sens, les travaux de cet auteur confirment par deux fois la pertinence de cette problématique du civisme dans les mondes synthétiques.

1.6.3.3 Les profils des joueurs

Dans la communauté scientifique, les profils des joueurs de MMOG suscitent beaucoup d'intérêt. Les études sur ce sujet interprètent le plus souvent des données quantitatives sur les motivations des usagers (l'immersion, la sociabilité, le sentiment d'accomplissement, etc.), sur leurs caractéristiques démographiques et sociologiques (âge, genre, profession, etc.), sur leurs pratiques culturelles ou encore sur leur investissement ludique (temps de jeu moyen par semaine, horaires de connexion, etc.). Ces données permettent au fond de connaître un peu mieux les personnes susceptibles de socialiser dans le contexte d'un monde numérique. Il est difficile alors de parler de ce type de recherche sans évoquer « The Deadalus Project » (Yee, 2007). Ce projet, initié par Nick Yee en 1999, consiste à recueillir des données sur une grande diversité de thèmes, grâce à des questionnaires en ligne. Or, pour l'instant, 35000 individus ont répondu à ces derniers[36]. Il s'agit donc d'une source d'information considérable pour ceux qui souhaitent s'appesantir sur les utilisateurs des métavers. Les analyses quantitatives de Nicolas Ducheneault, de Nick Yee, d'Eric Nickell et de Robert J. Moore (2006, p. 281-317) apportent aussi des informations importantes, mais uniquement sur les modalités temporelles de l'engagement ludique des abonnés de *World of Warcraft*. Cet article est d'ailleurs plutôt original, dans la mesure où il révèle des données démographiques non pas sur les joueurs en dehors du jeu, mais sur leurs avatars (répartition des classes, proportion des genres, etc.). On trouve donc des informations sur la présence temporelle des avatars dans l'univers de *World of Warcraft* (et par là même sur les sessions de jeu des utilisateurs), mais aucune sur les profils sociologiques de leur utilisateur. Pour terminer sur ce point, mentionnons aussi l'article de Castulus Kolo et Timo Baur, qui prête spécifiquement attention aux joueurs de *Ultima Online* (2004), le plus ancien

---

[36] Précisons que les répondants ne participent pas nécessairement aux mêmes univers synthétiques. On rencontre ainsi des réponses de personnes impliquées dans *Everquest*, *Ultima Online*, *World of Warcraft*, etc.

jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs commercialisé.

1.6.3.4 Les organisations en ligne

Cet attrait pour la sociabilité médiatisée peut également pousser les chercheurs à examiner les collectifs en ligne érigés par les joueurs. Il est d'abord possible d'explorer les réseaux de connaissances au sein de chaque regroupement d'utilisateurs (d'ailleurs appelé « une guilde » dans le contexte d'un MMOG). C'est par exemple ce que fait T.L Taylor lorsqu'elle réalise son ethnographie d'un univers synthétique nommé *Everquest* (2006b, p. 21-65). Or, cette démarche l'amène à révéler l'existence de liens intimes entre les relations sociales en ligne et hors-ligne: derrière les associations apparemment très fonctionnelles des avatars se cacheraient en réalité des connaissances de longue date (amis, familles, etc.). L'article de Dmitri Williams, de Nicolas Ducheneault, Li Xong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee et Eric Nickell, centré sur les organisations dans *World of Warcraft*, arrive aux mêmes conclusions: les guildes semblent, dans de nombreux cas, être les prolongements numériques de liens sociaux préexistants au dispositif (2006, p. 338-361).

Dans le même mouvement argumentatif, les six auteurs précédents développent, en plus de cette première affirmation, une autre thèse importante. Ils défendent en effet l'idée selon laquelle il serait possible de distinguer quatre types de guildes, à savoir la guilde sociale, la guilde organisée pour les raids (le Raid étant un rassemblement de 10 à 40 joueurs, visant à remporter les défis extrêmement difficiles proposés par le logiciel), la guilde conçue pour les affrontements entre joueurs (PvP) et la guilde théâtrale (Role-Play) (2006, p. 344-346). Chaque catégorie de guilde se caractérise, semble-t-il, par des objectifs, une taille critique, des réseaux sociaux, des moyens de communication et des règles de fonctionnement. Sans entrer dans les détails, cela démontre qu'une analyse comparative des collectifs en ligne – et donc des formes de régulation sous-jacentes à ces regroupements - demeure aussi fructueuse.

Les investigations sur la sociabilité en ligne offrent encore une autre opportunité, à savoir l'étude de la dimension morale des échanges entre les avatars. Cela consiste, entre autres, à relever l'importance de la réputation, de la confiance ou encore de la responsabilité dans les interactions médiatisées. Ainsi, T.L Taylor s'arrête longuement sur ces phénomènes dans son ethnographie du jeu *Everquest*, parce qu'elle en comprend la portée pour l'équilibre de ce métavers (2006b, p. 41-52). De même, lorsqu'elle compare, avec Mikael Jakobsson, les

réseaux sociaux de ce monde numérique avec les réseaux mafieux du New Jersey, c'est justement pour souligner le poids de certains « sentiments moraux[37] » dans la sociabilité en ligne (Jakobsson et Taylor, 2003).

Enfin, nous ne pouvons pas terminer cette recension sans évoquer les recherches de Célia Pearce (2009). Celles-ci se distinguent par leur originalité, dans la mesure où elles examinent non pas une guilde dont l'existence serait liée à un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs, mais une « communauté de jeu »[38] organisant son propre exode d'un monde numérique à un autre. Son ethnographie de *The Gathering of Uru* (TGU), un collectif en ligne initialement engagé dans *Uru: Ages Beyond Myst*[39], lui offre en effet l'occasion d'analyser – entre autres – les rapports intersubjectifs entre les membres de cette entité, et ceci dans le cadre exceptionnel de leur diaspora dans un nouvel espace numérique, à savoir *There.com*[40]

1.6.4 La gouvernance des univers synthétiques

La gouvernance est une notion relativement complexe. La définition proposée par Thomas M. Malaby devrait nous aider à entrevoir les usages possibles de ce concept dans le contexte des « Game Studies »:

> Governance, it is always important to remind ourselves, is not reducible to control. By taking a processual approach to governance, the Command Lines authors see it as a continual and open–ended project, one which encompasses both intentional projects by institutions, groups, and individuals, and the unintended consequences that inevitably unfold over time. In the flow of complex social processes, which move through time and, undeniably, generate new outcomes, we must recognize the countervailing force to any effort (explicit, implicit, or systematic) to control, and that countervailing force is

---

[37] Bien que cette notion ne soit pas sans ambiguïté, nous ne souhaitons pas l'aborder dès maintenant. En revanche, nous préciserons ce que nous entendons par « sentiment moral » dans le cadre du chapitre II du présent document.

[38] À l'évidence, cette notion de « communauté de jeu » entretient d'étroits rapports avec le concept de « communauté de pratique », forgé initialement par Etienne Wenger (Wenger, 1998; Lave et Wenger, 1991). Toutefois, bien que la « communauté de jeu » puisse être envisagée comme une forme particulière de « communauté de pratique », Célia Pearce justifie le recours à cette nouvelle notion par la nécessité d'insister sur les dynamiques spécifiques d'un collectif en ligne finalisé par la pratique ludique (Pearce, 2009, p. 3-7)

[39] Il s'agit d'un univers numérique, développé par *Cyan Worlds* et publié par *Ubisoft*, dont les serveurs ont été fermés en 2004.

[40] Notons que les serveurs de *There.com* ont aussi été fermés en mars 2010.

contingency (2006).

Les recherches de cet auteur s'avèrent très précisément guidées par cet intérêt pour la gouvernance, celle-ci étant alors identifiée à un processus au cours duquel des acteurs s'efforcent de contrôler, conformément à des intentions déterminées, des phénomènes sociaux aussi contingents qu'imprévisibles. Son étude sur *Linden Lab,* l'entreprise américaine à l'origine de *Second Life*, témoigne notamment de l'opérationnalisation de cette approche, mais aussi - et surtout - de son extrême fécondité (Malaby, 2009). Cette enquête de terrain met en effet en lumière les difficultés rencontrées par les concepteurs de *Second Life* pour maîtriser, autant que possible, la fabrication de cet univers numérique qui, rappelons-le, est explicitement agencé pour inciter les usagers à participer à son développement.

Les métavers ont également contribué à renouveler les interrogations des juristes sur la gouvernance. À l'instar de Lawrence Lessig (1999), qui réfléchissait déjà sur les phénomènes des MUDs (MultiUser Dungeons), plusieurs intervenants des « Game Studies » ont amorcé des discussions sur les aspects légaux des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Prenant acte, d'une part, de l'importance financière des univers synthétiques pilotés par des industries culturelles, et d'autre part, des usages toujours plus complexes de ces environnements électroniques, ces universitaires se questionnent principalement:

- sur les interrelations entre les lois à l'œuvre dans notre réalité quotidienne et les lois en vigueur dans les mondes numériques;
- sur les possibles violations relatives à la propriété en ligne;
- sur la question de la protection de la vie privée et de l'identité en ligne des joueurs;
- sur les expérimentations réalisables potentiellement dans les métavers pour tester des lois.

Pour introduire ces problématiques juridiques, un recueil d'articles nous semble particulièrement significatif: *The state of play* (2006), dirigé par Jack M. Balkin et Beth Simone Noveck.

Une autre préoccupation, subsumable sous la question de la gouvernance des univers numériques, concerne non plus les lois, mais la participation active des joueurs. On reconnaît ici la problématique (abordée ci-dessus) relative aux formes d'appropriation des jeux vidéo.

Dans cette voie, les travaux de T.L Taylor révèlent par exemple la productivité des joueurs, mais aussi la nécessité – politique - de reconnaître cette dernière pour concevoir des modèles plus participatifs d'innovation (2006a). De même, la totalité de la partie 6 de *Culture d'Univers* témoigne également de l'activité des usagers des métavers (Beau, 2007, p. 253-298).

1.6.5 Les aspects économiques des mondes numériques

Pour terminer cette revue de littérature, nous ne pouvons pas faire abstraction des analyses économiques de ces phénomènes. Or, dans ce cadre, deux grands ensembles de recherches sont distinguables. On rencontre, d'une part, des études assez classiques, visant à évaluer l'importance financière et les stratégies économiques des industries culturelles productrices de jeux vidéo (et par la force des choses, des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs). Des articles tels que *The Business of Making Digital Games* d'Aphra Kerr (2006, p. 36-57) ou *Economics of Digital Games* d'Alberto Alvisi (2006, p. 36-57) nous semblent assez représentatifs de ce type de travail. Citons également le deuxième chapitre de *Understanding Video Games*, rédigé par Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca (2008, p. 12-21). Les recherches de Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig de Peuter (2004) s'intéressent à des questions similaires, en optant toutefois pour des approches spéculatives beaucoup plus affirmées. En recourant aux « Cultural Studies », et notamment aux concepts de Raymond Williams (2003), ils brossent de manière détaillée une histoire critique des industries vidéoludiques.

Il existe, d'autre part, des travaux sur les économies internes aux métavers. Ceux-ci examinent, entre autres choses, les ressorts - subjectifs et objectifs - des pratiques mercantiles en ligne, les biens échangés entre les joueurs ou encore les modalités de production de ces marchandises. Edward Castranova, l'un des pionniers de ce domaine de recherche, n'hésite d'ailleurs pas à identifier ces phénomènes aux preuves de l'existence d'une « économie des plaisirs », qui serait propre aux univers numériques (2005, p. 170-204). Or, il s'efforce également de démontrer la réalité de ces activités commerciales. Dans la mesure où ces dernières partageraient toutes les propriétés essentielles des pratiques mercantiles dans le monde physique (par opposition aux mondes synthétiques), rien ne nous autoriserait, selon lui, à dénier leur authenticité. Partant de là, cet auteur étudie les enjeux économiques, sociaux et politiques des enchevêtrements possibles entre les intérêts mercantiles en ligne et hors ligne (Castranova, 2005).

1.7 Positionnement du projet de recherche

Pour représenter synthétiquement les principales problématiques sur les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, nous proposons ci-dessous un tableau reprenant les éléments développés au cours de ce chapitre. Vous noterez que certaines cases – deux dans la colonne « La construction de l'identité sociale » et deux dans la colonne «La sociabilité en ligne » - sont grisées. Ce procédé a pour objectif de commencer à délimiter le champ de pertinence de notre projet de recherche par rapport à la littérature existante, en repérant les problématiques qui nécessiteront (au moins) un positionnement de notre part.

Tableau 1.1 Le projet de recherche par rapport à la littérature scientifique

Les enjeux culturels et sociaux	***La construction de l'identité sociale***	***La sociabilité en ligne***	***La gouvernance***	***L'économie***
L'opposition entre le réel et le virtuel	La participation de l'expérience ludique à la construction de soi	Les formes spécifiques des interactions médiatisées	La gouvernance d'un monde numérique par les concepteurs	Économie des industries culturelles
L'opposition entre la vie quotidienne et le jeu	L'analyse pragmatique des constructions identitaires	Les profils psychologiques et sociaux des joueurs	La participation des joueurs à la gouvernance d'un univers persistant	Les économies internes aux univers numériques
Les mondes numériques en tant que « simulations sociales »	Addiction et Dépendance	Les collectifs en ligne	Les interrelations entre les lois du monde physique et des mondes synthétiques	Les interrelations entre les économies du monde physique et des mondes synthétiques
Les espaces publics dans les univers numériques			La propriété en ligne	

Les enjeux culturels et sociaux	*La construction de l'identité sociale*	*La sociabilité en ligne*	*La gouvernance*	*L'économie*
Les effets sociaux, politiques et économiques de « l'économie des plaisirs »			La protection de la vie privée des joueurs	
			Les mondes numériques en tant que « simulations juridiques »	

Ce tableau met en évidence la primauté de deux axes dans notre projet, à savoir « la construction de l'identité sociale » et « la sociabilité en ligne ». Ceux-ci, loin d'être originaux, ont déjà été discutés par certains intervenants des « Game Studies ». Cela nous amène par conséquent à clarifier les prétentions de notre travail. Nous nous proposons, non pas de découvrir des dimensions inconnues, mais de reprendre les préoccupations formulées dans plusieurs travaux, relatifs aux collectifs en ligne (1), aux spécificités des interactions médiatisées (2), à la pragmatique des constructions identitaires (3) et, dans une moindre mesure, à la formation de soi par l'expérience ludique (4), pour concevoir une autre problématique. Il ne s'agit pas tant de révéler, *ex nihilo*, des aspects inexplorés des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, que d'ériger une problématique originale à partir d'interrogations antérieures. En ce sens, nous espérons démontrer, dans le chapitre suivant, la continuité de notre recherche par rapport à la littérature recensée ci-dessus.

La nouveauté proviendra, d'une part, de la tentative d'articuler entre eux des questionnements existants pour les sortir de leur isolement (tout en légitimant cette reconfiguration), et d'autre part, du niveau de granularité de notre démarche. Ce dernier point doit être souligné pour éviter des incompréhensions. La littérature actuelle dans le domaine des « Game Studies » est, à l'évidence, loin d'être approximative. Bien qu'il existe des travaux

explorant certains éléments de notre problématique (en les isolant les uns par rapport aux autres), aucune étude portant sur notre objet de recherche n'excède cependant la taille d'un chapitre ou d'un article. Or ce format nous paraît nécessairement restrictif pour réaliser une description détaillée des phénomènes que nous souhaitons mettre en lumière.

CHAPITRE II

PENSER LES RAPPORTS DE RECONNAISSANCE SOCIALE DANS LES MONDES NUMÉRIQUES

Dans ce chapitre, nous exposerons la problématique de notre thèse. Il s'agira, d'une part, de discuter de la légitimité d'une étude sur les formes de reconnaissance sociale dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. C'est la restitution des contradictions traversant les recherches actuelles sur la socialisation dans les mondes numériques qui nous permettra de démontrer la nécessité d'une telle étude. Nous développerons, d'une autre part, les présupposés théoriques de notre problématique. Nous reviendrons alors sur la thèse de la constitution intersubjective de la subjectivité, au cœur de notre dispositif conceptuel. Nous développerons ensuite les autres éléments de notre dispositif conceptuel, c'est-à-dire la théorie honnethienne de la reconnaissance sociale, sur l'interactionnisme goffmanien et la théorie interactionnelle des médias.

2.1 Les limites des études actuelles sur la socialisation dans les mondes numériques

Le chapitre précédent offrait une vue synoptique sur les « Game Studies ». Pour réaliser cette revue de littérature, organisée en fonction des problématiques les plus structurantes de ce domaine de recherche, nous avons procédé en deux temps. Après une brève recension des études s'intéressant aux jeux vidéo dans leur ensemble, appartenant à des champs académiques aussi multiples que variables (communication, design, ludologie, narratologie, psychologie, philosophie, sociologie, etc.), nous nous sommes intéressés, plus spécifiquement, aux travaux sur les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Dans la continuité de ce mouvement argumentatif, nous aimerions à présent resserrer notre propos, en

nous focalisant très précisément sur les recherches abordant la question de la socialisation dans les mondes numériques.

Plusieurs raisons motivent cette démarche. En premier lieu, il ne nous paraît pas envisageable de négliger ces travaux, sans quoi nous nous priverions des éclaircissements de nos pairs, d'une part, et nous nous condamnerions (dans le meilleur des cas) à répéter des conclusions d'ores et déjà formulées, d'autre part. Dans la mesure où nous souhaitons, à partir des recherches existantes, contribuer à l'intelligibilité des univers numériques, il nous faut préciser davantage notre revue de littérature. En second lieu, nous pensons qu'il est impératif d'identifier les limites et les insuffisances des études concernées, pour être à même de développer une analyse originale, susceptible d'apporter de nouvelles connaissances à la communauté scientifique. Notre thèse se nourrira, par conséquent, autant des apports que des manques des « Game Studies ». Enfin, nous ambitionnons de démontrer la nécessité et la pertinence de notre problématique en fonction des éléments lacunaires dans les analyses actuelles sur les processus de socialisation dans les mondes numériques. C'est, en ce sens, les déficits explicatifs, les tensions et les contradictions de ces travaux qui donneront une véritable légitimité à notre problématique.

2.1.1 L'attractivité sociale des métavers

Avant de rentrer dans le détail de ces études, il convient au préalable de définir adéquatement les concepts de « socialisation » et de « sociabilité ». La sociologie simmelienne s'avère, de ce point de vue, particulièrement éclairante. Georg Simmel identifie en effet la sociabilité à « la forme ludique de la socialisation » (Simmel, 1991, p. 125) ou encore « à l'abstraction la plus parfaite de la socialisation ». Or, la socialisation n'est autre que « la forme qui se réalise suivant d'innombrables manières différentes, grâce auxquelles, les individus, (...) en vertu d'intérêts, se soudent en une unité au sein de laquelle ces intérêts se réalisent » (p. 122). En d'autres termes, si la socialisation est un moyen, c'est-à-dire ce par quoi les individus poursuivent leurs propres intérêts, la sociabilité apparaît, au contraire, comme une fin en soi.

Conformément à cette distinction, les mondes numériques sont fréquemment présentés comme des espaces de socialisation. Bien plus, de nombreux chercheurs défendent l'idée selon laquelle ces dispositifs techniques donneraient aux utilisateurs la possibilité de développer des relations de sociabilité entre eux. Les univers numériques ne permettent-ils

pas aux joueurs d'interagir ensemble, selon des modalités multiples et variables, dans le but de se concurrencer, de collaborer ou, plus simplement, de développer des affinités électives? Les usagers ne peuvent-ils pas se regrouper pour former des associations en ligne, appelés des « guildes[1] »? Comme nous allons le constater, les potentialités sociales de ces technologies ludiques sont telles que de nombreux auteurs insistent sur ce point.

Par exemple, la typologie des utilisateurs de MUD (Multi-User Dungeon[2]), élaborée par Richard Bartle (2005), identifie la socialisation comme une des motivations majeures des joueurs (avec la recherche de la performance, de la domination et de l'exploration). Bien qu'elles apportent des complexifications par rapport à cette première taxinomie, les analyses de Nick Yee (2006), alimentées par les résultats d'une vaste enquête quantitative, vont exactement dans le même sens. Elles révèlent en effet l'importance de la socialisation pour un grand nombre de joueurs (les autres moteurs de la pratique ludique étant le sentiment d'immersion, le désir de perturber autrui, la recherche de leadership ou de performance). Enfin, l'ethnographie d'*Everquest*, réalisée par T.L Taylor, décrit aussi les aspects sociaux de cet environnement numérique, en démontrant en même temps leur caractère essentiel pour l'équilibre de ce métavers (Taylor, 2006b, p. 21-65). On peut donc affirmer, sans prendre trop de risque, que les univers synthétiques s'apparentent à des lieux de socialisation, d'ailleurs appréhendés et désirés en tant que tels par les utilisateurs. En ce sens, il s'agit bien également de lieux de sociabilité dans la perspective de Georg Simmel. C'est peut-être ce qui incite des auteurs comme Nicolas Nova et Jean-Baptiste Labrune (2007) à conclure: « La prépondérance du paramètre social dans les jeux multi-utilisateurs fait que l'importance d'être ensemble prend le pas sur le jeu lui-même (...) ».

Les recherches sur l'expression des sentiments moraux[3] dans les interactions

---

[1] En vertu de leurs mécanismes ludiques, les jeux de rôle en ligne semblent favoriser l'émergence de relations sociales. Celles-ci sont évidemment plus ou moins stables. Elles s'inscrivent dans un continuum allant de l'association éphémère entre quelques personnes, finalisée par un objectif stratégique ponctuel, jusqu'aux guildes, véritables collectifs pouvant réunir une centaine d'individus. Celles-ci se caractérisent, quant à elles, par leur mode d'organisation. Elles paraissent en effet structurées par un ensemble de règles - formelles ou informelles - garantissant le maintien d'un ordre entre ses membres. Ces normes définissent, par exemple, des mécanismes de redistribution, des obligations morales, des organisations hiérarchiques, etc.

[2] Les « MultiUSerDomains » sont les prédécesseurs des « Massively Multiplayer Online Role Playing Games » (MMORPG), en ce qu'ils proposaient aux utilisateurs d'incarner des avatars dans des univers persistants, mais par l'intermédiaire d'une interface exclusivement textuelle.

médiatisées ne peuvent que renforcer cette première impression. Les travaux de Mikael Jakobsson et de T.L Taylor (2003) dévoilent, par exemple, l'importance de la réputation, de la confiance et de la responsabilité dans le fonctionnement des collectifs en ligne. Dans la mesure où elles reflètent la valeur morale que nous accordons spontanément au comportement d'autrui, la réputation et la confiance s'avèrent intimement liées à des sentiments moraux dans nos rapports interpersonnels. Nul doute qu'une personne ayant une mauvaise réputation suscite, dans son entourage, des sentiments négatifs à son égard (suspicion, indignation, etc.). À l'inverse, la désapprobation d'autrui est à l'origine d'états affectifs assez déplaisants pour la victime (honte, remords, etc.)[4]. Ce raisonnement s'applique, de manière identique, à la confiance[5] : l'expérience de la défiance peut être vécue, pour les uns, comme une pénible récrimination et, pour les autres, comme un refus d'accorder sa sympathie. Enfin, la responsabilité ne paraît pas non plus sans rapport aux émotions, la culpabilité étant l'une des conséquences probables du sentiment douloureux d'avoir manqué à ses devoirs.

L'enquête effectuée par Mikael Jakobsson et T.L Taylor apporte, en l'occurrence, de

---

[3] Nous ne souhaitons pas, dans le cadre de cette argumentation, rentrer dans les délicates controverses philosophiques sur le concept de « sentiment moral ». Pour avoir un aperçu de ces discussions, nous recommandons l'article « Sentiments moraux » de Patrick Wotling dans le *Dictionnaire de philosophie d'éthique et de philosophie morale (*Wotling, 1996, p. 1379-1387). Aussi, nous donnons dans ce texte une signification la plus large possible à l'expression « sentiment moral »: elle désigne l'ensemble des affects ou des passions en rapport à des jugements normatifs, définissant ce qui doit être et ce qui ne doit pas être. Les sentiments moraux prennent par exemple la forme de la bienveillance, de la sympathie, du ressentiment, de la honte, etc.

[4] Adam Smith établit très clairement, dans *Théorie des sentiments moraux*, un lien entre la réputation et les sentiments moraux. Il identifie en effet le désir d'avoir une bonne réputation à une aspiration affective profonde, enracinée dans la nature humaine. Il écrit notamment : «La nature, lorsqu'elle a formé l'homme pour la société, lui a fourni un désir original de plaire et une aversion originale d'offenser son frère. Elle lui a appris à sentir le plaisir du regard favorable et le déplaisir du regard défavorable. Elle a rendu l'approbation des autres très flatteuse pour son bien et la désapprobation le plus mortifiant et offensif» (Smith, 1999 ; cité par Origgi, 2008, p. 27)

[5] Bien qu'elle propose une définition complexe de la confiance, mêlant des éléments hétérogènes (il s'agirait d'un état de croyance, d'un acte d'engagement et d'une passion de l'âme), Gloria Origgi insiste sur la nécessité de reconnaître les dimensions affectives de cette dernière. Aussi, elle construit le concept de confiance de la manière suivante :«la confiance n'est ni la foi, ni une croyance optimiste concernant le monde, ni une attente de fiabilité : elle est un état cognitif et motivationnel complexe, un mélange de rationalité, de sentiments et d'engagements au sujet d'une relation avec les autres établie dans une situation comportant une dimension de risque» (2008, p. 13). La pensée de Thomas Hobbes offre peut-être les formulations les plus explicites de cette thèse, comme en témoigne par exemple cette citation : «[la confiance est] une passion produite par la croyance ou la foi que nous avons en celui de qui nous attendons ou nous espérons du bien» (Hobbes, 1999, p. 88)

précieuses données empiriques pour appréhender ces phénomènes dans les univers numériques. La réputation des joueurs serait non seulement indexée à leurs compétences ludiques, mais aussi – nous insistons sur ce point - à leurs valeurs morales:

> « [En] évaluant la capacité des personnes à jouer leur classe (d'avatar], leur comportement et même plus largement leurs valeurs (sont-ils honorables? Mettent-ils les besoins du groupe au dessus des leurs?), leur réputation est formée et examinée » (2003, p. 85)

La réputation dans les jeux de rôle en ligne mêlerait, en ce sens, des considérations instrumentales, portant sur la propension des usagers à collaborer efficacement, et des exigences normatives, en rapport à la droiture de leurs agissements en groupe. De même, la confiance ne relèverait pas exclusivement de la maîtrise des mécanismes ludiques: elle ferait également intervenir une logique de « l'honneur » (p. 87), se manifestant par le souci des autres dans les situations périlleuses et par le désir d'équité dans l'accès aux ressources collectives de la guilde. Enfin, le sens des responsabilités se traduirait par la volonté de respecter les principes de fonctionnement de la guilde, au-delà de ses intérêts égoïstes.

Or, ces chercheurs ne se contentent pas de souligner l'existence de sentiments moraux dans les mondes numériques. Leur analyse des guildes dans *Everquest* (2003) témoigne également des conséquences importantes de ces sentiments moraux dans l'expérience ludique des usagers. Elle révèle ainsi le poids de la réputation dans les processus de recrutement des groupes en ligne. De même, la réputation influence de manière non négligeable l'estime de soi d'un membre dans une association en ligne, mais aussi d'un abonné par rapport à l'ensemble des personnes connectées sur le même serveur. La confiance paraît également indispensable pour que les joueurs puissent coordonner leurs actions en ligne. Enfin, les guildes exigent souvent de leurs adhérents un sens assez strict des responsabilités, ce qui signifie placer l'intérêt de la guilde au-dessus de ses intérêts personnels. Sans cela, les membres sont menacés d'exclusion. Ces quelques observations démontrent alors l'existence de multiples sentiments moraux dans les échanges médiatisés entre les utilisateurs, mais aussi leurs effets sur leur pratique ludique. Loin d'être des interactions atrophiées (par comparaison aux interactions en face à face), les rencontres entre avatars réuniraient les conditions de possibilité d'une socialisation étonnamment complexe.

Nous voudrions insister, au passage, sur la prédominance de la réputation dans l'organisation des collectifs en ligne, et plus largement, pour l'équilibre d'un MMORPG.

Mikael Jakobsson et T.L Taylor (2003, p. 85) mettent effectivement en exergue ce point quand ils examinent la constitution des guildes dans *Everquest*:

> «Comme nous l'avons vu dans notre examen des vies quotidiennes des joueurs d'Everquest, la réputation joue un rôle significatif dans le succès de joueur. Dans les guildes « über » cette leçon est doublement importante et il pourrait en effet être dit que la réputation est tout ».

Les analyses de Nicolas Ducheneault, Eric Nickell, Robert J. Moore et Nick Yee concèdent également le caractère crucial de cet élément pour la viabilité d'un MMORPG. Les auteurs déclarent notamment:

> « Il est important de préciser que les MMOGs sont essentiellement des jeux de réputation. Un personnage portant une armure et un équipement prestigieux est un élément essentiel dans la construction identitaire. Ces objets annoncent aux autres abonnés le statut de joueur et sa puissance, lui donnant en retour un sentiment d'accomplissement personnel. Sans une audience à laquelle ces objets peuvent être montrés passivement, par le simple fait de se mouvoir dans l'univers virtuel, ces jeux ont peu de sens. La possibilité de se construire une identité d'élite constitue un élément central de la sociabilité des MMOGs (2007, p. 59). »

Ces citations soulignent ainsi la place décisive de la réputation dans les univers synthétiques. L'appréciation d'autrui serait, par là même, un des principaux moteurs de la pratique ludique[6]. Notons toutefois- et ce point n'est pas sans importance - l'indétermination du concept de « réputation » dans les analyses ci-dessus[7]. La signification de cette notion semble en effet fluctuante, parce qu'elle désigne vraisemblablement des phénomènes sociaux distincts dans les argumentations précédentes. Dans certains cas, elle renverrait à la fiabilité des joueurs, c'est-à-dire à leur capacité de se comporter adéquatement et efficacement dans une association intéressée, finalisée par un objectif spécifique. Il s'agirait, en ce sens, de la

---

[6] Cette conclusion n'est d'ailleurs pas sans rappeler les études psychologiques concernant l'addiction ou la dépendance des utilisateurs. Ces dernières montrent en effet que le sentiment d'être inutile dans la réalité quotidienne peut être compensé par le sentiment d'être utile, voire nécessaire, dans un monde numérique. Or, la possibilité de cette substitution serait précisément, selon ces recherches, l'un des facteurs favorisant la dépendance des joueurs (Yee, 2002, p. 14).

[7] Comme le remarque Gloria Origgi (2008, p. 27), cette équivocité était déjà présente dans les écrits philosophiques inaugurant les réflexions sur les sentiments moraux. Le concept de «réputation» connaît, par exemple, des inflexions majeures dans la pensée d'Adam Smith. Dans *Théorie des sentiments moraux*, il rend compte de l'importance de la réputation en identifiant ce qu'il croit être une disposition naturelle de l'être humain à se réjouir de l'approbation de son entourage et à s'affliger du blâme d'autrui. En revanche, dans les *Lectures On Jurisprudence*, il analyse la réputation comme un moyen de maximiser son intérêt égoïste dans les transactions marchandes.

réputation telle que nous la trouvons conceptualisée sous la plume des économistes (Brennan et Pettit, 2005, p. 3) : pour un acteur donné, elle serait le moyen d'accroître la probabilité d'interagir à son avantage avec autrui. Dans d'autres cas, elle paraît relative aux prestations singulières et exceptionnelles d'un usager ou d'une guilde. Elle s'apparenterait alors au prestige, laissant entendre qu'il existerait une corrélation entre la réputation d'une personne et l'admiration que les autres peuvent lui porter. Enfin, cette notion donne parfois l'impression d'être utilisée comme un synonyme du terme «estime». Elle désignerait de ce fait, non pas la célébrité d'un individu, héritée de son originalité et de ses actions inégalées, mais l'appréciation positive de l'utilité sociale de ses contributions par ses pairs.

Nonobstant cette ambiguïté, les travaux cités mettent tous l'accent sur l'importance du lien social dans ces environnements numériques. De cette courte argumentation, on pourrait par conséquent déduire que, d'une part, les jeux de rôle en ligne s'apparentent à des espaces de socialisation et de sociabilité, et d'autre part, qu'ils semblent suffisamment sophistiqués pour autoriser l'expression de sentiments moraux dans les interactions médiatisées.

2.1.2 Une socialisation limitée?

Ces observations préliminaires se confrontent cependant à quelques difficultés. Les chercheurs des « Game Studies » admettent volontiers les propriétés socialisantes des jeux de rôle en ligne, mais ils reconnaissent aussi les fortes limitations de cette socialisation médiatisée.

La première limitation proviendrait d'ailleurs de la conception des mondes numériques elle-même, celle-ci n'étant actuellement pas compatible avec des formes de socialisation avancée. Les analyses de Nicolas Ducheneault et de Robert J Moore sont assez démonstratives à ce sujet, car elles portent sur un logiciel explicitement développé pour promouvoir les interactions sociales. Ils étudient, dans *The social side of gaming* (2004), les différentes formes de rencontre dans l'univers synthétique de *Star Wars Galaxies.* Ils s'intéressent plus spécifiquement aux règles interactionnelles dans les espaces publics numériques de ce dispositif ludique (les bars et les aéroports). Or, les conclusions de ces auteurs montrent une prédominance des relations instrumentales entre les joueurs. Leurs données dévoilent, certes, des processus de socialisation entre les utilisateurs, mais les associations de ces derniers seraient très souvent l'expression d'une rationalité en finalité, fondée sur le calcul et la poursuite de l'efficacité. Malgré l'intention des concepteurs de

valoriser la sociabilité – au sens de Simmel, la socialisation entre les usagers demeurerait finalement très restreinte, confinée aux logiques de l'intérêt particulier: ceux-ci se regrouperaient non pas pour le plaisir de partager une expérience ludique ensemble, mais parce qu'ils s'avéreraient être dans l'incapacité de parvenir à leurs finalités particulières sans les autres (la collaboration est par exemple requise lorsque les joueurs souhaitent obtenir des artefacts rares ou vaincre des adversaires particulièrement puissants). Les MMORPG seraient donc travaillés par une contradiction entre, d'une part, le désir de leurs concepteurs d'encourager la sociabilité, et d'autre part, l'instrumentalité corrélative à certains mécanismes ludiques.

La seconde limitation paraît quant à elle inhérente aux usages eux-mêmes. La prégnance de la rationalité instrumentale dans les interactions médiatisées serait, non seulement favorisée par les caractéristiques techniques des univers numériques, mais également par la pratique ludique d'une certaine catégorie d'utilisateurs. T. L. Taylor défend en l'occurrence cette thèse, lorsque son ethnographie l'amène à côtoyer des guildes de joueurs experts. Elle constate alors que ces derniers se préoccupent en priorité de l'efficience de leurs actions. Le désir de maximiser leur temps de jeu serait, en ce sens, déterminant dans leur appréhension des mondes numériques et dans leurs rapports aux autres usagers (Taylor, 2006b, p. 73-75). Or cette conclusion, limitée a priori aux joueurs experts, pourrait aussi concerner les utilisateurs novices et intermédiaires. Dans son article *L'engagement des joueurs en ligne*, Nicolas Auray avance en effet l'idée suivante :

> « Globalement, la sociabilité des joueurs débutants et moyens se limite à des contacts fonctionnels, imposés par la nécessité intrinsèque au jeu de « groupage » si l'on veut progresser en niveau. Ainsi, un joueur mime de manière caricaturale cette instrumentalisation du lien dans un entretien: « toi tu veux faire partie d'une équipe, OK, suis-moi. On se côtoie sans se parler, on fait la mission ensemble, eux ont ce qu'ils veulent et puis voilà. » (2003, p. 7) »

À en croire les analyses précédentes, les interactions médiatisées des joueurs (quel que soit le niveau de leur expertise ludique) seraient donc dictées presque exclusivement par des considérations instrumentales. Elles nous inciteraient par là même à envisager les interactions médiatisées comme des formes atrophiées d'interaction en face à face.

La troisième limitation résulterait du décalage entre la position du joueur dans la société, d'une part, et la place de l'avatar dans l'univers numérique, d'autre part (Auray, 2003, p. 10). Dans la mesure où l'adéquation entre celle-ci et celle-là demeure plus qu'improbable,

les formes d'échange social entre les usagers connaîtraient nécessairement des restrictions majeures. Il ne s'agirait alors pas tant de démentir l'existence d'interactions médiatisées dans les métavers, que de souligner les contraintes sociales auxquelles se confrontent les utilisateurs souhaitant prolonger leurs rencontres au-delà des mondes numériques. C'est pourquoi Nicolas Auray affirme, à ce propos, que « la relation [entre eux] est relativement fermée sur l'intérieur du jeu, et limitée à ce que nous avons appelé le « groupage » entre avatars. » (2003, p. 10)

La dernière limitation remettrait radicalement en cause la possible identification des métavers à des espaces de socialisation. Elle apparaît à l'occasion d'une étude sur *World of Warcraft*, dans laquelle Nicolas Ducheneault est engagé, au côté d'Eric Nickell, Robert J Moore et Nick Yee (2007, p. 58-64). Cette recherche commence en corroborant l'idée consensuelle selon laquelle le « facteur social » serait important pour saisir l'implication des joueurs. Toutefois, elle s'en démarque en accordant des significations différentes à cette expression (au nombre de trois). Elle renvoie d'abord à l'existence d'une *audience passive* dans les jeux de rôle en ligne, les usagers n'interagissant pas « avec » les autres, mais « en face » d'eux. Dans cette perspective, les utilisateurs ne chercheraient pas à « vivre ensemble » une expérience ludique, mais à accroître leur visibilité pour être admirés. Autrui n'aurait alors d'intérêt qu'en tant moyen d'assouvir les aspirations narcissiques de leur ego. Le « facteur social » pointe, deuxièmement, le *sentiment d'une présence sociale diffuse* dans les mondes numériques. À l'instar de la lecture d'un journal dans un café, les univers numériques s'apparenteraient à des espaces publics, dans lesquels les joueurs pourraient accomplir leurs activités individuelles tout en ayant l'impression d'être entourés par d'autres personnes. Enfin, le « facteur social » désigne la profusion de *spectacles* dans les univers numériques. L'humour étant omniprésent dans ceux-ci, il ne serait en effet pas rare de voir des avatars se mettre au-devant de la scène pour susciter l'amusement des autres.

L'existence d'une audience passive, d'une présence sociale diffuse et de spectacles ne permet pas, à l'évidence, de démontrer la richesse des processus de socialisation dans les métavers. Bien au contraire. Ces différents phénomènes, subsumés sous l'expression de « facteur social », prouvent en effet la rareté des interactions médiatisées directes entre les usagers. Contrairement à la plupart des travaux dans ce domaine, cette analyse montre que les joueurs ne s'appréhendent en réalité que de manière très indirecte dans les mondes numériques. En d'autres termes, la « solitude collective » prévaudrait dans les jeux de rôle en

ligne (Ducheneault, Nickell, Moore et Yee, 2007, p. 63)

2.2 De la nécessité de penser autrement les processus de socialisation

2.2.1 Une nouvelle question de recherche

Cette revue de littérature, quoique succincte, donne un aperçu des divergences entre ces différentes recherches. Bien qu'elles ne fassent aucun compromis du point de vue de la rigueur et de l'ancrage empirique, il n'en reste pas moins qu'elles se contredisent entre elles. Or, il semble possible de distinguer deux questions majeures au cœur des oppositions entre ces études sur la socialisation dans les mondes numériques[8]. La première ligne de fracture concerne la richesse des interactions médiatisées. Sur ce point, plusieurs recherches considèrent les univers numériques comme de véritables espaces de socialisation, suffisamment riches pour permettre l'épanouissement d'une authentique sociabilité. En ce sens, elles défendent les vertus sociales de ces dispositifs techniques. Toutefois, ces affirmations ne sont pas sans susciter des objections. Certaines analyses s'attachent, en effet, à relever au contraire toutes les limitations pesant sur les processus de socialisation dans les métavers. Dans cette perspective, elles s'efforcent de démontrer les thèses suivantes : les mécanismes ludiques des mondes numériques encourageraient, en réalité, les associations calculées (intéressées), la rationalité instrumentale serait prédominante dans la pratique des joueurs (qu'ils soient débutants, intermédiaires ou experts), l'inadéquation entre la place de l'avatar et la position sociale des usagers constituerait un obstacle à la pérennité des relations amicales, et, pour finir, le « facteur social » s'apparenterait davantage à une forme de solitude collective.

La seconde ligne de démarcation se rapporte, quant à elle, à l'expression des sentiments moraux dans les univers persistants. Certaines recherches montrent, d'un côté, que les joueurs sont susceptibles de se témoigner de la confiance ou d'endosser des responsabilités dans leur collectif en ligne. Elles peuvent également souligner le caractère déterminant de la réputation dans ces univers persistants (bien que le terme de « réputation » désigne, comme nous l'avons vu, des phénomènes assez divers dans ces études). D'un autre

---

[8] On pourrait légitimement s'interroger sur la pertinence de cette distinction entre plusieurs lignes de fracture dans la littérature scientifique. Cette dichotomie n'apparaît en effet pas aussi clairement dans les recherches sur la socialisation des joueurs, les deux questions étant intimement liées. En fait, cette organisation de notre argumentation est d'abord dictée par des finalités pédagogiques.

côté, la thèse de la solitude collective vient directement contredire ces premières affirmations, dans la mesure où les autres seraient uniquement envisagés comme des faire-valoir dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Dans ces conditions, l'émergence de sentiments moraux, exigeant une ouverture minimale à autrui, paraît difficilement imaginable.

Ces tensions révèlent donc des divergences fondamentales, concernant la richesse des interactions médiatisées, d'une part, et l'existence possible de sentiments moraux, d'autre part. Les recherches sur les mondes numériques demeurent par là même travaillées par deux contradictions apparemment indépassables. Pour nous assurer de l'intelligibilité des processus de socialisation entre les joueurs, nous estimons alors nécessaire d'opérer un renouvellement théorique. En d'autres termes, nous postulons qu'une problématisation appropriée, ayant recours à des concepts pertinents, devrait nous permettre d'assumer la richesse et la complexité de ces phénomènes sociaux, tout en garantissant la cohérence de notre analyse. Dans le cadre de cette thèse, nous défendrons en l'occurrence l'idée selon laquelle les contradictions précédentes pourraient être levées en mobilisant les récentes discussions théoriques sur la reconnaissance sociale (ou, pour reprendre une expression équivalente, sur la reconnaissance mutuelle). Aussi, nous nous proposons de bâtir une nouvelle question de recherche, à partir de ces dernières, et de l'inscrire au cœur de notre travail. Nous formulons cette interrogation de la manière suivante :

Comment s'expriment la reconnaissance et le mépris dans les interactions médiatisées des joueurs engagés dans les mondes numériques ludiques?

Cette question exige à présent plusieurs précisions pour éviter d'inutiles équivocités. Pour commencer, le terme « comment » indique partiellement nos objectifs, dans la mesure où nous n'examinerons pas les causes de la reconnaissance (et du mépris), mais les processus par lesquels elle s'effectue[9]. Ensuite, l'usage du singulier du mot «reconnaissance» n'implique aucunement l'existence d'une seule forme de reconnaissance (il en est de même pour le terme

[9] Howard Becker définit le « processus » de la manière suivante: « Considérez que ce que vous étudiez n'est pas le résultat de causes, mais le résultat d'une histoire, d'un récit, de quelque chose comme « d'abord ceci s'est produit, puis cela, puis cela encore, et c'est comme ça qu'on en est arrivé là ». Cette approche nous fait comprendre l'apparition d'un phénomène en nous montrant les étapes d'un processus qui l'ont engendré, plutôt qu'en nous montrant les conditions qui en ont rendu l'apparition nécessaire. ». Cf. Becker, Howard. 2002. *Les ficelles du métier.* Paris: La Découverte, p. 109.

de «mépris»). Il ne serait d'ailleurs pas légitime de postuler l'unicité de ce phénomène a priori, avant de s'être effectivement confronté aux modalités de sa réalisation dans les mondes synthétiques. Par conséquent, « la reconnaissance » désigne plutôt un concept, réunissant une diversité de phénomènes, tout en étant évidemment ouvert à leurs particularités. De plus, et ce point n'est pas négligeable, l'expression « dans les interactions médiatisées » permet de déterminer le champ d'application de notre question de recherche. Nous ne nous intéresserons pas aux rencontres en face à face entre les joueurs (par exemple dans les événements organisés par certaines guildes dans des cafés, des restaurants, etc.). Seules les interactions sociales médiatisées, mobilisant des dispositifs techniques directement articulés aux jeux, feront l'objet de notre analyse. On s'intéressera donc principalement aux interactions médiatisées par le jeu vidéo lui-même (médiatisées par le système des emotes entre avatars, le chat, le courriel interne, la voix sur IP), mais aussi, dans une moindre mesure, par les forums de discussion autour du jeu. Enfin, la formulation «dans les mondes numériques ludiques» précise davantage le périmètre de notre recherche, dans la mesure où nous examinerons, non pas l'ensemble des univers numériques, mais uniquement les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Bien sûr, même si nous ambitionnons de développer des thèses valides pour une majorité de ces dispositifs ludiques, notre analyse s'appuiera, comme nous le verrons, sur une enquête de terrain et, de ce fait, sur des données empiriques spécifiques à un petit nombre d'univers numériques. L'expression «dans les mondes numériques ludiques» indique, en ce sens, la portée (escomptée) de nos futures conclusions, et non l'étendue de notre enquête de terrain.

2.2.2 Définition préliminaire des «mondes numériques»

Ce que nous désignons, dans notre argumentation, par les expressions «mondes numériques», «univers numériques», «métavers» ou «mondes synthétiques» mérite à présent une définition pour garantir l'intelligibilité de notre propos. Pour déterminer plus précisément ce que recouvrent ces formulations, la définition générique de Lisbeth Klastrup, concernant les «univers virtuels», offre vraisemblablement un point de départ fécond pour amorcer notre réflexion.

> « [un univers virtuel est] une représentation persistante, en ligne, offrant la possibilité d'une communication synchrone entre les usagers, et entre les usagers et le monde, dans le cadre d'un espace conçu comme un univers

parcourable[10] » (Klastrup, 2003, p. 101).

Cette proposition présente l'avantage de révéler plusieurs caractéristiques essentielles des mondes numériques. Ces attributs sont par là même des propriétés communes à tous les « univers virtuels », que ceux-ci prennent la forme de jeux de rôle en ligne (*Ultima Online, World of Warcraft, Everquest, Warhammer Online*, etc.) ou de simulateurs de vie[11] (*Second Life, Entropia*, etc.).

- Parce qu'il s'agit de représentations *en ligne*, les mondes synthétiques exigent une connexion Internet pour être accessibles. Ils s'apparentent donc nécessairement, d'un point de vue technique, à des applications client-serveur.

- Ils ont la particularité d'être *persistants*. Ils fonctionnent par là même en continu, indépendamment du nombre de personnes connectées. Les utilisateurs peuvent alors évoluer dans ces espaces numériques, sans s'inquiéter des interruptions temporaires - ou définitives - de certains d'entre eux.

- Ils offrent aux usagers des possibilités avancées *d'interaction médiatisée*, en mettant à leur disposition un large éventail de médias de communication synchrones (emotes[12], fonctionnalités de communication vocale, messageries instantanées, etc.) et asynchrones (systèmes de courrier électronique, forums, etc.)

- Les univers numériques donnent aussi aux usagers la liberté de parcourir, sinon d'explorer, de vastes espaces numériques, représentés graphiquement ou textuellement. La *spatialité* s'avère donc être une dimension incontournable de ces dispositifs techniques.

Pour définir adéquatement les mondes numériques, nous pensons qu'il est nécessaire d'ajouter deux autres éléments à la proposition de Lisbeth Klastrup:

---

[10] Il s'agit de notre traduction.

[11] Pour avoir plus d'informations sur cette distinction entre les jeux de rôle en ligne et les simulateurs de vie, nous suggérons la lecture de l'article d'Irvin Bearcat dans Culture d'Univers (2007a, p. 20-22).

[12] Les emotes sont des « animations effectuées par un personnage à l'aide d'une commande. Par exemple danser (/dance) ». JeuOnline. 2010. « Qu'est-ce qu'un emote? La définition de Emote ». In JeuxOnline. En ligne. <http://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Emote>. Consulté le 4 avril 2010.

- Ces environnements numériques se démarquent par leur capacité à accueillir simultanément *un grand nombre* de sessions individuelles (leur « contenance » pouvant varier considérablement en fonction de l'infrastructure informatique qui les supporte[13]).

- Enfin, les usagers évoluent dans ces espaces numériques sous la forme d'un *avatar*, c'est-à-dire d'une représentation numérique personnalisée selon leurs désirs et pourvue d'un pseudonyme.

Les jeux de rôle en ligne (plus connu sous l'acronyme anglophone MMORPG, c'est-à-dire « Massively Multiplayer Online Role-Playing Games ») forment un type spécifique de monde numérique[14]. Ils reprennent toutes les propriétés énoncées précédemment, tout en étant également structurés par des mécanismes ludiques. Ceux-ci définissent, entre autres, les enjeux autour desquels se crée une émulation entre les usagers - sinon une concurrence, mais aussi les règles à respecter pendant les sessions de jeu. Précisons que ces mécanismes ludiques ne résultent pas exclusivement de l'arbitraire des concepteurs, mais semblent plutôt être le résultat d'un processus de négociation permanent entre les utilisateurs et les développeurs.

2.3 Au fondement de notre dispositif théorique

2.3.1 Quelques observations préalables

Dans la mesure où notre chemin de salut passe – du moins, nous l'espérons - par une reformulation conceptuelle de la question de la socialisation dans les mondes numériques, la présentation de notre cadre analytique ne peut se faire sans quelques remarques préalables. Le mode d'exposition de notre argumentation laisse en effet penser que nos fondements théoriques étaient déterminés avant même de nous confronter au terrain. Le chapitre II, développant notre approche spéculative, ne précède-t-il pas les chapitres méthodologiques et analytiques de notre recherche ? De ce point de vue, l'organisation de notre propos s'avère

---

[13] Les serveurs des mondes numériques accueillent généralement entre 2000 et 5000 usagers simultanément. Toutefois, certains serveurs repoussent cette limite en pouvant accueillir jusqu'à 50000 utilisateurs en même temps, comme c'est notamment le cas avec EVE Online.

[14] Les jeux de rôle en ligne ont considérablement contribué à populariser les mondes numériques auprès du « grand public ». Rappelons par exemple le cas du désormais célèbre World of Warcraft, développé par Blizzard, ayant attiré plus de 11.5 millions d'abonnés à la fin de l'année 2008.

trompeuse, parce qu'elle ne correspond aucunement aux étapes par lesquelles nous sommes passés pour construire notre étude. Bien que les théories de la reconnaissance aient révélé leur fécondité très tôt dans notre parcours, alors que nous menions encore une démarche exploratoire, le réseau conceptuel mobilisé dans le cadre de cette recherche s'est, en réalité, continuellement affiné en dialoguant avec nos données empiriques. Il ne résulte donc pas d'un processus linéaire, mais d'une démarche itérative. Nous aurons l'occasion de revenir de manière plus détaillée sur ce point dans le chapitre consacré à notre méthodologie.

Par souci de clarté, nous aimerions à présent expliciter succinctement la logique ordonnant l'exposition de notre cadre analytique. Nous reviendrons, pour commencer, sur les propositions théoriques fondamentales de notre recherche ou, pour le dire autrement, sur les «racines» de notre architecture conceptuelle. Nous présenterons ensuite le «coeur» de notre dispositif conceptuel, à savoir les travaux d'Axel Honneth portant spécifiquement sur la reconnaissance sociale (il s'agit de l'héritier de Jürgen Habermas dans la tradition critique de l'école de Francfort, mais aussi de l'actuel directeur de *l'Institut fur Sozialforschung*)[15]. À partir de là, nous examinerons d'autres développements conceptuels, qui viendront compléter et enrichir notre cadre analytique au côté de la théorie honnethienne de la reconnaissance.

2.3.2 Deux propositions fondamentales: l'intersubjectivité et la vulnérabilité

Bien qu'il existe une multiplicité de développements conceptuels sur la reconnaissance sociale, force est de constater l'existence d'un dénominateur commun entre eux. En fait, deux propositions fondamentales s'avèrent partagées par l'ensemble des théories s'intéressant aux phénomènes de valorisation intersubjective. Ces dernières nous paraissent particulièrement fructueuses pour aborder les processus de socialisation dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

- La première proposition s'appuie sur le fait que « la subjectivité est intersubjectivement constituée » (Renault, 2004b, p. 40). Contre l'idée d'une subjectivité immédiatement accessible aux sujets, autoposée[16], la thèse de *l'intersubjectivité* envisage la construction de notre subjectivité comme un processus

---

[15] Si tant est que nous puissions le faire, il serait particulièrement fastidieux et indigeste de récapituler, dans ce chapitre, l'ensemble des discussions autour de la reconnaissance mutuelle. Pour avoir un aperçu de ces débats, nous ne saurions que conseiller l'introduction de Marie Garrau et d'Alice Le Goff, intitulée « Le renouveau philosophique des théories de la reconnaissance. L'apport de A. Honneth en question » (2009, p. 9-68).

de socialisation, au cours duquel nous intégrons progressivement les attentes normatives relatives aux différents rôles sociaux que nous assumons. C'est donc ultimement dans les rapports intersubjectifs que nous intégrons les normes sociales des situations auxquelles nous nous confrontons et, par là même, que notre subjectivité se constitue. Autrement dit, nous ne pouvons prendre conscience de nous-mêmes que par la médiation de nos relations sociales.

- La seconde proposition, concernant la vulnérabilité, est corrélative de la première: « le rapport positif à soi est intersubjectivement constitué et, de ce fait, intersubjectivement vulnérable » (Renault, 2004b, p. 41). Dans la mesure où la conscience de soi dépend de rapports intersubjectifs, les sujets sont nécessairement *vulnérables* aux autres. Pour reprendre une expression d'Estelle Ferrarese (2009a, p. 138), « l'impropriété de soi » implique de vivre à la merci des autres, les comportements de ces derniers pouvant déterminer positivement ou négativement la constitution de la subjectivité. En d'autres termes, « la conscience de soi dépend de l'expérience de la reconnaissance sociale » (Honneth, 1996, p. 1272-1278). Autant la reconnaissance est indispensable à la constitution d'un rapport positif à soi, autant le mépris - le déni de reconnaissance – engendre un rapport négatif à soi.

Ces deux affirmations participent, en réalité, à la constitution d'une seule et même thèse. Or, les développements théoriques sur la reconnaissance sociale s'efforcent, en général, de déduire rigoureusement toutes les implications de cette idée, selon laquelle la subjectivité serait intersubjectivement constituée, tant dans ses dimensions positives que négatives[17]. Rien d'étonnant alors à ce que cette proposition s'apparente aux «racines» de notre dispositif conceptuel.

2.3.3 Corollaire : un concept d'identité désambiguïsé

Ajoutons que cette thèse présente l'avantage de lever rapidement certaines difficultés quant à l'usage du concept «d'identité». Pour comprendre cela, revenons rapidement sur son

---

[16] La thèse de l'intersubjectivité s'oppose directement à l'idée selon laquelle la subjectivité serait autoposée. Cette dernière trouve probablement son expression la plus célèbre sous la plume de René Descartes, dans le *Discours de la Méthode* (1992), puis dans les *Méditations métaphysiques* (1993). Le cogito cartésien («je pense, donc je suis») vient en effet démontrer qu'il est possible de prendre conscience de soi sans médiation, seulement par l'expérience de la pensée.

[17] Les travaux de Nancy Fraser constituent de ce point de vue une exception (Fraser et Honneth, 2003).

origine dans l'histoire des idées, d'une part, et surtout aux concepts qui la sous-tendent, d'autre part. D'après Axel Honneth, elle trouverait son expression la plus achevée, en psychologie sociale, sous la plume de George Herbert Mead[18]. Elle serait d'ailleurs plus spécifiquement développée dans son ouvrage posthume, *Mind, Self and Society*[19], publié en 1934. Or, dans ce texte, une conception particulièrement originale du «soi» (self en anglais) est offerte aux lecteurs. Le «soi» apparaît en l'occurrence comme le résultat, toujours provisoire, d'un processus au cours duquel un individu donné intègre les jugements portés par autrui sur lui-même, à l'occasion de ses multiples interactions sociales. Partant de là, George Herbert Mead mobilise deux autres concepts, à savoir le «je» et le «moi», pour rendre précisément compte de la constitution progressive du «soi». Si le «je» correspond à l'instance créatrice du «soi», c'est-à-dire ce qui à la source des réactions d'un individu donné aux attitudes d'autrui, le «moi» s'identifie aux images que les autres se font de ce dernier. Ainsi, la pensée meadienne assimile le «soi» à un dialogue permanent et infini entre ces deux éléments, le «je» répondant aux multiples «moi». Cette trinité conceptuelle permet donc à notre auteur de démontrer la constitution intersubjective de la subjectivité.

Au-delà de leur contribution à l'épanouissement d'une orientation intersubjectiviste en psychologie sociale, ces trois notions s'avèrent décisives pour se prémunir d'une conception naïve de «l'identité». Cette remarque demeure d'autant plus pertinente dans le contexte d'une étude sur les processus de socialisation dans les mondes numériques. Pour commencer, les distinctions conceptuelles opérées par George Herbert Mead nous permettent de penser en même temps l'unité du « soi » et la multiplicité des « moi ». Nous ne sommes en effet plus déchirés entre une conception unitaire de la personne, présupposant l'existence d'un « soi » authentique (invariable) et la thèse de l'éclatement du sujet, faisant de chaque rôle social l'équivalent d'un « soi » différent. Elles nous offrent ensuite la possibilité de penser la

---

[18] «Aucune théorie n'a su développer aussi rigoureusement que la psychologie sociale de George Herbert Mead, à partir de présupposés purement naturalistes, l'idée que les sujets humains doivent leur identité à l'expérience d'une reconnaissance intersubjective» (Honneth, 2000, p. 87). Si cette citation accorde, sans conteste, une place importante à la pensée meadienne dans le développement de la thèse de la constitution intersubjective de la subjectivité, les écrits du jeune Hegel n'en demeurent pas moins la véritable origine de cette idée. Nous aurons l'occasion, ci-dessous, de revenir sur ce point.

[19] Pour apprécier la pensée de George Herbert Mead en français, nous ne pouvons que recommander la nouvelle traduction de ce livre, réalisée par Daniel Cefaï et Louis Quéré, en 2006. Le travail de commentateur de Hans Joas (2007), tout comme les analyses de Jurgen Habermas (1993, p. 187-241), s'avèrent aussi de précieuses ressources pour s'introduire à cette œuvre complexe

circularité entre les rôles sociaux (les «moi») et le « soi ». Chaque situation sociale impose, certes, de respecter des attentes normatives spécifiques dans l'exécution de nos rôles. Le « soi » résulte en ce sens de l'intégration de ces multiples attentes normatives. Mais « le soi » informe aussi en retour les situations en imposant sa marque[20]. Enfin, et c'est peut-être le point le plus important, les notions sous-jacentes à cette approche intersubjectiviste donnent de l'importance aux pratiques des usagers des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Les activités ludiques seraient en fait intimement liées à des rôles sociaux ayant cours seulement dans les mondes numériques[21]. L'engagement dans un monde numérique, sous la forme d'un avatar, pourrait donc être considéré comme un rôle social parmi tant d'autres (que ceux-ci soient médiatisés ou non), participant au développement du « soi » en lui imposant des attentes normatives spécifiques.

2.4 La théorie honnethienne de la reconnaissance

2.4.1 Pourquoi privilégier la conceptualisation honnethienne de la reconnaissance?

En raison de leur diversité, il ne serait ni pertinent ni concevable de mobiliser l'ensemble des approches théoriques sur la reconnaissance sociale dans le cadre de notre recherche[22]. Pour progresser dans notre travail, nous aurons principalement recours à la philosophie sociale[23] d'Axel Honneth et, plus spécifiquement, à ses écrits sur les phénomènes de valorisation intersubjective. Or, trois ouvrages (en français) nous semblent incontournables pour saisir la théorie honnethienne de la reconnaissance, à savoir *La lutte pour la reconnaissance* (2000), *La société du mépris* (2006) et *La réification* (2007a).

---

[20] Cette thèse de la circularité entre le «soi» et les rôles sociaux s'avère être l'une des idées cardinales de l'interactionnisme symbolique (Le Breton, 2004, p. 62-65).

[21] Cette posture est d'ailleurs très similaire à celle de Sherry Turkle lorsqu'elle examine les articulations entre l'idée de l'unicité de l'identité et la pluralité de nos représentations numériques dans les MUD. Elle aussi insiste sur la nécessité d'une communication entre nos différentes « personnalités ». (Turkle, 1995, p. 258-262).

[22] Bien qu'elles puissent être mobilisées dans différentes recherches, appartenant à des champs universitaires variés (sociologie, psychanalyse, etc.), le développement des théories de la reconnaissance relève d'abord du domaine philosophique. Pour connaître les termes de cette discussion, citons quelques auteurs dont les contributions se sont avérées déterminantes : Charles Taylor (1999), Nancy Fraser (Fraser, 1997 ; Fraser et Honneth, 2003), Emmanuel Renault (2004a, 2004b), Avishai Margalit (1996), Tzvetan Todorov (1995), Ricoeur (1995), etc. Les écrits d'Axel Honneth étant au coeur de notre travail, nous prenons la liberté de ne pas les citer immédiatement. Il s'agira d'en rendre compte précisément par la suite.

[23] Nous proposons une définition de « la philosophie sociale » ci-dessus.

Ce choix, loin d'être arbitraire, se comprend aisément en considérant plusieurs facteurs. Les positions défendues par le Francfortois s'avèrent, en premier lieu, incontournables. Dans la mesure où elles représentent des avancées majeures dans les débats actuels sur la reconnaissance sociale et où les chercheurs s'intéressant à cette question ne peuvent pas les ignorer (ils doivent, ultimement, construire leurs interventions en accord ou en opposition avec la pensée honnethienne), il ne paraît pas sérieusement envisageable de les négliger. En second lieu, les notions élaborées par le directeur de l'*Institut fur Sozialforschung* nous semblent appropriées pour entreprendre une étude microsociologique[24]. Comme en témoigne notre question de recherche, nous ambitionnons d'examiner les formes «de reconnaissance et de mépris dans les interactions médiatisées». Notre préférence pour la théorie francfortoise est par conséquent motivée par l'adéquation entre le niveau de granularité des concepts honnethiens, d'une part, et la minutie exigée par l'objet de notre recherche, d'autre part. Pour terminer, en nous appropriant les développements de l'héritier de Jürgen Habermas, nous nous aménageons la possibilité de porter un point de vue critique sur les processus de socialisation des joueurs dans les mondes numériques. Nous aurons l'occasion, dans les chapitres théorique et méthodologique du présent document, de revenir sur cette complexe notion de «critique» pour en déterminer la signification.

2.4.2 Les principales significations de l'expression «reconnaissance»

Avant d'aborder, plus spécifiquement, la pensée honnethienne, arrêtons-nous momentanément sur les significations communément partagées du terme «reconnaissance». Les réflexions de Paul Ricoeur, dans *Parcours de la reconnaissance* (2004), s'avèrent de ce point précieuses. Elles permettent en effet d'apprécier la plurivocité de cette expression, puisqu'elles opèrent une distinction entre « la reconnaissance comme identification », « la reconnaissance de soi » et « la reconnaissance mutuelle ». Si la première désigne l'acte cognitif d'identifier et la seconde l'acte d'admettre quelque chose, la troisième s'avère être l'acte par lequel autrui confirme la valeur des actions et des capacités d'un individu – ou d'un groupe (Lazzeri et Caillé, 2004, p. 89-90). Or, c'est à l'évidence la dernière acception qui retiendra notre attention dans notre argumentation. Nous mobilisons donc la théorie francfortoise de la reconnaissance pour éclairer, non pas des processus d'identification (par

---

[24] Nous espérons démontrer, dans les pages suivantes, l'opérationnalité de la théorie francfortoise de la reconnaissance dans le cadre d'une étude microsociologique, soucieuse d'examiner les interactions sociales entre les acteurs.

lesquels nous subsumons un être singulier ou particulier sous un concept) ou d'acceptation (par lesquels nous manifestons notre prise de conscience de la validité d'une proposition), mais les actes par lesquels nous nous accordons mutuellement une valeur sociale.

2.4.3 Une théorie de la reconnaissance enracinée dans la philosophie sociale

Ce point étant acquis, nous pensons nécessaire, à présent, de situer les thèses du directeur de l'*Institut fur Sozialforschung* dans l'histoire des idées. Ce travail de contextualisation nous paraît indispensable pour apprécier pleinement les enjeux (théoriques et pratiques[25]) de sa démarche spéculative. Les multiples interventions d'Axel Honneth sur ce sujet témoignent, d'ailleurs, de l'importance que revêt à ses yeux cette question. (Honneth, 2006a, p. 125-158 ; Honneth, 2006c, p. 151-180, Honneth, 2006d, p. 39-100). À maintes reprises, il a en effet rappelé et revendiqué l'insertion de sa propre théorie de la reconnaissance dans le champ de la philosophie sociale[26]. Cette tradition philosophique, généralement méconnue des chercheurs francophones - mais parfois décriée par ces derniers, s'apparente à une subdivision de la philosophie pratique, subdivision principalement en vigueur en Allemagne[27]. Ainsi, l'héritier de Jürgen Habermas rend compte de cette taxinomie de la manière suivante:

> L'image que je me fais de ce champ est que la philosophie pratique – pour le dire grossièrement – se décompose en philosophie morale, philosophie politique, philosophie sociale et philosophie du droit. Il s'agit de quatre éléments, de quatre sous-disciplines, qui ont chacune, pour ainsi dire, leur domaine d'objets propres (Honneth, 2006a, p.153).

Si les différentes sous-disciplines de la philosophie pratique ont chacune leur objet propre, alors à quoi s'intéresse spécifiquement la philosophie sociale ? Celle-ci se caractérise,

---

[25] Nous évoquons ici l'existence d'enjeux pratiques, dans la mesure où les recherches d'Axel Honneth appartiennent à une tradition – la théorie critique – revendiquant explicitement une articulation entre la théorie et la pratique. Cette thèse, aussi décisive que complexe, connaît peut-être sa formulation la plus célèbre dans l'ouvrage de Max Horkheimer, *Théorie traditionnelle et théorie critique* (1996).

[26] Nous ne pourrons pas, dans le cadre de ce chapitre, présenter de manière très détaillée la philosophie sociale. Par conséquent, nous restreindrons notre argumentation à l'interprétation honnethienne de cette discipline. Toutefois, nous recommandons la lecture du *Manifeste pour une philosophie sociale*, de Franck Fichbach (2009), pour obtenir de plus amples informations sur ce domaine philosophique.

[27] D'ailleurs, Axel Honneth est à la fois l'actuel directeur de l'*Institut fur Sozialforschung* (l'Institut de Recherche Sociale) de Francfort et le titulaire de la chaire de philosophie sociale à l'Université Goethe (Honneth, 2007b, p. 146)

au fond, par sa volonté d'explorer les « pathologies sociales » de notre présent historique. Or, Axel Honneth donne à cette notion une définition très précise : « par pathologies sociales, j'entends des relations ou des évolutions sociales qui portent atteinte, pour nous tous, aux conditions de la réalisation de soi » (2006c, p. 179). Conformément à cette acception, cette discipline s'efforce donc de « diagnostiquer les processus sociaux de développement qui doivent être compris comme des préjudices portés aux possibilités d'une « vie bonne » pour les membres de la société » (Honneth, p. 13 cité dans Fishbach, 2003, p. 170), d'une part, et d'interroger les conditions formelles d'une vie sociale réussie, permettant aux individus d'actualiser pleinement leurs potentiels[28], d'autre part. Rien d'étonnant alors à ce que la philosophie sociale ait une dimension *descriptive* (identifier les processus sociaux pathologiques) et *normative* (définir les conditions de la vie bonne) (Fischach. 2003, 170). Nous comprenons, du même coup, ce qui distingue cette dernière de la philosophie politique: celle-ci discute principalement les principes de la justice sociale, alors que celle-là examine les processus – accomplis ou manqués – de la réalisation de soi (Honneth, 2006c, p. 174-180 ; 2006d, p. 85-100)[29].

Historiquement, la philosophie sociale plonge ses racines dans les écrits de Georg W.F. Hegel, de Karl Marx, de Friedrich Nietzsche, de Georg Lukacs, de Hannah Arendt, de Theodor W. Adorno, de Max Horkheimer, de Herbert Marcuse, de Jurgen Habermas, de Michel Foucault ou encore de Charles Taylor. Tous ces auteurs partagent une appréhension résolument critique, voire pessimiste (nous pensons aux analyses parfois désespérées des fondateurs de l'École de Francfort, à savoir Theodor W. Adorno et Max Horkheimer) des processus de développement des sociétés modernes. Ils critiquent « un état de la société ressenti comme aliéné, dépourvu de sens, réifié ou même malade » (Honneth, 2006d, p. 86).

2.4.4 Les sources hégéliennes de la théorie de la reconnaissance

Si la théorie honnethienne de la reconnaissance s'inscrit dans le sillon de la philosophie sociale, faisant sienne le projet de critiquer les pathologies sociales de notre présent historique, elle tire plus spécifiquement ses origines conceptuelles dans les travaux du

---

[28] Il ne s'agit pas de déterminer positivement le contenu d'une vie bonne, mais d'identifier les conditions sans lesquelles une vie sociale ne pourrait être réussie.

[29] Cette affirmation mériterait néanmoins d'être nuancée. Bien qu'Axel Honneth reconnaisse la réalité institutionnelle (étant lui-même titulaire d'une chaire de philosophie sociale) et la pertinence analytique de cette distinction, il constate de nombreux enchevêtrements entre la philosophie sociale et la philosophie politique dans les travaux théoriques (Honneth, 2006a, p. 153).

jeune Hegel (que les commentateurs appellent souvent «les écrits de Iéna»). Contre toute évidence, Axel Honneth ne recourt pas à la dialectique hégélienne du maître et l'esclave - développée dans la *Phénoménologie de l'Esprit* (Hegel, 1998) et popularisée par le commentaire d'Alexandre Kojève (1980) – pour construire sa propre démarche spéculative. Ses recherches ne s'enracinent donc aucunement dans le modèle agonistique de la lutte pour la reconnaissance. Elles mobilisent plutôt la première «philosophie de l'esprit» du jeune Hegel, élaborée dans *Le premier système* (Hegel, 1999), mais aussi dans le *Système de la vie éthique* (Hegel, 1976).

Ces deux œuvres de jeunesse ne manquent pas d'attrait, dans la mesure où elles déploient des intuitions à la fois fécondes et originales, mais malheureusement abandonnées par le détenteur de la chaire de philosophie de l'Université de Berlin par la suite. Pour Axel Honneth, il appert que la thèse de la constitution intersubjective de la subjectivité trouve sa première formulation, en philosophie, dans les écrits du jeune Hegel[30]. Bien que George Herbert Mead défende très clairement cette idée dans le cadre postmétaphysique de sa psychologie sociale, c'est en effet à la pensée hégélienne que nous devons l'expression philosophique de cette proposition un siècle auparavant (Honneth, 2000, p. 87). Au fond, la psychologie sociale meadienne s'est appropriée cette thèse hégélienne en l'arrachant, toutefois, aux présupposés métaphysiques aujourd'hui intenables de l'idéalisme allemand[31]. De plus, il revient au philosophe berlinois d'avoir identifié trois sphères de reconnaissance réciproque, au travers desquelles passent successivement les sujets au cours de leur développement, pour prendre conscience de leur autonomie, d'une part, et de leur individualité, d'autre part (Honneth, 2000, p. 84). Il s'agit, en fait, de «l'amour», du «droit» et de «l'éthicité»[32]. Enfin, les «écrits de Iéna» esquissent l'idée – préfigurant ainsi les travaux

---

[30] Cette affirmation mériterait d'être nuancée, comme en témoignent les analyses de Franck Fischbach. Celles-ci dévoilent effectivement des continuités entre l'idéalisme de Fichte et de Hegel concernant la problématique de la reconnaissance sociale, d'une part, et la thèse de la formation intersubjective de la subjectivité, d'autre part (Fischbach, 1999).

[31] D'un point de vue «stratosphérique», il ne paraît pas illégitime d'envisager l'idéalisme hégélien comme une conception téléologique de l'Histoire, d'après laquelle la Raison se déploierait progressivement, en passant par différents moments historiques, et ce, conformément à une logique dialectique.

[32] Pour éviter d'inutiles répétitions et garantir, autant que faire se peut, l'intelligibilité de notre propos, nous reviendrons ci-dessous sur ces trois sphères de reconnaissance réciproque. La théorie honnethienne de la reconnaissance étant entièrement redevable de cette tripartition, nous aurons en effet l'occasion de l'explorer ultérieurement.

ultérieurs sur la dialectique du maître et de l'esclave – d'une lutte au principe de la reconnaissance réciproque. Ils envisagent la souffrance morale résultant d'un manque de valorisation intersubjective comme une incitation, pour les sujets, à s'engager dans des rapports conflictuels pour la revendiquer. Aussi, ces trois thèses – la constitution intersubjective de la subjectivité, la tripartition des formes de reconnaissance et la lutte – se révèlent être décisives, la théorie honnethienne de la reconnaissance s'appuyant explicitement sur ces différentes intuitions philosophiques.

2.4.5 Les trois formes de reconnaissance

Dans la continuité du jeune Hegel, mais aussi de la psychologie sociale meadienne, le directeur de l'*Institut fur Sozialforschung* embrasse pleinement l'idée selon laquelle la subjectivité est intersubjectivement constituée et vulnérable. C'est précisément à partir de cette thèse qu'il s'efforce, à son tour, de construire une théorie de reconnaissance basée sur la tripartition hégélienne de «l'amour», du «droit» et de «l'éthicité». Or, cette démarche suppose d'analyser les expressions positives et – nous insistons sur ce point – négatives de la reconnaissance mutuelle. À chaque forme de valorisation sociale correspond effectivement une dépréciation spécifique, par laquelle les sujets se voient refuser leurs demandes de reconnaissance par autrui. Autrement dit, les phénomènes de gratifications symboliques exigent d'être envisagés comme un «jeu à somme nulle» : l'absence de reconnaissance sociale s'accompagne nécessairement de l'existence du mépris (et réciproquement). En fondant son analyse sur les distinctions conceptuelles du jeune Hegel, Axel Honneth est par conséquent amené à identifier les trois formes de déni de reconnaissance correspondant à «l'amour», «le droit» et «l'identité». Rentrons dans le détail, à présent, de la tripartition proposée par l'héritier de Jurgen Habermas.

La première forme de reconnaissance se déploie dans les liens primaires, c'est-à-dire dans les «rapports érotiques, amicaux et familiaux» (Honneth, 2000, p. 131). Identifiée à *l'amour*, cette valorisation intersubjective prend vraiment toute son importance dans la petite

enfance, dans les rapports entre la mère et son enfant[33]. C'est en effet dans les interactions avec sa mère qu'un enfant bâtit *sa confiance en soi*. Voilà pourquoi cette dernière demeure fondamentale aux yeux d'Axel Honneth : elle précède et conditionne l'accès à toutes les autres formes de reconnaissance sociale. En d'autres termes, sans *confiance en soi*, un individu ne parviendra jamais à développer un rapport positif à lui-même.

> Ce rapport de reconnaissance [l'amour] ouvrant en outre la voie à un mode de relation à soi dans lequel chacun des sujets acquiert une confiance élémentaire en lui-même, il précède tant sur le plan moral que sur le plan génétique toute autre forme de reconnaissance réciproque. L'expérience intersubjective de l'amour ouvre l'individu à cette strate fondamentale de sécurité émotionnelle qui lui permet non seulement d'éprouver, mais aussi de manifester tranquillement ses besoins et ses sentiments, assurant ainsi la condition psychique du développement de toutes les autres attitudes de respect de soi (Honneth, 2000, p. 131).

En raison de son antériorité génétique (étant première dans le développement d'un individu), la théorie francfortoise de la reconnaissance accorde donc une place très particulière à l'*amour*. Nul doute alors que sa négation puisse avoir des effets dévastateurs. Elle s'apparente à l'ensemble des sévices et des violences portant préjudice à l'intégrité affective (l'humiliation systématique d'un enfant au cours de son éducation, etc.) ou physique d'un individu (par exemple, les expériences de torture, de viol, etc.) (Honneth, 2000, p. 162-163).

La seconde forme de reconnaissance se gagne dans les relations juridiques. Il s'agit, à l'évidence, du *droit*. Cette valorisation intersubjective, propre aux sociétés modernes[34], ne saurait être conditionnée par l'appréciation positive – ou négative – des qualités individuelles. Elle est indexée, non pas aux singularités d'une personne, mais à des normes valant universellement (à l'instar des droits de l'Homme). En ce sens, le *droit* s'applique, au moins

---

[33] Bien que l'amour s'acquiert dans les rapports érotiques, amicaux et familiaux, Axel Honneth met l'emphase, dans son argumentation, sur la reconnaissance mutuelle dans les relations affectives entre une mère et son enfant. En reprenant les thèses psychanalytiques de Donald Winnicott (1989a, 1989b et 2002), le Francfortois démontre en effet l'importance cruciale de l'amour maternel dans le développement psychique d'un individu. Plus que la valorisation intersubjective dans les rapports entre des amants ou des amis proches, la reconnaissance mutuelle dans les relations familiales s'avère déterminante pour l'équilibre psychologique d'une personne.

[34] Les sociétés modernes s'opposent en cela aux sociétés traditionnelles. Dans ces dernières, les droits sont distribués en fonction, non pas de normes universelles, mais du statut social (Honneth, 2000, p. 131-147). Dans les sociétés aristocratiques, par exemple, la naissance détermine le statut social des individus et, par là même, les prérogatives dont ils jouissent.

dans les sociétés modernes épousant les principes du libéralisme politique[35], à tous leurs membres, sans distinction, ni privilège. Or, cette forme de reconnaissance favorise l'émergence, chez les individus, du *respect de soi*.

> La reconnaissance des droits légaux trouve son corollaire psychique dans le développement de la capacité de se rapporter à soi-même comme à une personne moralement responsable ; de même que, dans le cas de l'amour, l'enfant acquiert grâce à l'expérience permanente de la sollicitude maternelle la confiance qui lui permet de manifester librement ses besoins, de même l'adulte acquiert dans l'expérience de la reconnaissance juridique la possibilité de comprendre ses actes comme la manifestation, respectée par tous, de sa propre autonomie (Honneth, 2000, p. 144).

En obtenant des droits légaux dans un collectif, les individus peuvent faire valoir leur autonomie, d'une part, et gagnent l'assurance d'être respecté par tous, d'autre part. Les conséquences de ce déni de cette forme de reconnaissance sont considérables, autant d'un point de vue pratique qu'affectif. Il implique une limitation brutale de l'autonomie des sujets rejetés, tout en leur donnant le sentiment de ne pas être des partenaires légitimes d'interaction. Ce déni de reconnaissance juridique donne en effet aux spoliés l'impression de ne pas être suffisamment responsables, dans la société à laquelle ils appartiennent, pour revendiquer des droits similaires à leurs semblables (Honneth, 2000, p. p. 163-164). Cette négation se manifeste, concrètement, par la privation de droits jugés légitimes ou encore par l'exclusion. L'existence des sans-papiers dans les pays occidentaux ou les lois raciales de Nuremberg peuvent être, par exemple, envisagées comme de tristes cas d'école.

Enfin, la troisième forme de reconnaissance, dénommée la «*solidarité*» dans la traduction française de *La lutte pour la reconnaissance* (Honneth, 2000), résulte de la valorisation, par une communauté déterminée[36], des qualités et des compétences particulières d'un membre. La *solidarité*, à l'opposé de la reconnaissance juridique, se rapporte par là même à la singularité. Elle vient sanctionner symboliquement les contributions personnelles

---

[35] En philosophie politique, le libéralisme politique doit être distingué du libéralisme économique. Bien qu'il puisse exister des articulations entre ces deux régimes, l'un n'implique aucunement l'autre. Celui-ci repose sur l'idée selon laquelle les individus naissent avec des droits naturels, qu'il s'agit de valoriser et de protéger comme des droits politiques par la loi, alors que celui-là se fonde sur la thèse de l'autorégulation du marché.

[36] Axel Honneth construit, dans la *Lutte pour la reconnaissance*, son concept de « communauté » en accordant une place déterminante aux valeurs. En d'autres termes, cette notion doit être entendue au sens de « communauté de valeurs » (2000, p. 147-158).

d'un individu aux finalités de sa communauté. Aussi, cette gratification se traduit subjectivement par la certitude de posséder des savoirs et des savoirs-faire pertinents dans le contexte de ses activités professionnelles, mais aussi de ses occupations extra-professionnelles (nous pensons notamment aux engagements associatifs, politiques, etc.). L'*estime de soi* découle en l'occurrence de cette conviction personnelle.

> [...] l'expérience de l'estime sociale s'accompagne dès lors d'un sentiment de confiance quant aux prestations qu'on assure ou aux capacités qu'on possède, dont on sait qu'elles ne sont pas dépourvues de «valeur» aux yeux des autres membres de la société ; nous pouvons désigner ce type de relation à soi, ce qu'on appelle couramment «le sentiment de sa propre valeur», par l'expression «estime de soi» [...] (Honneth, 2000, p. 157)

Avec la *confiance en soi* et le *respect de soi,* l'*estime de soi* constitue la troisième et dernière forme de rapport positif à soi dans la théorie honnethienne de la reconnaissance. Sa négation engendre, là encore, des conséquences néfastes psychologiquement. L'individu privé de cette reconnaissance rencontrera de réelles difficultés pour envisager positivement ses propres aptitudes et, plus généralement, son mode de vie (le développement de celles-ci étant intrinsèquement lié à celui-là). Il intériorisera ainsi l'idée selon laquelle son existence n'a que peu de valeur, celle-ci n'étant pas en adéquation avec les fins de sa communauté d'appartenance. Cette dépréciation sociale, avant de menacer l'intégrité psychique de ses victimes, s'exprime par différentes humiliations sociales, telles que le déclassement dans une entreprise, la précarité économique, etc.

2.4.6 Au-delà d'une conception instrumentale des conflits sociaux

La pensée honnethienne opère une distinction entre trois formes de reconnaissance sociale, à savoir l'amour, le droit et la solidarité, chacune contribuant à développer un rapport positif à soi, en l'occurrence la confiance en soi, le respect de soi et l'estime de soi. Or, comme en témoigne le sous-titre de *La lutte pour la reconnaissance* (Honneth, 2000), à savoir *Grammaire morale des conflits sociaux*, l'enjeu de cette tripartition n'est autre que l'intelligibilité des rapports agonistiques entre les acteurs sociaux. Elle se propose d'envisager les antagonismes à l'oeuvre dans nos sociétés contemporaines, en épousant une perspective

analytique originale, soucieuse de leurs ressorts moraux et symboliques[37]. En ce sens, la théorie francfortoise de la reconnaissance constitue une réelle alternative, mais aussi une critique puissante, des conceptions instrumentales des luttes collectives.

Axel Honneth distingue en effet deux approches opposées des conflits sociaux. Pour la première, les rapports antagonistes seraient en dernière instance motivés par le désir de s'accaparer, de manière exclusive, les moyens d'existence. Cette vision instrumentale, trouvant sa source dans les écrits machiavéliens et hobbésiens, défend donc la thèse selon laquelle les acteurs s'engageraient dans des conflits sociaux pour satisfaire, en premier lieu, leurs intérêts individuels et collectifs[38]. En revanche, pour la seconde, les dimensions symboliques et morales auraient une place décisive dans les luttes sociales. Or, conformément à cette distinction, la théorie de la reconnaissance du directeur de l'Institut de Recherche Sociale appartient évidemment à cette seconde filiation (2000, p.13-17). Sans nier l'existence de préoccupations égoïstes, les recherches honnethiennes conduisent à nuancer considérablement la vision instrumentale, en soulignant l'importance des demandes de reconnaissance – et par là même des attentes normatives des acteurs - dans leurs rapports agonistiques.

Ce point étant acquis, il peut paraître à présent contre-intuitif de recourir à ce cadre conceptuel pour analyser le lien social dans les mondes numériques. En quoi une théorie sur les conflits sociaux peut-elle être féconde pour examiner les interactions médiatisées des joueurs ? Au moins deux arguments méritent d'être considérés par rapport à cette question. Si la théorie honnethienne de la reconnaissance ne nous paraît pas inadéquate, c'est d'abord parce que, dans la continuité de la sociologie simmélienne, nous envisageons les rapports conflictuels non pas comme des signes de déliquescence des rapports sociaux, mais, tout au

---

[37] Pour Axel Honneth, la poursuite de la confiance en soi est, certes, un élément déterminant dans le développement psychologique des sujets, mais il n'est pas susceptible de provoquer des conflits sociaux. En revanche, le respect de soi et l'estime de soi peuvent très clairement pousser les acteurs à s'engager dans des luttes collectives. Il écrit à ce sujet: « Ces trois sphères n'induisent certes pas toutes des tensions morales susceptibles de déclencher des conflits ou des confrontations sociales: car on ne peut qualifier une lutte de « sociale » qu'au sens où ses objectifs sont généralisables par-delà l'horizon des intentions individuelles, pour servir de base à un mouvement collectif. L'amour, comme forme élémentaire de reconnaissance, n'implique pas d'expériences morales capables par elles-mêmes d'entraîner l'émergence de conflits sociaux » (2000, p. 193).

[38] Cette conception, présupposant l'existence d'agents égoïstes, demeure encore aujourd'hui très prégnante dans les recherches en sciences sociales. L'existence du Mouvement Anti-Utilitariste dans les Sciences Sociales (M.A.U.S.S) est d'ailleurs là pour en témoigner.

contraire, comme des témoignages de la vitalité des processus de socialisation[39]. Loin d'exprimer une rupture, le conflit est l'expression concrète de la consolidation d'un lien social. La mobilisation des concepts honnethiens ne semble par conséquent pas en contradiction avec le projet d'étudier les interactions médiatisées dans les mondes numériques.

En second lieu, bien qu'Axel Honneth s'intéresse spécifiquement aux ressorts moraux et symboliques des mouvements collectifs, il ne conclut jamais un rapport de nécessité entre des demandes de reconnaissance déçues, d'une part, et des conflits sociaux, d'autre part. Si, pour le directeur de l'*Institut fur Sozialforschung,* les mouvements sociaux peuvent effectivement être engendrés par des expériences de déni de reconnaissance, il n'en reste pas moins que ces dernières préexistent à ces premiers. En ce sens, l'analyse des attentes normatives des acteurs – qu'elles soient ou non confirmées par autrui – et des processus par lesquels elles se manifestent ne requiert pas nécessairement d'étudier les conflits sociaux qui pourraient en résulter. Soyons encore plus clairs sur ce point. Bien que nous n'excluons pas, a priori, la possibilité d'analyser des rapports agonistiques collectifs dans les mondes numériques[40] (bien au contraire), nous mobiliserons la théorie honnethienne de la reconnaissance pour examiner, au niveau des interactions médiatisées, les différentes formes de reconnaissance et de mépris intervenant plutôt dans les échanges interpersonnels des joueurs.

2.4.7 Recourir aux concepts honnethiens pour penser la socialisation en ligne

Au-delà des arguments a priori, visant à démontrer l'adéquation entre la théorie francfortoise de la reconnaissance et l'analyse des processus de socialisation dans les mondes numériques, nous espérons que les conclusions ultérieures de nos recherches convaincront, a

---

[39] Au début de son opuscule dédié au conflit, Georg Simmel est tout à fait clair à ce sujet : «Si toute interaction entre les hommes est une socialisation, alors le conflit, qui est l'une des formes de socialisation les plus actives, qu'il est logiquement impossible de réduire à un seul élément, doit absolument être considéré comme une socialisation. Dans les faits, ce sont les causes du conflit, la haine et l'envie, la misère et la convoitise, qui sont véritablement l'élément de la dissociation. Une fois que le conflit a éclaté pour l'une de ces raisons, il est en fait un mouvement de protection contre le dualisme qui sépare, et une voie qui mènera à une sorte d'unité, quelle qu'elle soit, même si elle passe par la destruction de l'une des parties [...]» (Simmel, 1992, p. 19).

[40] Il serait d'ailleurs mal avisé d'exclure cette éventualité, dans la mesure où des recherches antérieures ont d'ores et déjà démontré l'existence de mouvements de protestation collective dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, opposant notamment les joueurs aux concepteurs. Ce que nous pourrions nommer «la révolte des guerriers», dans World of Warcraft, demeure probablement l'exemple le plus probant (Taylor, 2006a).

posteriori, de la pertinence de nos choix spéculatifs. Nous croyons en effet que l'opérationnalisation des distinctions honnethiennes constituera, en dernière instance, la preuve la plus éloquente de sa fécondité. Toutefois, dans l'idée d'éviter d'hypothéquer, dès maintenant, l'ensemble de notre travail, donnons rapidement un premier aperçu des perspectives analytiques offertes par le «coeur» de notre dispositif conceptuel.

En recourant à la philosophie sociale du directeur de l'Institut de Recherche Sociale, nous prêterons attention aux attentes normatives des joueurs, et notamment à leurs demandes de reconnaissance, relevant respectivement de l'amour, du droit et de la solidarité. Cette démarche nous incitera par là même à examiner, au niveau des interactions médiatisées entre les usagers des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, les expressions concrètes de ces sollicitations, mais aussi les modalités par lesquelles ces dernières se voient confirmées ou déclinées. Profitons, par ailleurs, de cette occasion, pour souligner l'importance des phénomènes de mépris (la privation de droits, l'humiliation, etc.) dans le cadre de notre problématique sur le lien social. Considérer les rapports de reconnaissance dans les univers numériques (pour chacune des sphères identifiées ci-dessus), cela suppose effectivement de s'intéresser autant à l'approbation des attentes normatives des acteurs qu'à leur négation.

Les notions élaborées par Axel Honneth, à l'évidence centrales dans notre recherche, ne seront pas pour autant exclusives. Pour explorer en détail les processus de socialisation dans les mondes numériques, il est en effet probable qu'il faille complexifier notre modèle théorique en ajoutant d'autres formes de reconnaissance mutuelle, plus spécifiques aux univers numériques. Bien qu'il soit souhaitable d'éviter ce qu'Olivier Voirol appelle « le relativisme de la situation » (2009b, p. 125), il ne nous paraît pas légitime de restreindre, a priori, le spectre de notre analyse aux seules sphères de l'amour, du droit et de la solidarité. Nous devons par là même considérer la possibilité d'identifier des attentes normatives supplémentaires, propres aux mondes synthétiques, en plus de la trichotomie élaborée par Axel Honneth.

2.5 Complexifier notre dispositif théorique par d'autres apports conceptuels

Nous avons eu l'occasion, ci-dessus, de déployer les deux premiers niveaux de notre cadre analytique. La proposition, selon laquelle la subjectivité serait intersubjectivement constituée et vulnérable, s'apparente au premier niveau. Étant au fondement de notre

appareillage conceptuel, elle s'identifie, au fond, aux «racines» de ce dernier. La théorie honnethienne de la reconnaissance s'inscrit alors dans la continuité de cette idée, formant le second niveau. Elle est le véritable coeur de notre dispositif conceptuel. Partant de là, il nous reste maintenant à explorer les différentes ramifications de notre cadre théorique. Or, celles-ci se caractérisent par leur cohérence logique (elles ne rentrent pas en contradiction avec les autres éléments de notre appareillage analytique et, en particulier, avec la pensée d'Axel Honneth), d'une part, et par leur capacité à rendre le réel intelligible (elles se sont avérées nécessaires, au cours de notre recherche, pour interpréter nos données empiriques), d'autre part. En d'autres termes, ce que nous nous proposons d'appeler «les ramifications conceptuelles» n'est autre que les notions, complémentaires à la théorie honnethienne de la reconnaissance, nous ayant apporté les moyens de saisir les phénomènes de socialisation dans les mondes numériques.

2.5.1 L'interactionnisme goffmanien

2.5.1.1 Le domaine des interactions sociales

Pour progresser dans notre projet de recherche, l'interactionnisme d'Erving Goffman s'est rapidement révélé indispensable, cette approche démontrant la légitimité d'une analyse systématique de l'ordre interactionnel. Bien que cet auteur affirme – non sans controverse – s'intéresser seulement à des objets secondaires[41], son œuvre pourrait être interprétée comme une justification de l'étude de l'ordre de l'interaction en sociologie. Les déclarations de cet auteur, dans son ultime article, vont d'ailleurs dans ce sens, comme en témoigne la citation suivante:

> Ma préoccupation pendant des années a été de promouvoir l'acceptation de ce domaine du face-à-face comme un domaine analytiquement viable – un

---

[41] Nous ne résistons pas à l'envie de citer ce passage, démontrant la vivacité d'esprit, mais aussi le sens de l'humour de Erving Goffman: « Je donne personnellement une priorité à la société et considère les engagements d'un individu comme secondaires ; ce travail ne traite donc que de ce qui secondaire. Il est suffisamment vulnérable dans le champ qu'il s'autorise pour qu'on ne lui fasse pas grief de ne pas aborder ce qu'il ne prétend pas explorer. On peut certes soutenir que l'étude de l'expérience personnelle - avec toutes les conséquences que comporte le fait de considérer - avec une égale attention tout ce qui est momentanément significatif pour un individu procède d'une perspective ayant des implications politiques claires et, plus précisément, conservatrices. Loin d'aborder les différences entre classes favorisées et classes défavorisées, cette analyse semble s'écarter définitivement de ce type de questions. Je l'admets. Mais j'ajouterai que celui qui voudrait lutter contre l'aliénation et éveiller les gens à leurs véritables intérêts aura fort à faire, car le sommeil est profond. Mon intention ici n'est pas de leur chanter une berceuse, mais seulement d'entrer sur la pointe des pieds et d'observer comment ils ronflent. » (Goffman, 1991, p. 22).

> domaine qui pourrait être dénommé, à défaut d'un nom plus heureux, l'ordre de l'interaction – un domaine dont la méthode d'analyse préférée est la micro-analyse (Goffman, 1988, p. 191).

Que signifie alors précisément l'expression « interaction sociale », et surtout, peut-on rigoureusement parler d'une « interaction sociale » dans le contexte d'un univers synthétique? La microsociologie nous apporte là encore des réponses précieuses. Pour commencer, les interactions sociales désignent les actions réciproques effectuées par deux ou plusieurs personnes (morales ou physiques) dans des situations de coprésence[42]. Les apparences, les manières d'être et les paroles y jouent alors un rôle déterminant, dans la mesure où elles permettent à autrui de deviner les intentions d'un sujet (et inversement), facilitant par là même la coordination des acteurs. Cette définition doit être complétée par un autre élément clé, à savoir la vulnérabilité. Parce que les interactions sociales exigent un engagement physique ou, tout au moins, psychologique, elles soumettent nécessairement les acteurs au risque d'une agression corporelle ou d'une atteinte morale (Goffman, 1973b, p. 227-331). L'engagement dans une situation sociale s'accompagne donc nécessairement d'une menace sur l'intégrité des interactants.

Par rapport à la seconde partie de la question, le concept « d'interaction sociale » ne paraît pas en contradiction avec la pratique des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Certes, les travaux d'Erving Goffman portent nettement plus souvent sur des interactions en face à face, mais ils n'excluent pas la possibilité d'interagir avec des médiations telles que le téléphone ou le courrier[43]. Bien sûr, les interactions médiatisées et les interactions en face à face diffèrent. Non seulement elles ne mobilisent pas les mêmes ressources, mais elles se déploient aussi selon des modalités hétérogènes (que l'on pense par exemple à leurs caractéristiques spatiales et temporelles). Par conséquent, notre recherche devra intégrer cela en tentant d'identifier les spécificités des interactions sociales dans les mondes numériques.

---

[42] Isaac Joseph définit la situation sociale de la manière suivante: « espace-temps défini conventionnellement où deux personnes ou plus sont coprésentes ou communiquent et contrôlent mutuellement leurs apparences, leur langage corporel et leurs activités » (Joseph, 1998, p. 124).

[43] « L'interaction sociale peut être définie, de façon étroite, comme ce qui apparaît uniquement dans des situations sociales, c'est-à-dire des environnements dans lesquels deux individus, ou plus, sont physiquement en présence de la réponse de l'un et de l'autre. (On peut supposer que le téléphone et le courrier offrent des versions réduites de la chose réelle primordiale) » (Goffman, 1988, p. 191).

2.5.1.2 De la métaphore théâtrale au modèle du rituel

Dans l'œuvre du sociologue canadien, nous exploiterons plus spécifiquement la métaphore théâtrale (Goffman, 1973a, 1973b, 1975), d'une part, et le modèle du rituel (Goffman, 1974, 1973b), d'autre part. Ces deux apports théoriques bénéficieront donc d'une place importante dans notre recherche. Cependant, nous n'excluons pas de recourir, ponctuellement, à d'autres notions de la pensée goffmanienne. Tous les concepts microsociologiques permettant d'accroître l'intelligibilité des phénomènes de socialisation dans les univers numériques demeurent, en effet, susceptibles de nous intéresser.

Ajoutons que nous ne prétendons pas, dans le cadre de cette sous-partie, examiner exhaustivement tous les concepts participant à la métaphore théâtrale ou au modèle du rituel. Nous n'évoquerons que les notions ayant joué un rôle important dans notre réflexion, sans toutefois les approfondir. À vrai dire, pour éviter de rendre notre propos aussi indigeste qu'incompréhensible, nous croyons opportun de remettre l'exposition détaillée de ces différents concepts à plus tard. Nous les définirons, de manière séquentielle, dans le mouvement même de l'analyse de nos données empiriques.

Ce point étant éclairci, arrêtons-nous sur la métaphore théâtrale. Dans leur introduction pédagogique de l'oeuvre d'Erving Goffman (2005), Jean Nizet et Natalie Rigaux envisagent cette dernière de la manière suivante[44]:

> Imaginons une personne face à une ou plusieurs autres. Goffman nous propose de considérer que, dans ce type de situation, on a affaire à un acteur qui mène une représentation face à un public et adopte des expressions, en vue de contrôler les impressions de ce public(p. 19).

Cette grille de lecture[45] apporte un éclairage original sur la vie sociale, en ce qu'elle envisage cette dernière comme une scène, animée par des acteurs et engageant la présence d'un public. Or, cette métaphore théâtrale est alimentée par de nombreux concepts

---

[44] Pour avoir de plus amples informations à ce sujet, nous recommandons la lecture de l'opuscule d'Isaac Joseph consacré à la microsociologie goffmanienne et, plus spécifiquement, de son chapitre intitulé «Drames» (1998, p. 51-69).

[45] Si l'expression «grille de lecture» nous paraît appropriée, c'est parce qu'elle met en exergue la fonction heuristique de cette métaphore théâtrale. Goffman met d'ailleurs en garde ses lecteurs sur ce point, comme en atteste la citation suivante : «c'est peut-être le moment de reconnaître que l'exercice par lequel on a poussé à ses limites extrêmes les potentialités enfermées dans une simple analogie relevait en partie de l'artifice rhétorique [...] C'est pourquoi il faut abandonner ici le langage et le masque du théâtre. Les échafaudages, après tout, ne servent qu'à construire d'autres choses, et on ne devrait les dresser que dans l'intention de les démolir.» (Goffman, 1973a, p. 240)

sociologiques, tels que «l'appareillage symbolique» (Goffman, 1973a, p. 29-32), et la distinction subséquente entre «le décor» et «la façade personnelle», «le contrôle des impressions » (p. 23), « la fausse note » (p. 229), « l'équipe » (p. 102), mais aussi «la région», exigeant une démarcation entre «la scène» et les «coulisses» (p. 105-135). Ces différentes notions devraient alors nous permettre d'explorer les jeux des acteurs, c'est-à-dire leurs manières de paraître. Nul doute que les constructions conceptuelles menées à l'occasion de l'analyse interactionniste des stigmates (Goffman, 1975) puissent également nous aider. Dans la mesure où elles participent elles aussi à la métaphore théâtrale tout en la complexifiant, il convient de les mobiliser.

Le modèle du rituel consiste, quant à lui, à appréhender l'ensemble des interactions sociales comme un ordre social à part entière, structuré par des règles, des récompenses et des sanctions (Goffman, 1988, p. 95-103). Dans le cadre de cette approche, les notions de « face » (Goffman, 1974, p. 9) et «d'embarras» (p. 87-100) nous semblent particulièrement prometteuses. Il en est d'ailleurs de même pour la distinction entre la «tenue» et la «déférence» (p. 43-85). Tous ces concepts ont en effet pour particularité d'insister sur les attentes normatives sous-jacentes à toutes les interactions sociales.

2.5.1.3 La microsociologie de la reconnaissance

En conjuguant la métaphore théâtrale avec le modèle du rite, nous disposerons d'un appareillage théorique approprié pour examiner en détail les interactions médiatisées des joueurs. Par ailleurs, ces contributions conceptuelles nous paraissent d'autant plus intéressantes qu'elles semblent pouvoir être interprétées comme des éléments d'une «microsociologie de la reconnaissance»[46]. À vrai dire, deux arguments plaident en la faveur de cette idée. La proximité entre les notions de «face» et de «reconnaissance» s'avère, en premier lieu, troublante. La sociologie goffmanienne accorde, sans conteste, une place déterminante à la règle du maintien de la face. Celle-ci met en évidence la nécessité, pour les partenaires d'une interaction sociale, de garder leur propre face et d'aider l'autre à préserver la leur. Or, Erving Goffman définit le concept de «face» de la façon suivante :

> On peut définir le terme de face comme étant la valeur sociale positive qu'une personne revendique effectivement à travers la ligne d'action que les autres

---

[46] Christian Lazzeri et Alain Caillé défendent d'ailleurs clairement cette idée: « Or l'analyse par [Goffman] de l'ordre de l'interaction et de la gestion sociale de la face et du moi peut difficilement être lue comme autre chose qu'une microsociologie de la reconnaissance » (Lazzeri et Caillé, 2004, p. 112).

> supposent qu'elle a adoptée au cours d'un contact particulier (Goffman, 1974, p. 9).

Dans la mesure où la reconnaissance sociale désigne, en général, la confirmation de la valeur sociale des actions et des capacités d'un individu par les autres (Lazzeri et Caillé, 2004, p. 90), l'existence d'affinités électives entre ces notions nous semble difficilement discutable. Parce qu'elles offrent toutes les deux l'opportunité de penser la valeur sociale d'un point de vue intersubjectif, il n'est pas interdit de comprendre l'interactionnisme goffmanien – nous pensons notamment à la métaphore théâtrale et au modèle du rite - comme une «microsociologie de la reconnaissance».

La sociologie des émotions mène, en second lieu, aux mêmes conclusions. L'ouvrage de Thomas J. Scheff, intitulé *Goffman Unbound !* (2006), demeure à ce titre particulièrement éloquent. Ce chercheur développe en effet une interprétation hétérodoxe de la pensée goffmanienne, selon laquelle les premiers écrits du Canadien (en lien avec la métaphore théâtrale) renouvelleraient le vocabulaire sociologique et offriraient, de ce fait, une vision du monde social résolument relationnelle, d'une part, et centrée sur l'émotion, d'autre part. Pour Thomas J. Scheff, cette représentation de la vie sociale rendrait par là même visible tout un pan de l'expérience quotidienne des acteurs, qu'il se propose de nommer, en anglais, «Emotional/Relational World» (ERW) (p. 43). Cette lecture originale a ainsi la particularité de mettre l'accent sur la gestion des émotions personnelles (p. 43-46) : en s'efforçant de contrôler les impressions qu'ils donnent à leurs partenaires d'interaction (Goffman, 1973a, p. 29), les acteurs se devraient également de maîtriser leurs propres affects. Or, cette interprétation accorde une place prépondérante à trois formes d'émotion, à savoir l'embarras, la honte et l'humiliation.

> Unlike most social scientists, Goffman explored emotions as well as thoughts and actions. [...] most of Goffman's treatment of feeling concerns embarrassment, and less prominently, its two cousins, shame and humiliation. These emotions play an important part in many of his early studies, both explicitly, and in larger scope, by implication (Scheff, 2006, p. 35).

D'après cette citation, la microsociologie goffmanienne se caractérise donc par l'attention qu'elle porte aux affects, et notamment aux procédés par lesquels les acteurs s'efforcent de gérer leur embarras, leur honte et leur humiliation[47]. Si cette spécificité

---

[47] Thomas J. Scheff examine notamment les similitudes et les différences entre la sociologie goffmanienne et les travaux de Charles Cooley (Scheff, 2006, p. 33-49).

distingue l'interactionnisme goffmanien des autres formes d'interactionnisme, nous pensons également qu'elle rapproche celui-ci de la théorie honnethienne de la reconnaissance. Bien que Thomas J. Scheff n'évoque, à notre connaissance, que très rapidement les articulations possibles entre la pensée goffmanienne et la philosophie sociale d'Axel Honneth (Scheff, 2007), son interprétation corrobore indirectement la thèse selon laquelle la pensée d'Erving Goffman s'apparente à une « microsociologie de la reconnaissance ». Dans les travaux du Francfortois, les sentiments de honte et d'humiliation s'avèrent en effet cruciaux, puisqu'ils émanent de la négation de la reconnaissance dans les relations intersubjectives. Rappelons que pour le directeur de l'Institut de Recherche Sociale, ces sentiments ne sont rien de moins que les ressorts psychologiques des conflits sociaux. Partant de là, les affinités entre la microsociologie goffmanienne et la perspective honnethienne paraissent difficilement contestables, l'une comme l'autre accordant une place centrale aux rapports négatifs à soi des acteurs.

2.5.2 La théorie interactionnelle des médias

En recourant à l'interactionnisme d'Erving Goffman – interprété en tant que «microsociologie de la reconnaissance», nous nous doterons de catégories d'analyse suffisamment fines pour appréhender les formes de reconnaissance et de mépris, au niveau même des interactions entre les joueurs. Toutefois, nous devons maintenant nous déterminer plus clairement par rapport à la question de la médiatisation. Certes, la pensée goffmanienne ne s'oppose pas, comme nous l'avons vu, à l'idée selon laquelle les interactions médiatisées (mobilisant le téléphone, le courrier, etc.) puissent être de véritables interactions sociales. Il reste néanmoins à savoir comment nous envisagerons l'articulation entre les pratiques ludiques des usagers, d'une part, et le monde numérique dans lequel ils évoluent, d'autre part.

Derrière cette exigence se cache en réalité la question épistémologique, désormais classique, des rapports entre société et technique: comment comprendre, avec pertinence, les interrelations entre le social et la technique ? (Breton et Proulx, p. 251-255). Les réponses à cette interrogation se répartissent généralement entre les variantes du déterminisme technique et les explications fondées sur la causalité sociologique. Soit les phénomènes sociaux résulteraient, plus ou moins exclusivement, de l'évolution technologique, soit les objets techniques seraient réductibles à des représentants de signifiés sociaux, s'apparentant à des sortes de « fétiches ». Pour dépasser cette antinomie, la sociologie de la traduction apparaît

alors souvent comme étant l'unique option théorique légitime[48].

Dans le cadre de notre recherche, nous souhaitons éviter autant que possible l'écueil des déterminismes (technique et sociologique) et les impasses de la théorie de l'acteur – réseau[49]. La théorie interactionnelle des médias de communication, élaborée par John B. Thompson (1995), se révèle être une solution élégante pour échapper à ce dilemme. Elle paraît également adéquate pour évaluer comment les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, en tant que programme informatique, pèsent sur le comportement des usagers.

Cependant, le recours à cette perspective exige au préalable d'identifier ce logiciel à un média de communication. En fait, c'est ce que semble suggérer la définition de John B Thompson: « les médias de communication ne sont pas simplement des dispositifs techniques, mais des moyens de stocker et d'échanger des matériaux informationnels et symboliques entre les individus » (Thompson, 2000, p. 190). Notre définition provisoire des mondes numériques, exposée ci-dessus, nous autorise vraisemblablement à valider ce rapprochement, dans la mesure où les univers synthétiques proposent, en général, de nombreux moyens de communication, tels des fonctionnalités de communication vocale, des messageries instantanées, des emotes, des systèmes de courrier électronique, forums, etc. La théorie interactionnelle des médias nous paraît, en ce sens, pleinement légitime dans le cadre de notre étude.

Cette approche spéculative se caractérise par sa volonté de penser les liens entre les médias de communication et nos formes d'interaction. Cette théorie appréhende en effet ceux-ci comme les conditions de possibilité de celles-là. En d'autres termes, elle s'efforce essentiellement de répondre à la question suivante: quelles formes d'action et d'interaction rendent possible les médias de communication? Cette perspective présente au moins deux avantages pour notre thèse. D'une part, elle nous permet d'assumer l'influence du dispositif technique, sans pour autant succomber à la logique de « l'effet » imposée par le déterminisme technique. La théorie interactionnelle des médias n'appréhende pas l'émergence de nouvelles

---

[48] C'est tout au moins ce qu'il apparaît à la lecture de certains textes. *L'espoir de Pandore* est par exemple là pour en témoigner (Latour, 2001).

[49] Bien qu'elle apporte un vocabulaire permettant de décrire « l'agency » des objets techniques, la théorie de l'acteur – réseau nous semble beaucoup trop coûteuse philosophiquement. Pour être plus précis, le principe de symétrie généralisée, donnant aux actants humains et non humains la même importance dans les analyses, nous paraît résoudre autant de problèmes qu'il n'en pose.

formes d'interaction comme le résultat mécanique et unilatéral de l'évolution des médias. Ces derniers ne sont que les conditions ne possibilité de l'émergence de nouvelles formes d'interaction. D'autre part, cette approche semble en parfaite synergie avec l'interactionnisme d'Erving Goffman, les deux ensembles théoriques pouvant se compléter sans difficulté.

2.5.3 La visibilité dans les interactions médiatisées

Parce qu'elles complètent la pensée honnethienne, la sociologie goffmanienne et la théorie interactionnelle des médias devraient nous aider à examiner les formes de reconnaissance et de mépris dans les interactions médiatisées des joueurs. Nous souhaitons, à présent, enrichir notre dispositif théorique en mobilisant d'autres notions, celles-ci s'étant révélées extrêmement pertinentes dans le cadre de notre recherche. Notons que ces concepts ont la particularité d'être élaborés par des théoriciens de la reconnaissance, d'une part, et d'appartenir le plus souvent à «la périphérie de leur système», d'autre part. Ces notions «secondaires» constituent donc autant de nouvelles ramifications de notre appareillage conceptuel.

Abordons, pour commencer, le concept de visibilité. Cette notion, très populaire dans les recherches en sciences humaines et sociales[50], suscite de riches développements dans les écrits portant plus spécifiquement sur la reconnaissance sociale. Ce concept fait notamment l'objet d'une analyse serrée dans la pensée d'Axel Honneth (2005, p. 39-57). Olivier Voirol, sociologue à l'Institut de Recherche Sociale de Francfort, lui consacre aussi de nombreux articles (2005a; 2005b; 2009; 2009b). Ce dernier définit, par ailleurs, la visibilité de la manière suivante[51]:

> « Le concept de reconnaissance décrit ici une relation intersubjective de validation des attentes formulées implicitement par les acteurs dans leurs rapports à autrui, relation qui s'avère constitutive de leur sens de soi. Une telle relation présuppose la visibilité mutuelle des acteurs et leur capacité de

---

[50] Pour un aperçu des usages de cette notion dans les recherches en sciences humaines et sociales, nous ne saurions que conseiller la lecture de l'introduction d'Olivier Voirol à un numéro de la revue *Réseaux* entièrement consacré à la visibilité et à l'invisibilité (Voirol, 2005b, p. 9-36).

[51] La définition suivante, proposée par Olivier Voirol, apporte des éclaircissements sur le concept de « visibilité », tel qu'il est formulé par Axel Honneth. Toutefois, dans ses propres travaux, Olivier Voirol construit son concept de « visibilité » différemment, dans la mesure où il s'intéresse plus à la « visibilité sociale », c'est-à-dire aux dimensions collectives de la visibilité. Le directeur de l'Institut de Recherche Social questionne, quant à lui, la visibilité dans le cadre des relations interpersonnelles.

> manifester leurs attentes face à autrui. Un acteur invisible est donc d'emblée exclu de la relation intersubjective et n'apparaît pas comme participant à l'interaction. Par conséquent, la reconnaissance intersubjective ne saurait se déployer avec des acteurs ne parvenant pas à apparaître comme des entités constitutives de la relation (2005b, p. 23). »

Parce qu'il désigne bien plus que des opérations cognitives d'identification, le concept de « visibilité » ne saurait être confondu avec celui de « perceptibilité ». Dans le cadre de la théorie de la reconnaissance, la visibilité émane plutôt de différents gestes d'ouverture ou de bienveillance, par lesquels autrui ratifie notre existence sociale. Ce concept permet par là même de penser ce qui apparaît comme une condition nécessaire, mais insuffisante, de la reconnaissance mutuelle. Sans visibilité, les demandes de reconnaissance ne peuvent effectivement ni être exprimées, ni être confirmées. Sans un comportement favorable à notre égard, attestant de notre existence sociale, autrui conteste inévitablement la légitimité de notre participation aux interactions sociales. Or, sans cette forme antérieure de reconnaissance[52], la possibilité même de revendiquer nos attentes de reconnaissance nous est confisquée.

Partant de là, si nous désirons penser adéquatement les liens sociaux dans les mondes numériques, il nous faut explorer les modalités par lesquelles les joueurs se rendent mutuellement visibles ou, au contraire, invisibles. Sans une analyse approfondie des attitudes par lesquelles les usagers se témoignent de leur bienveillance réciproque– ou minimalement de leur ouverture – dans leurs interactions médiatisées, nous laisserions dans l'ombre une dimension cruciale des phénomènes de reconnaissance en ligne.

2.5.4 Les formes de matérialisation de la reconnaissance dans les dispositifs ludiques

Bien que la théorie honnethienne de la reconnaissance soit d'abord développée pour saisir les dimensions symboliques et morales des interactions sociales, elle n'en demeure pas moins intéressante pour appréhender les formes objectivées des rapports de reconnaissance. Nous aimerions, à présent, nous arrêter plus longuement sur cet aspect de la pensée honnethienne – que nous pourrions nommer «la matérialisation de la reconnaissance» - pour être en mesure d'en apprécier la pertinence dans le cadre de notre étude sur les processus de socialisation dans les mondes numériques. Le Francfortois écrit à ce propos:

---

[52] En un certain sens, nous pouvons concevoir la visibilité comme une forme antérieure de reconnaissance. Elle précède en effet la poursuite de la confiance en soi, du respect de soi ou de l'estime des soi (Voirol, 2005b, p. 24).

> « Cela signifie que la reconnaissance n'est en aucun cas seulement un acte de langage et n'est pas non plus cependant une simple forme corporelle d'attention ou d'affirmation équipée, de surcroît, du langage. Elle a en quelque sorte une facette physique: les mediums de la reconnaissance ont leur propre lieu physique dans l'espace. Ce qui signifie que nous pouvons également, en principe, analyser nos relations sociales sous l'angle de la manière dont les relations de reconnaissance et les formes de mépris sont devenues physiquement des matérialités (Honneth, 2006c, p. 166) ».

Cette citation révèle un aspect plutôt contre-intuitif, mais néanmoins déterminant pour notre recherche, à savoir la possible inscription des rapports de reconnaissance dans l'espace physique. D'après la théorie honnethienne, nous aurions tort de restreindre ces dernières aux seules sphères de la communication langagière et non langagière. Les différentes formes de reconnaissance et de mépris pourraient en effet se cristalliser dans de multiples dispositifs[53]. Partant de là, la perspective d'interroger leur matérialisation dans les jeux de rôle en ligne nous semble prometteuse. Il s'agirait d'étudier les attentes normatives sous-jacentes aux choix techniques ayant présidé la conception des mondes numériques. L'idée consisterait alors à identifier les pratiques ludiques explicitement ou implicitement promues par ces choix techniques[54]. De la sorte, nous serions capables d'examiner comment ces technologies parviennent à valoriser - ou à dévaloriser - certains usages. Nous comprendrions comment les caractéristiques techniques des univers numériques nous incitent à reconnaître des usages déterminés, tout en nous poussant à en mépriser d'autres. Cela passerait par exemple par une analyse des mécanismes ludiques à l'œuvre dans les mondes synthétiques, élaborés par les concepteurs, grâce auxquels les joueurs ont la possibilité de se démarquer publiquement de leurs congénères. Cela nécessiterait aussi de s'attarder sur les gratifications symboliques (sous forme d'artefacts, de tableaux de classement, etc.) distribuées par les jeux de rôle en ligne.

---

[53] Axel Honneth fournit deux exemples pour illustrer son analyse sur la matérialité de la reconnaissance, à savoir la place accordée à la chambre d'un enfant dans une demeure, d'une part, et la disposition d'une prison, d'autre part (Honneth, 2006c, p. 166-167).

[54] Les décisions concernant le développement des mondes numériques résultent de négociations ou de conflits entre ces acteurs. N'étant ni unanimement, ni exclusivement déterminée par la norme de l'efficacité (Feenberg, 1999), la production de ces loisirs numériques passe en effet par une succession de choix entre des alternatives techniques, elles-mêmes étant le reflet d'attentes hétérogènes, portées par ces différents groupes sociaux.

CHAPITRE III

STRATÉGIE MÉTHODOLOGIQUE

Ce chapitre sera dédié à notre stratégie méthodologique. Nous commencerons par exposer les présupposés épistémologiques de notre démarche qualitative. Nous défendrons notre préférence pour le «plausibilisme», invitant les chercheurs à façonner une représentation approximative et sélective du réel, contre les théories du «réalisme naïf» et du relativisme. Nous reviendrons ensuite sur les principes généraux de la conduite d'une ethnographie du virtuel, cette méthode étant au cœur de notre démarche qualitative. Nous clarifierons simultanément le statut que nous accorderons aux données hors ligne (par opposition aux données en ligne) dans notre recherche. Nous détaillerons enfin nos techniques d'enquête, à savoir l'observation participante et la réalisation d'entretiens, mais aussi les modalités de la constitution de notre échantillon.

Notre problématique doit à présent faire l'objet d'une traduction méthodologique. Il s'agit, pour reprendre une expression usitée, de penser son «opérationnalisation». Avant d'amorcer notre argumentation, quelques remarques s'imposent concernant notre vocabulaire. Le terme « méthode » désignera la démarche générale de notre recherche, grâce à laquelle nous caractérisons les étapes de notre projet, les articulations entre les techniques d'enquête, les outils à exploiter pour recueillir des données pertinentes et les modalités de l'analyse de ces données. L'expression « technique d'enquête » renverra quant à elle aux procédés matériels par lesquels nous obtenons des données empiriques. Les techniques d'enquête s'identifieront donc à des éléments de la méthode.

3.1 Les présupposés épistémologiques de notre méthodologie

La rigueur exige, avant de rentrer dans le détail de nos techniques d'enquête, de s'attarder sur les présupposés épistémologiques de notre méthodologie. Commençons par préciser ce que nous entendons par «épistémologie». La définition proposée dans le *Vocabulaire technique et critique de la philosophie* s'avère, en l'occurrence, assez éclairante :

> Ce mot désigne la philosophie des sciences, mais avec un sens plus précis [...] C'est essentiellement l'étude critique des principes, des hypothèses et des résultats des diverses sciences, destinée à déterminer leur origine logique (non psychologique), leur valeur et leur portée objective (*Lalande, 1991, p. 293).*

Bien que l'épistémologie soit distincte de la méthodologie, force est de constater qu'elle précède et fonde (d'un point de vue logique) cette dernière. En ce sens, elle constitue bien un moment légitime de ce chapitre. Sans elle, nous serions en effet prisonniers d'une conception naïve et spontanée de notre propre travail scientifique[1]. Nous resterions dans l'incapacité d'apprécier les critères de validité, mais aussi les limites, des conclusions résultant de notre stratégie méthodologique. Pour apprécier pleinement la portée de notre étude, nous ne pouvons donc pas nous soustraire aux exigences d'une analyse épistémologique.

Nous procéderons en examinant successivement quatre questions cardinales. Nous aborderons, en premier lieu, le problème complexe du rapport entre notre analyse qualitative, d'une part, et le réel auquel elle se référera, d'autre part. Contre le « réalisme naïf » et le relativisme radical, nous défendrons l'idée selon laquelle les résultats d'une recherche se doivent d'être plausibles. Cette première étape nous amènera ensuite à interroger les normes au regard desquelles nous évaluerons la solidité de notre travail. Nous aurons ainsi l'occasion de revenir sur les critères de validité et de pertinence[2]. Nous aborderons, troisièmement, la difficile question de la parole des acteurs. Nous montrerons alors la nécessité d'accorder une véritable légitimité à cette dernière. Enfin, nous reviendrons sur la place de la critique dans

---

[1] À moins d'adhérer à une contestation radicale de l'épistémologie, rejetant l'idée même de rationalité scientifique, les recherches en sciences humaines et sociales ne peuvent que difficilement faire l'impasse sur une analyse de leurs présupposés épistémologiques.

[2] Notre argumentation doit beaucoup, comme nous le verrons, aux analyses de Martyn Hammersley. Les deux premières interrogations épistémologiques auxquelles nous nous confronterons, à savoir la question du rapport au réel et le problème des critères de scientificité des recherches qualitatives, recourent en effet abondamment aux thèses de cet auteur.

notre étude. Il s'agira alors de penser les possibles articulations entre le désir de diagnostiquer des «pathologies sociales» et la volonté de reconnaître une véritable compétence aux acteurs.

3.1.1 Dépasser l'alternative du «réalisme naïf» et du relativisme

Les recherches en sciences humaines et sociales s'efforcent, en général, de respecter deux exigences. Si la première consiste à développer une argumentation conforme aux règles de la logique - à l'instar du principe de non-contradiction, la seconde impose aux scientifiques d'ancrer empiriquement leurs assertions[3]. Bien qu'allant apparemment de soi, cet impératif de «rigueur empirique» (Sardan, 2008. p.8) n'est pas sans susciter des difficultés. Cette contrainte présuppose en effet une conception déterminée du rapport entre chercheurs, d'une part, et réalité, d'autre part. En acceptant de se soumettre à cette exigence, les chercheurs épousent minimalement l'idée selon laquelle la réalité serait une référence, c'est-à-dire un «point fixe et assuré» (Descartes, 1992, p. 71) au regard duquel la validité de leurs conclusions pourrait être évaluée. Or, loin d'être une évidence, l'adhésion à cette exigence d'empiricité ne manque pas de soulever des discussions épistémologiques, discussions cristallisant par ailleurs une opposition entre deux conceptions concurrentes de la réalité.

Le «réalisme naïf», ainsi nommé par Martyn Hammersley (1992, p. 43-56), envisage la réalité comme une chose en soi, existant indépendamment de la conscience des sujets. Partant de là, il défend aussi l'idée selon laquelle les acteurs sociaux auraient la possibilité d'accéder directement au réel. Ces deux thèses ont alors pour conséquence d'enjoindre les chercheurs, privilégiant des approches qualitatives, à se donner pour objectif de reproduire la réalité dans leurs travaux. Autrement dit, elles transforment les chercheurs en «copistes», ceux-ci ayant la charge de dupliquer le plus exactement possible les choses réelles dans leurs études[4]. Cette perspective connaît un succès non négligeable, dans la mesure où il entretient de solides affinités avec le positivisme[5] (bien que nous ne partagions pas les prémisses de cette doctrine, force est de constater, encore aujourd'hui, son implantation dans de nombreux

---

[3] Howard Becker défend d'ailleurs très clairement ce point dans son ouvrage *Les ficelles du métier*: «Créer une théorie ou une explication scientifique d'un phénomène donné fait peser deux types de contraintes sur l'histoire qu'on racontera. Tout d'abord, cette histoire doit fonctionner, c'est-à-dire qu'elle doit être cohérente, de l'une des nombreuses façons dont les histoires peuvent l'être [...]. La seconde contrainte est que l'histoire doit être conforme aux faits que nous avons découverts». (cité par Sardan, 2008, p. 8)

[4] «Effectively, [naïve realism] assumes not only phenomena we study are independent of us, but that we can have direct contact with them, contact which provides knowledge whose validity is certain» (Hammerslay, 1992, p. 50)

milieux académiques), tout en étant de plus partagé par le sens commun.

Cette position épistémologique ne résiste toutefois pas longtemps à un examen critique. Pour prendre conscience des insuffisances de ce raisonnement, trois failles majeures méritent d'être considérées. Il est d'abord illusoire d'imaginer que nous puissions décrire exhaustivement la réalité (Hammersley, 2003, p. 297). Les contraintes pesant sur les processus de recherche impliquent en effet de restreindre les études scientifiques à quelques aspects du réel. En second lieu, il n'existe pas d'étalon à partir duquel les chercheurs auraient la possibilité de mesurer la complétude de leur représentation. Pour terminer, les analyses menées par les chercheurs engagent toujours, même de manière non consciente, des présupposés théoriques. En ce sens, le «réalisme naïf» s'avère également nuisible: il nourrit et conforte une certaine forme d'aveuglement, en incitant les scientifiques à négliger les points d'appui sur lesquels leurs propres représentations de la réalité sont développées (Hammersley, 1992, p. 50).

Le constructivisme social semble être, de prime abord, une alternative légitime au «réalisme naïf»[6]. Ce paradigme défend la thèse selon laquelle les agents participent, de par leurs interprétations et leurs actions, à la définition de leurs mondes sociaux[7] (Hammersley, 1992, p. 44). Or, cette approche ne concerne pas exclusivement les objets auxquels s'intéressent les chercheurs. Rien n'interdit, cela va sans dire, d'appréhender de la sorte les études scientifiques elles-mêmes (les travaux procédant de méthodes qualitatives n'échappent évidemment pas à la règle, comme en témoignent les nombreuses discussions sur le statut

---

[5] Initialement développé par Auguste Comte, notamment dans ses *Cours de philosophie positive* (1996, p. 51-122), le positivisme désigne aujourd'hui un ensemble de postures épistémologiques dont les contours paraissent plutôt difficiles à cerner. Cependant, elles semblent partager un certain nombre de thèses, parmi lesquelles celles voulant que la connaissance des faits serait au cœur de l'activité scientifique, les sciences de la nature pourraient être érigées en modèle et, enfin, les chercheurs se devraient de refuser toute théorisation a priori.

[6] À l'instar du positivisme, de nombreuses recherches pourraient revendiquer leur appartenance au constructivisme social. La définition proposée par Bernard Lahire présente l'avantage de cerner, au-delà de leur diversité, l'idée centrale de cette conception, à savoir: «[...] qu'elle participe de la dé-naturalisation et de la dés-éternisation de certains faits sociaux (le marché économique, les différences homme/femme, les rapports de domination, la famille, les divers «problèmes sociaux») en rappelant leur genèse et leurs possibles transformations historiques [...] » (Lahire, 2007, p. 94)

[7] Nous reviendrons précisément sur la notion de «monde social» dans la sous-partie 2.3.2 du présent chapitre.

épistémologique de l'ethnographie[8]). Dans ce cas, une réponse radicalement différente sera apportée à la question du rapport entre chercheurs et réalité. À l'opposé du «réalisme naïf», le constructivisme social envisage le réel, non pas comme un référent objectif, mais comme une création subjective des chercheurs. Les mondes sociaux se révèlent, de ce fait, incommensurables. Le relativisme est alors une conséquence inéluctable de ce raisonnement. Chaque scientifique produit une réalité sociale ayant une valeur pour elle-même (Hammersley, 1992, p.45).

Cette conception relativiste de l'activité scientifique n'est pas exempte de critiques. Nous souhaitons, dans le cadre de cette argumentation, prêter notre attention à deux objections importantes. La première consiste à relever les inconséquences logiques du relativisme. La proposition selon laquelle «tout est relatif» (et subséquemment d'après laquelle «toutes les réalités sociales sont relatives») est une contradiction performative, dans la mesure où elle affirme l'impossibilité d'une connaissance absolue tout en identifiant cette impossibilité à une vérité universelle. Les épistémologies relativistes devraient, en toute rigueur, se penser elles-mêmes comme des constructions sociales et, de ce fait, relativiser leurs propres conclusions pour être cohérentes. La deuxième s'interroge, plus généralement, sur l'intérêt des sciences humaines et sociales adhérant au relativisme. S'il est vrai que tous les mondes sociaux se valent, chacun étant l'expression subjective de dispositions personnelles, il ne paraît pas infondé de questionner la légitimité de ces recherches, rien n'autorisant vraisemblablement à les hiérarchiser ou même – et nous soulignons ce point – à les distinguer des œuvres littéraires, des pamphlets politiques et des écrits journalistiques (Hammersley, 1992, p. 42). Donner son approbation au relativisme revient donc, indirectement, à saper les fondements de ces études.

Prenant acte des impasses auxquelles conduisent les insuffisances respectives du «réalisme naïf» et du relativisme, il convient, à présent, d'interroger la possibilité de surmonter cette aporie. Nous aimerions, en l'occurrence, défendre l'idée selon laquelle le «plausibilisme» permet de dépasser cette alternative théorique[9]. Pour Jean-Pierre Olivier de

---

[8] Daniel Cefaï offre un panorama historique particulièrement éclairant de ces débats épistémologiques sur l'ethnographie dans *L'enquête de terrain* (2003, p. 181-207)

[9] Cette posture épistémologique s'apparente, à bien des égards, au « réalisme subtil» de Martyn Hammersley (1992, p. 43-56). Cette approche est une réaction aux arguments formulés par les adversaires de «l'objectivité scientifique et de l'universalité éthique» (Cefaï, 2003, p. 1999). Elle s'oppose directement aux épistémologies herméneutiques, interprétatives et wittgensteinienne.

Sardan, la plausibilité n'est rien de moins que le propre des connaissances relevant de méthodes qualitatives (la sociologie et l'anthropologie étant au premier chef concernées). Il définit cette approche épistémologique de la manière suivante :

> Les connaissances ainsi produites ne sont rien d'autre que des approximations plausibles, c'est-à-dire des représentations savantes qui ont pour ambition de rendre approximativement et plausiblement compte des réalités de référence. [...] On a affaire, avec l'enquête de terrain propre à l'anthropologie ou à la sociologie qualitative, à un entrelacs complexe d'ordres de grandeur, de tendances, de descriptions, d'illustrations, de cas significatifs, de discours et de représentations «locales», d'hypothèses souples, d'interprétations prudentes, de théories locales, de généralisations plus ou moins assurées, le tout pris dans des constantes de variations d'échelle et de perspective. Avec cette mosaïque quelque peu hétéroclite de données commentées et interprétées, nous sommes bien dans de l'a-peu-près. Mais cet à-peu-près n'a rien (ne devrait rien avoir) d'un n'importe quoi. (2008, p. 11-12)

De cette citation, nous retiendrons au moins deux enseignements. En premier lieu, les recherches qualitatives en sciences humaines et sociales ne sauraient ni reproduire le réel, ni se soustraire à l'obligation de se référer à la réalité[10]. Elles se doivent, en revanche, de produire des représentations approximatives et sélectives[11] du réel. Il convient conséquemment de différencier – et c'est la seconde contribution de Jean-Pierre Olivier de Sardan – l'approximation de l'inexactitude. Pour saisir adéquatement cette distinction, détaillons maintenant les critères auxquels se soumettent les savoirs embrassant l'objectif de la plausibilité.

3.1.2 Les critères d'une recherche qualitative plausible

Parce qu'il légitime la poursuite de l'approximation, « le plausibilisme » engage, en premier lieu, une rupture avec l'idéal de la certitude. Les recherches qualitatives fondées sur cette posture épistémologique ne peuvent en effet que rompre avec ce désir de produire des connaissances indubitables (Hammersley, 1992, p. 50-51). Elles substituent par conséquent à cette ambition démesurée un projet beaucoup plus modeste, épousant deux autres normes de scientificité.

3.1.2.1 La validité

---

[10] Le plausibilisme réintroduit donc la référence à la réalité, mais, contrairement au «réalisme naïf», critique l'idée selon laquelle les recherches qualitatives devraient offrir une copie de la réalité.

[11] Il s'agit bien de représentations sélectives du réel, dans la mesure où les recherches qualitatives ne peuvent prétendre embrasser l'ensemble de la réalité.

Le critère de validité repose sur une conception probabiliste de la production des savoirs scientifiques[12]. À l'opposé de l'exigence de certitude, enfermant l'évaluation des connaissances dans une alternative aussi radicale que contre-productive – la vérité ou la fausseté, le « plausibilisme » nous amène à accepter les assertions les plus crédibles. Lorsqu'une proposition ne contredit pas les affirmations faisant l'objet d'un consensus dans la communauté scientifique, sa remise en cause ne paraît pas souhaitable. Il s'agit, au fond, de se limiter à ce que Martyn Hammersley appelle des «doutes raisonnables » (1992, p. 62-70)[13]. Ce critère de validité requiert toutefois des preuves pour les énoncés ne respectant pas cette condition[14]. Plus une nouvelle assertion s'éloigne des connaissances établies, plus elle semble douteuse, et plus elle nécessite d'être corroborée[15]. Les représentations proposées par les sciences humaines et sociales se doivent donc d'être justifiées. Leur crédibilité étant souvent fragile, elles ne sauraient faire l'économie de preuves. C'est en effet à ce prix qu'elles peuvent se défendre de l'inexactitude et prétendre à l'approximation.

3.1.2.2 De la pertinence

Le plausibilisme fait également de la pertinence un autre critère décisif (Hammersley, 1992, p. 72-77). Ce dernier commande aux chercheurs de s'assurer de l'importance de leur objet de recherche, d'une part, et de leur contribution effective à la littérature scientifique, d'autre part. Bien qu'allant apparemment de soi, cette obligation s'avère plutôt équivoque. Les enjeux d'une étude ne manquent en effet pas de susciter des appréciations différentes, selon que nous appartenions au monde académique (les chercheurs entretenant le plus souvent une relation cognitive à leur objet) ou au milieu des acteurs concernés (ayant un rapport

---

[12] Le probabilisme est «une doctrine selon laquelle il n'est pas possible de connaître une vérité absolue (du moins dans l'ordre des connaissances qui ont un contenu réel et concret), mais seulement de distinguer des propositions plus ou moins probables. » (Lalande,1991, p. 832). Comme en témoigne le critère de la validité, il existe donc de réelles affinités entre le «plausibilisme» et le «probabilisme»

[13] La notion de « doute raisonnable » ne trouve pas de définition très claire dans les écrits de Martyn Hammersley. Il apporte toutefois quelques précisions à son sujet: « Interestingly, the level of what is taken to be reasonable doubt about basic assumptions varies among intellectual enterprises [...]» (Hammersley, 1992, p. 81)

[14] Sous la plume de Martyn Hammersley, ce raisonnement prend la forme suivante: « Some claims may be beyond reasonable doubt in themselves, in which case they will be judged not to need evidence. In other cases evidence will be required, evidence whose nature will depend in part on the type of claim involved » (Hammersley, 1992, p. 72)

[15] En ce sens, le nombre de preuves doit être inversement proportionnel à la crédibilité des assertions à justifier.

éminemment pratique à celui-ci). Nous croyons, pour notre part, qu'il est préférable d'accorder le primat à la communauté scientifique sur cette question. Il ne s'agit pas, à l'évidence, de négliger les opinions des agents, celles-ci étant des ressources incomparables pour progresser dans nos analyses. Nous reconnaissons, à ce titre, la nécessité de prendre en compte ces apports. Il nous semble, cependant, hasardeux de conférer aux enquêtés le droit ultime de confirmer - ou d'infirmer - la pertinence de notre recherche, et ce, pour la raison suivante:

> While, in my view, the ultimate justification for social research is its contribution of relevant knowledge useful to other forms of practice, that contribution is a collective one. Furthemore, this fact [...] means the assessments of the practical relevance of research are subject to a considerable degree of uncertainly (Hammersley, 1992, p. 76).

Pour évaluer l'importance et la contribution d'une étude, il nous paraît indispensable de nous référer aux autres travaux scientifiques (ce dont témoigne, par ailleurs, notre revue de littérature). C'est en effet en multipliant les recherches sur un même phénomène social que nous pouvons espérer accroître la précision de nos connaissances sur celui-ci. Il convient donc, de ce point de vue, d'admettre la prééminence de l'appréciation du monde académique. En indexant la pertinence d'une étude aux seules et uniques considérations pratiques des acteurs, nous la condamnerions nécessairement à un haut degré d'indétermination. Partant de là, nous mesurerons la plausibilité de notre travail, à savoir de notre représentation approximative et sélective de la réalité, en fonction de sa validité (celle-ci étant relative aux preuves que nous entendons mobiliser) et de sa pertinence (pour la communauté scientifique). Voilà par conséquent comment nous espérons articuler notre étude au réel.

3.1.3 De la compétence des acteurs

La question du rapport à la réalité étant démêlée, un autre problème épistémologique réclame maintenant notre attention. Il s'agit de préciser les compétences des acteurs, c'est-à-dire de déterminer leur capacité à se penser eux-mêmes et, de ce fait, à participer aux processus de développement des connaissances en sciences humaines et sociales. Une formulation de Pierre Bourdieu, désormais célèbre, condense parfaitement les difficultés suscitées par une telle interrogation: la « malédiction de la sociologie est d'avoir affaire à un objet qui parle » (cité par Hamel, 2011). Non sans humour, cette déclaration vient nous rappeler la complexité, tout autant que l'ambiguïté, des relations entre ce qu'il convient d'appeler «le sens savant» et «le sens commun».

Le statut épistémologique des « connaissances ordinaires » suscite, schématiquement, deux réactions opposées. Il existe, à l'évidence, des réponses plus nuancées à cette question (s'inscrivant d'ailleurs dans un continuum entre ces deux extrêmes), mais nous en ferons abstraction pour simplifier autant que possible ce nouveau problème. Si la première nie la capacité des agents à contribuer à l'intelligibilité de leur propre réalité sociale[16], la seconde refuse, au contraire, d'opérer une distinction entre «la connaissance savante» et «la connaissance ordinaire». Alors que celle-ci trouve son expression la plus emblématique dans la sociologie critique de Pierre Bourdieu, celle-là se manifeste pleinement dans le travail de Harold Garfinkel (2007, p. 401-428). Arrêtons-nous, à présent, sur les positions respectives de ces auteurs pour saisir les enjeux de leur(s) désaccord(s).

Le professeur au collège de France épouse, en l'occurrence, la thèse bachelardienne de la «rupture épistémologique» pour penser les spécificités du métier de sociologue (1983, p. 27-49). Cette approche revendique une coupure irrémédiable entre la «sociologie professionnelle» et la «sociologie spontanée», tout en érigeant la négation de la conscience commune en quasi-norme de scientificité[17]. Plus les conclusions des sciences humaines et sociales se distinguent des opinions ordinaires, plus leur probabilité de cerner les dénégations des acteurs serait élevée et plus elles se rapprocheraient, de ce fait, de la vérité effective des pratiques sociales. À l'inverse, l'ethnométhodologie reconnaît aux acteurs d'authentiques compétences sociologiques, dans la mesure où ils se révéleraient capables d'expliciter à tout moment les raisonnements guidant leurs pratiques quotidiennes. Dès lors, il n'existerait pas de différence (de nature) entre le savoir ordinaire et le savoir savant, ce dernier n'étant finalement qu'un compte-rendu des comptes-rendus des agents (Hamel, 2007, p. 476-485).

En raison de leur radicalité, les thèses de la sociologie critique et de

---

[16] Pour Luc Boltanski, «la sociologie classique» engage une conception particulière de la production scientifique, menant à la rédaction et à la publication de rapports de recherche. Or, à en croire le sociologue pragmatique, la réalisation de ces derniers repose implicitement sur le refus d'attribuer des compétences réflexives aux acteurs : « [d'une part], un rapport de recherche est porteur d'une prétention à la vérité. Le chercheur en sciences sociales revendique la capacité à apporter sur la réalité un éclairage différent et supérieur à celui des acteurs. D'autre part, sa validité ne dépend pas de l'acquiescement des acteurs. Bien au contraire, le sociologue classique, même s'il reconnaît avoir fourni une interprétation qui n'épuise pas la réalité, entend porter au jour une dimension de la réalité qui n'est pas apparente comme telle aux yeux des acteurs (Boltanski, 1990, p. 38).

[17] Antoine Hennion propose une analyse très éclairante de la sociologie critique, en montrant comment celle-ci se focalise sur les dénégations des acteurs pour saisir ce qui est réellement au principe de leurs pratiques sociales (1993, p. 29-65).

l'ethnométhodologie ne parviennent pas tout à fait à nous convaincre. À vrai dire, pour déterminer les compétences des acteurs, une position intermédiaire nous paraît préférable. Philippe Corcuff plaide, en l'occurrence, en faveur d'une dialectisation des rapports entre «sens savant» et «sens commun» (Corcuff, 1991, p. 515- 536; 2004, p. 187-190).

> Cette voie d'analyse permet de penser tout à la fois des ressemblances et des différences, des continuités et des discontinuités entre sociologies professionnelles et sociologies des acteurs, mais aussi des interrelations (donc, dans les deux sens : la formalisation de concepts par les chercheurs à partir des schémas cognitifs-discursifs ordinaires et l'usage par les acteurs de notions venant des sciences sociales) (Corcuff, 2004, p. 188-189)

Cette perspective épistémologique se caractérise par sa volonté de penser simultanément l'autonomie du travail scientifique, d'une part, et les effets de circularité entre la conceptualisation des chercheurs et l'expérience pratique des acteurs, d'autre part. Elle consiste alors à défendre trois propositions distinctes (Corcuff, 2004, P. 190) :

- la théorisation sociologique s'enracine dans les schèmes mis en œuvre par les acteurs;
- l'activité scientifique demeure toutefois relativement autonome, dans la mesure où elle accorde une place plus conséquente à la production écrite et, subséquemment, à la réflexivité et à la catégorisation[18];
- le «sens savant» ne bénéficie pas d'une dignité épistémologique supérieure à celle du «sens commun» (et réciproquement). Il existe en revanche des phénomènes d'échange entre eux.

Pour résoudre le problème de la compétence des acteurs, notre recherche s'appuiera donc sur cette approche dialectique, reconnaissant l'existence d'interrelations entre les connaissances sociologiques et les connaissances ordinaires, sans toutefois réduire celles-ci à celles-là.

3.1.4 Les fondements de la critique

Si l'approche dialectique offre une solution élégante au problème de la compétence des acteurs, elle ne nous dispense pas de penser les fondements d'une posture critique en sciences humaines et sociales. Dans la mesure où nous projetons de mobiliser la théorie

---

[18] Sur ce point, l'ouvrage de Jack Goody, intitulé «La raison graphique», nous paraît incontournable (1979).

francfortoise de la reconnaissance, revendiquant explicitement son appartenance à la philosophie sociale et, de ce fait, au projet d'une théorie critique de la société[19], nous ne pouvons pas ne pas questionner la légitimité de la critique. C'est en l'occurrence dans une étude sur les sites de rencontre sur Internet (2006, p. 137-202), menée par Eva Illouz, que nous avons trouvé des éléments de réponse à cette interrogation.

Dans la continuité de Michael Walzer[20] (1987, p. 35-66), cette sociologue opère une distinction entre deux formes de critiques, l'une étant «pure» et l'autre «impure». La première consiste à subsumer toutes les sphères sociales sous la politique, et par là même, à saisir toutes les pratiques sociales comme des expressions concrètes du progressisme ou du conservatisme (Illouz, 2006, p. 165). Elle exige subséquemment d'adopter un point de vue totalisant, présupposant l'existence d'articulations profondes entre l'ensemble des domaines de la vie sociale (p. 165-166). Elle nécessite également, pour finir, une «distance olympienne» [21](p. 168), c'est-à-dire un regard résolument extérieur sur la réalité concernée. À l'opposé de ce modèle, «la critique impure» se propose de diagnostiquer les phénomènes sociaux à partir des normes et des valeurs portées par les acteurs. Eva Illouz, en reprenant les thèses philosophiques de Michael Walzer, définit cette approche de la manière suivante:

> Dans le même esprit [que Michael Walzer], je pense que nous devrions développer des critères d'évaluation qui soient autant que possible internes aux traditions, critères ou significations de l'objet que nous analysons. Je propose d'appeler cette approche des pratiques sociales la critique «impure» : c'est un

[19] Le désir de repenser la notion de «réification» dans les termes de la théorie de la reconnaissance est sans doute l'aspect le plus emblématique de l'adhésion d'Axel Honneth au projet d'une théorie critique de la société (2007a).

[20] Celui-ci distingue «la critique externe» de la «critique interne». Si la première s'incarne dans la figure de l'observateur détaché, jugeant la réalité sociale à la manière d'un étranger (ce qui garantirait, par là même, l'objectivité de son diagnostic), la seconde prend appui sur les attentes normatives des acteurs eux-mêmes et s'efforce, en ce sens, de s'insérer dans la configuration socio-historique sur laquelle elle entend se prononcer.

[21] L'expression «distance olympienne» fait évidemment référence, de manière ironique, aux prétentions démesurées que pourrait nourrir «la critique pure». Dans la mesure où cette dernière trouve sa légitimité dans la distance qui sépare l'observateur de la réalité observée, il n'est pas interdit de penser qu'elle ambitionne d'épouser des normes transcendantes – à la fois supérieures et séparées de notre monde sensible - pour analyser les phénomènes sociaux. Cette conclusion, quoique séduisante, mériterait d'être nuancée avant d'être avalisée. Nous estimons que cette opposition entre la transcendance et l'immanence ne rend finalement pas justice aux théoriciens s'efforçant, au contraire, de penser dialectiquement les rapports entre la transcendance et l'immanence. Sur cette question, le dialogue entre Nancy Fraser et Axel Honneth nous paraît particulièrement éclairant (Fraser et Honneth, 2003, p. 237-248).

> type de critique qui essaie d'occuper l'espace étroit qui sépare les pratiques faisant progresser les désirs et les besoins des personnes – aussi peu appétissants qu'ils puissent être pour nous – et les pratiques qui les empêchent de manière évidente d'atteindre leurs buts (Illouz, 2006, p. 171).

Dans le cadre de notre travail, cette conception nous paraît préférable. Ce choix s'explique aisément en prenant en considération deux facteurs: la cohérence logique de nos prémisses épistémologiques, d'une part, et les fondements normatifs de notre appareillage théorique, d'autre part. Abordons, pour commencer, la question de la compatibilité entre nos différentes positions épistémologiques. L'idée d'une dialectique entre «sens savant» et «sens commun» requiert d'accepter l'existence de continuités et de discontinuités entre ces deux formes de savoirs. Cette proposition s'avère, en ce sens, totalement inconciliable avec les exigences de la critique pure ordonnant, au contraire, une mise à distance entre le chercheur observateur et les acteurs observés (la thèse bachelardienne de la rupture épistémologique aurait été, en revanche, compatible avec cette exigence de détachement). Ajoutons à ce premier argument que notre appareillage conceptuel, en accordant une place centrale à la théorie francfortoise de la reconnaissance, nous enjoint à privilégier une pratique impure de la critique. Dans ses travaux, Axel Honneth revendique explicitement l'ancrage de ses développements spéculatifs dans les attentes normatives des acteurs. Pour analyser les pathologies sociales de notre présent historique, le directeur de l'Institut de Recherche Sociale s'appuie en effet sur les demandes de reconnaissance des agents[22]. Par ce qu'elle se donne pour point de départ les attentes déçues des acteurs, la critique impure semble par conséquent s'imposer d'elle-même.

3.2 Au cœur de notre démarche qualitative: l'ethnographie du virtuel

Ayant explicité les présupposés épistémologiques de notre démarche qualitative, nous pouvons revenir, à présent, sur les préférences méthodologiques de notre recherche. Nous

---

[22] Cette assertion demanderait de plus amples développements pour rendre précisément compte de la philosophie sociale du directeur de l'Institut de Recherche Sociale. Contrairement à ses prédécesseurs – nous pensons notamment à Theodor Adorno et Max Horkheimer - Axel Honneth ne souscrit pas sans réserve à l'idée, provenant de l'hégélianisme de gauche, selon laquelle les fondements normatifs de la critique s'identifieraient simplement aux attentes normatives portées par les acteurs participant à des mouvements émancipateurs (Nancy Fraser et Axel Honneth, 2003, p. 239). Axel Honneth admet la nécessité de se référer aux aspirations des acteurs et, en l'occurrence, à leurs demandes de reconnaissance, mais se refuse à fonder exclusivement sa critique sur celles-ci. Pour défendre sa position, il souligne par exemple l'ambiguïté de certaines luttes pour la reconnaissance (mouvements masculinistes, revendications communautaristes de militants d'extrême droite, etc.).

avons privilégié, pour progresser dans notre étude sur les formes de reconnaissance et de mépris dans les mondes numériques, la réalisation d'une ethnographie du virtuel. Cette dernière étant une méthode qualitative relativement récente, nous croyons qu'elle mérite quelques clarifications. Aussi, nous amorcerons cette sous-partie en précisant ce que nous entendons par « ethnographie du virtuel ». Nous examinerons, à cette occasion, les raisons exigeant la mise en œuvre de cette méthode en sciences humaines et sociales. Puis, à la lumière des travaux séminaux de Christine Hine (2000, 2005), nous détaillerons les principes fondamentaux de cette approche. Nous prêterons enfin attention à la délicate question de l'interprétation des articulations entre les données recueillies en ligne (*online data*) et les données collectées dans des contextes non médiatisés par Internet (*offline data*).

3.2.1 Qu'est-ce qu'une ethnographie du virtuel?

Pour apprécier adéquatement cette méthode, il convient, en premier lieu, de rappeler le contexte de son émergence. Pour Christine Hine, l'ethnographie du virtuel[23] résulte d'abord de considérations pragmatiques. Bien que celle-ci ait pu faire l'objet, a posteriori, de multiples raffinements théoriques[24], il n'en reste pas moins qu'elle dérive initialement du désir d'entreprendre des recherches sur les usages du réseau des réseaux ou sur les cultures numériques s'épanouissant sur Internet. Au fond, c'est la nécessité d'analyser la prolifération et la richesse des interactions médiatisées qui justifie, ultimement, le développement de cette nouvelle approche qualitative.

> Virtual ethnography is adequate for the practical purpose of exploring the relations of mediated interaction, even if not quite the real thing in methodologically purist terms. It is an adaptative ethnography which sets out to suit itself to the conditions in which it finds itself (Hine, 2000, p. 65).

Cette citation nous paraît doublement intéressante, dans la mesure où elle revient sur les motivations - éminemment pratiques – à l'origine de l'ethnographie du virtuel, d'une part, et où elle offre la possibilité d'entrevoir les relations que cette dernière entretient avec

---

[23] Christine Hine utilise l'expression « ethnographie virtuelle » (*virtual ethnography*) dans ses écrits. Pour notre part, la formule « ethnographie du virtuel » nous paraît un peu moins équivoque. La virtualité ne désigne en effet pas une qualité de la méthode elle-même (elle n'exclut pas l'usage, par exemple, de techniques d'enquête en face à face), mais ses objets de recherche, en l'occurrence les interactions médiatisées.

[24] Pour avoir un aperçu des enjeux théoriques, méthodologiques et éthiques de l'ethnographie du virtuel, l'ouvrage collectif *Internet Inquiry*, co-dirigé par Annette M. Markham et Nancy K. Baym, nous paraît incontournable (2009).

« l'ethnographie conventionnelle » (cette expression, forgée par Christine Hine, désigne l'ethnographie telle qu'appréhendée en anthropologie), d'autre part. L'ethnographie du virtuel revendique à l'évidence une filiation avec les procédés mobilisés par les anthropologues. Toutefois, il ne s'agit pas, à strictement parler, d'un travail ethnographique. Certes, elle s'intéresse - comme l'ethnographie conventionnelle – à certains aspects de nos cultures contemporaines, mais en un sens beaucoup plus large[25]. Moins systématique et plus flexible, elle offre aux chercheurs la possibilité d'aborder une plus grande variété de questions. En d'autres termes, l'expression « ethnographie du virtuel » ne fait pas tant référence à la pratique « de l'ethnographie conventionnelle » qu'aux différentes approches qualitatives mobilisées par les recherches dans le domaine des « Internet Studies »[26].

3.2.2 Principes généraux de l'ethnographie du virtuel

Approfondissons notre connaissance de l'ethnographie du virtuel en questionnant maintenant ses spécificités. Les travaux de Christine Hine semblent, encore une fois, incontournables. Ils présentent en effet l'avantage de cerner, aussi précisément que possible, les «principes» encadrant la réalisation d'une ethnographie du virtuel. Aussi, ils nous permettent de deviner les caractéristiques propres à cette approche qualitative. Par ailleurs, l'usage du mot «principe» n'est pas innocent dans les écrits de Christine Hine. Ce terme indique – mais nous aurons l'occasion de développer davantage ce point ultérieurement– que la mise en œuvre d'une ethnographie du virtuel requiert, non pas de se soumettre à des règles prescriptives et rigides, mais de répondre à des exigences générales, autorisant une certaine souplesse dans le recueil et l'interprétation des données empiriques[27]. Or, dix principes guident vraisemblablement l'accomplissement cette méthode. Les paragraphes ci-dessous se

---

[25] Christine Hine assume d'ailleurs très clairement ce point: « While I hope to illuminate aspects of contemporary culture, I do not share a commitment to the overall disciplinary project of anthropology. Inevitably, then, some of my methodological choices will be different from those of anthropology [...]. Neither study was explicitly framed as ethnographic. Each project left several questions dangling that could have benefited from an ethnographic engagement, but would have required broader conceptions of field site if I were to explore them in depth. While these were qualitative studies, I did not develop the level of immersion in the settings that ethnographic inquiry would be expected to have, and I focused on narrower research questions than an ethnography would usually employ at the outset. » (Hine, 2009, p. 9)

[26] *The Handbook of Internet Studies*, co-dirigé par Robert Burnett, Mia Consalvo et Charles Ess (2010), permet d'apprécier la richesse et la diversité de ce récent domaine de recherche.

[27] C'est d'ailleurs ce que retient Danah Boyd d'un article de Christine Hine : «In constructing her essay, Hine highlights the most critical feature of ethnography as a method : it's not prescriptive» (Boyd, 2009, p. 28)

proposent, en l'occurrence, de les examiner au cas par cas[28] :

3.2.2.1 Rompre avec notre sentiment de familiarité

À l'instar de l'ethnographie conventionnelle, l'ethnographie du virtuel sert d'abord à créer une distance entre le chercheur et son objet de recherche. Cette méthode doit briser le sentiment de familiarité du chercheur vis-à-vis du phénomène social sur lequel il porte son attention.

3.2.2.2 Concevoir Internet comme une culture et un artefact culturel

L'ethnographie du virtuel refuse l'alternative consistant à appréhender Internet soit comme un artefact culturel (un dispositif dont les acteurs font usage), soit comme une culture (c'est-à-dire comme un ensemble de contextes facilitant l'expression de cultures spécifiques). Délaissant cette dichotomie, jugée appauvrissante, cette approche nous enjoint à embrasser ces deux conceptions simultanément dans nos recherches.

3.2.2.3 De la mobilité de l'ethnographie du virtuel

En menant une ethnographie du virtuel, l'idée d'étudier un lieu spécifique semble peu pertinente. Dans la mesure où elle se donne pour finalité d'analyser des interactions médiatisées, cette démarche qualitative s'avère résolument mobile. Les frontières des différents «espaces» sur Internet ont en effet pour particularité d'être éphémères, celles-ci étant sans cesse composées et recomposées par les interactions médiatisées des acteurs.

3.2.2.4 Délaisser la notion de *field site*

Le quatrième principe découle directement du précédent. Il s'agit d'abandonner la notion de *field site*, si chère aux ethnographes conventionnels. Parce que l'ethnographie du virtuel ne relève pas de l'analyse d'une culture, dans le cadre d'un espace géographique clairement délimité, elle doit accorder une place prépondérante à la formation des connexions entre les acteurs, les lieux, les objets ou les documents.

3.2.2.5 Refuser de tracer des frontières a priori

Au regard des principes précédents, il va de soi que l'ethnographie du virtuel ne saurait postuler, a priori, l'existence de lieux dont les frontières seraient clairement définies sur Internet (le projet de distinguer différents sites en s'appuyant sur les contours des dispositifs techniques s'avère, subséquemment, illégitime). Tout au contraire, cette méthode

[28] Nous reprenons à notre compte, dans les paragraphes ci-dessous, les dix principes explicités par Christine Hine dans *Virtual Ethnography* (2000, p. 63-65).

suppose de suivre les acteurs pour saisir comment ceux-ci participent à la configuration et à la reconfiguration d'espaces en ligne, mais aussi – et cette question est loin d'être négligeable - à la séparation entre ce qu'ils estiment être le réel et le virtuel.

3.2.2.6 Intermittence de l'ethnographie du virtuel

Les interactions médiatisées étant nécessairement intermittentes (les connexions et les déconnexions des acteurs produisant des ruptures temporelles dans les échanges en ligne), la réalisation d'une ethnographie du virtuel sera elle-même marquée par la discontinuité. L'immersion du chercheur, au sens fort du terme, ne peut alors qu'être imparfaite.

3.2.2.7 Du caractère partiel de l'ethnographie du virtuel

En mobilisant cette méthode qualitative, le chercheur doit abandonner l'idée d'embrasser l'ensemble du phénomène social auquel il prête attention. Son objet étant aussi morcelé spatialement (les frontières de celui-ci faisant l'objet d'une reconfiguration permanente) et temporellement (les pratiques des acteurs étant intermittentes), le projet de le décrire totalement ne peut être légitime. Il faut donc assumer la partialité de l'ethnographie du virtuel.

3.2.2.8 Un engagement entier dans les interactions médiatisées

L'ethnographie du virtuel amène le chercheur à s'intéresser à ses propres usages des dispositifs techniques. Autrement dit, sa pratique des nouveaux médias doit être envisagée, non pas comme un simple moyen de recueillir des données, mais comme une source de données méritant, pour elle-même, une analyse.

3.2.2.9 Légitimité d'une ethnographie des interactions médiatisées

La conduite d'une ethnographie du virtuel repose sur l'idée selon laquelle l'étude des interactions médiatisées serait aussi légitime qu'une recherche portant sur des interactions en face à face, celles-ci n'étant pas une forme atrophiée de celles-là. Elle exige, bien plus, de reconnaître la légitimité d'un travail ethnographique dont l'objet de recherche est lui-même influencé par des dispositifs techniques. Aussi, l'ethnographie du virtuel assume le fait de construire ses objets de recherche par la médiation des technologies. Dans ces conditions, rien alors d'étonnant à ce que Christine Hine écrive : «this is ethnography in, of and trough the virtual» (2000, p. 65).

3.2.2.10 Une méthode adaptative

Ce dernier principe est, aux yeux de Christine Hine, le plus important. Il souligne la

nécessité de s'adapter, en effectuant une ethnographie du virtuel, aux particularités de son objet de recherche. Bien que ce principe vaille - à l'évidence - pour toutes les démarches qualitatives, il paraît d'autant plus vrai dans le cadre des études sur les interactions médiatisées. Ces dernières se déploient en effet à chaque fois dans des contextes très spécifiques, intimement liés à des dispositifs techniques. L'accomplissement d'une ethnographie du virtuel exige par conséquent une capacité importante à s'ajuster aux caractéristiques de son objet de recherche[29]. C'est d'ailleurs pour cette raison que Christine Hine s'avère dans l'impossibilité de définir des règles fermes.

3.2.3 Comment penser les rapports entre les données en ligne et hors ligne ?

Bien que nous ayons, à présent, une connaissance plus précise des caractéristiques de l'ethnographie du virtuel, son opérationnalisation nécessite de lever, au préalable, certaines difficultés. Nous aimerions, plus spécifiquement, prêter attention au problème de la mise en rapport des données en ligne avec les données hors ligne. L'ethnographie du virtuel, en vertu du cinquième principe, nous invite à suivre les interactions médiatisées des acteurs, c'est-à-dire à saisir comment ceux-ci créent des espaces différenciés sur Internet, d'une part, et des démarcations entre ce qu'ils estiment être le réel et le virtuel, d'autre part. Il requiert, subséquemment, de confier aux acteurs le soin de distinguer ce qu'ils estiment être la réalité ou la virtualité[30].

Le refus de discuter le statut ontologique du réel et du virtuel ne nous dispense pas, cependant, d'interroger méthodologiquement la pondération à attribuer, dans nos analyses, aux matériaux empiriques en ligne et hors ligne. Même si elles entretiennent des similitudes trompeuses, ces deux questions ne se superposent pas. Aussi, pour démêler ce problème, nous distinguerons d'abord les données en ligne des données hors ligne. À partir de là, nous expliquerons pourquoi nous avons accordé la préséance aux matériaux empiriques en ligne

---

[29] À l'aune de ce dixième et dernier principe, l'absence de règles claires quant à la conduite d'une ethnographie du virtuel paraît nécessaire. Parce que cette méthode exige beaucoup de souplesse, c'est-à-dire une grande capacité à s'adapter aux spécificités de son objet d'étude, il s'avère impossible de formuler des principes prescriptifs que l'on pourrait mettre en œuvre mécaniquement.

[30] Le cinquième principe de l'ethnographie du virtuel nous libère, en ce sens, de l'obligation de discuter la distinction entre la réalité et la virtualité (d'un point de vue ontologique). Outre que ce sujet ait été maintes et maintes fois débattu par la communauté scientifique (voir le chapitre II), il nous paraît davantage pertinent de laisser aux acteurs eux-mêmes le droit d'opérer une différence entre ce qui relève de leur vie quotidienne, d'une part, et ce qui se rapporte à leurs pratiques numériques, d'autre part.

dans notre recherche.

3.2.3.1 Définitions

Pour trouver une ligne de démarcation entre les données en ligne et les données hors ligne, les définitions avancées par Shani Orgad nous semblent pleinement satisfaisantes. Certes, elles ne résultent pas d'une longue argumentation, alimentée par une revue de littérature, mais elles ont le mérite d'être simples et opératoires (2009, p. 35-36).

> Online data are materials obtained using what have been often described as virtual methodologies: methods implemented by and through the internet. [...] The other kind of data is obtained using methodologies in offline settings. Here, in order to study internet-related phenomena, the researcher employs methodological procedures in offline contexts, which generate offline data (Orgad, 2009, p. 35).

La différence entre les matériaux empiriques en ligne et hors ligne relève, ultimement, de la méthode qualitative dont ils procèdent. Dans cette perspective, les stratégies méthodologiques reposant sur l'utilisation d'Internet contribuent à produire des données en ligne (à l'inverse, les chercheurs ne mobilisant pas le réseau des réseaux recueillent des données hors ligne). L'observation participante de collectifs en ligne, la réalisation d'entretiens par des logiciels de voix sur IP, par courriels ou par messageries instantanées sont autant d'exemples de techniques d'enquête participant à la création de matériaux empiriques en ligne. Sans surprise, les entretiens en face à face ou l'observation du comportement des usagers d'Internet dans le contexte de leur vie quotidienne (au travail, à leur domicile, etc.) engendrent des matériaux empiriques hors ligne[31].

3.2.3.2 Donner la préséance aux données en ligne

Pour mener notre recherche, nous avons accordé la préséance aux données en ligne. Cela signifie que nos matériaux empiriques proviennent, dans une proportion écrasante, de techniques d'enquête reposant sur l'utilisation d'Internet, mais aussi que notre analyse s'est attachée à les interpréter pour eux-mêmes, sans chercher à les appréhender au regard de référents extérieurs. Nous avons, de ce fait, envisagé nos données en ligne comme des

---

[31] Cette distinction, fondée sur l'usage ou le non-usage d'Internet, nous paraît suffisante pour mener notre argumentation. Cependant, de l'aveu même de son auteur, elle pourrait être davantage raffinée, surtout dans le contexte de l'hybridation croissante des technologies de communication (Orgad, 2009, p. 51). Prenons par exemple les logiciels de voix sur IP, à l'instar de Skype, permettant aux usagers de communiquer entre eux grâce à leur ordinateur, leur téléphone fixe ou encore leur téléphone cellulaire.

informations autosuffisantes, ne nécessitant pas de mise en perspective avec des données hors ligne pour être intelligibles. Aussi, à la question « do we need offline data to make sense of online phenomena? », formulée par Shani Orgard, nous avons répondu par la négative (Orgad, 2009, p. 37). Deux arguments expliquent cette décision: le premier implique des préoccupations pragmatiques alors que le second relève davantage de considérations théoriques.

Notre problématique, concernant les formes de reconnaissance et de mépris dans les interactions médiatisées des joueurs, n'exige pas de recourir à des matériaux empiriques hors ligne. Pour saisir les processus de valorisation intersubjective dans les mondes numériques, l'accès à l'environnement quotidien des usagers pourrait, certes, apporter quelques éclairages complémentaires, mais cela ne nous paraît aucunement essentiel. Or, la mobilisation des données hors ligne doit dépendre du contexte de la recherche et surtout de la question à laquelle cette dernière ambitionne de répondre[32]. C'est, par conséquent, le souci de recueillir et d'interpréter des informations pertinentes qui nous incite à délaisser les matériaux empiriques hors ligne dans le cadre de notre étude[33].

À cette première justification s'ajoutent des considérations spéculatives. Pour apprécier pleinement les enjeux symboliques de la socialisation dans les univers synthétiques, l'idée d'une segmentation de la société s'est avérée très féconde d'un point de vue heuristique. Cette proposition, partagée par différentes traditions sociologiques, consiste à penser la société comme une agrégation de sous-domaines sociaux. Le concept de « champ » de Pierre

---

[32] « Throughout the course of the research project, researchers must ask themselves such questions as: does obtaining online and offline data fit the questions I'm asking and the context I'm studying? Would offline data reveal something significant about the context being studied that could not be obtained from online data? In what ways might the offline data enhance the interpretation of the online data? » (Orgad, 2009, p. 51)

[33] Nous pourrions objecter à cette argumentation l'existence d'événements collectifs, organisés par les guildes, permettant à leurs membres de se rencontrer en face à face. Bien que ces réunions ne doivent pas être négligées (parce qu'elles peuvent effectivement rythmer la vie des collectifs en ligne), nous avons décidé de ne pas les prendre en compte pour au moins trois raisons. Les joueurs auxquels nous nous sommes intéressés n'ont d'abord été conviés qu'une seule et unique fois à une réunion de guilde (dans le langage indigène, les usagers désignent ces événements collectifs comme étant des rencontres IRL, c'est-à-dire « In Real Life »). Cette rencontre a été organisée à Paris, au début du mois de septembre 2008, quelques jours après le début de notre observation participante. Dans ces conditions, il nous était évidemment difficile d'y assister (nous résidions alors au Québec). De plus, les participants à cet événement collectif étaient en très faible nombre. Enfin, en menant des entretiens avec les membres de cette guilde, il s'est rapidement avéré que ces derniers n'attachaient que peu d'importance à cette réunion.

Bourdieu (Chauviré et Fontaine, 2004, p. 16-21) et la notion de « monde social » d'Anselm Strauss (1992, p. 274) demeurent peut-être les expressions les plus achevées de cette intuition en sociologie. En raison de sa plus grande souplesse (le concept de « champ » étant difficilement dissociable des présupposés théoriques du constructivisme structuraliste), nous avons privilégié la notion de « monde social » pour appréhender l'autonomie relative des métavers. Cette dernière ne nécessite pas d'embrasser toutes les perspectives de la sociologie interactionniste, tout en présentant l'avantage de mettre l'accent sur la cohérence d'une activité particulière, à laquelle contribue un réseau d'acteurs (Le Breton, 2004, p. 87)[34]. Elle nous offre ainsi la possibilité de penser l'unité de la pratique ludique dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Dans notre recherche, la notion de « monde social » permet donc de souligner la spécificité de l'activité des joueurs, tout autant que son irréductibilité[35].

Or, une conséquence méthodologique découle évidemment de cette option théorique. Identifier les univers persistants à des mondes sociaux, c'est reconnaître leur autonomie relative et, de ce fait, admettre que nous puissions accorder la primauté aux données en ligne. En envisageant chaque métavers comme un domaine social indépendant et cohérent en soi, rien ne nous interdit en effet d'exploiter majoritairement, voire exclusivement, des matériaux empiriques en ligne. Ceux-ci font, dans cette perspective, sens en eux-mêmes.

Résumons. Parce que les données hors ligne ne paraissent ni pertinentes dans le cadre de notre problématique, ni adéquates par rapport à notre conception des univers numériques (en termes de mondes sociaux), la préséance des matériaux empiriques en ligne s'est imposée d'elle-même. Cette position, loin d'être l'apanage de notre thèse s'avère, par ailleurs, défendue par plusieurs auteurs dans le champ des « Internet Studies ». Nous aimerions mentionner notamment les recherches anthropologiques de Tom Boellstorff. Dans son ouvrage sur Second Life (Boellstorff, 2008), celui-ci déclare très clairement vouloir analyser ce métavers

---

[34] Anselm Strauss définit cette notion de la manière suivante: « Dans chaque monde social, il y a au moins, et de façon évidente, une activité primaire (avec des ensembles d'activité associés) [...]. Il y a des sites où se déroulent ces activités, donc l'espace et la mise en forme d'un environnement sont des dimensions significatives. Il y a toujours des technologies, manières héritées ou innovantes d'accomplir les activités du monde social. La plupart des mondes sociaux élaborent des technologies assez complexes. » (1992b, p. 273)

[35] Ce point mériterait d'être nuancé, dans la mesure où Anselm Strauss reconnaît l'existence de multiples interrelations entre les différents mondes sociaux. Ces derniers ne cessent en effet de s'entremêler pour former de nouvelles segmentations du social. Cela ne nous empêche pas, toutefois, de chercher à circonscrire les limites – hautement volatiles – d'une sphère sociale et d'en découvrir les spécificités.

« dans ses propres termes », c'est-à-dire indépendamment de référents appartenant à notre vie quotidienne.

> If one wants to study collective meaning and virtual worlds as collectivities that exist purely online, then studying them in their own terms is the appropriate methodology, one that goes against the grain of many assumptions concerning how virtual worlds work (Boellstorff, 2008, p. 61)

Notre ethnographie du virtuel s'inscrira dans la continuité de cette approche. Il s'agira alors d'étudier la pratique ludique des usagers d'un univers persistant dans « ses propres termes », en recueillant et en interprétant principalement des données en ligne.

3.3 Retour sur le processus de notre ethnographie du virtuel

Dans la mesure où nous avons explicité nos présupposés épistémologiques, les principes de notre démarche qualitative, mais aussi les articulations entre les données hors ligne et en ligne dans notre recherche, nous aimerions à présent détailler plus concrètement les étapes majeures de la réalisation de notre ethnographie du virtuel. Ce faisant, nous reviendrons sur la logique présidant à la constitution de notre échantillon. Ensuite, nous présenterons plus spécifiquement nos techniques d'enquête, à savoir l'observation participante dans un collectif en ligne et la mise en place d'entretiens semi-directifs avec les enquêtés. Nous expliciterons enfin le processus de négociation par lequel nous sommes passés pour avoir accès à notre terrain. Cela nous amènera, par ailleurs, à rendre compte de la place de notre propre subjectivité dans notre enquête de terrain.

3.3.1 La constitution de l'échantillon

Pour initier notre enquête de terrain, nous avons dû, au préalable, définir notre échantillon. Notre recherche reposant sur des procédés qualitatifs, la représentativité de celui-ci[36] n'était évidemment pas statistique. Il ne s'agissait pas de démontrer mathématiquement la forte probabilité qu'a chaque individu d'une population donnée d'appartenir à un échantillon (comme dans les travaux fondés sur une méthodologie quantitative). En revanche, notre échantillon devait être représentatif sociologiquement, c'est-à-dire être en adéquation avec notre problématique (Hamel, 2000, p. 36-37). Il fallait donc évaluer sa pertinence en fonction de ses capacités à nous ouvrir des accès aux réalités que nous souhaitons analyser.

---

[36] Le terme « échantillon » désigne l'entreprise par laquelle « il s'agit de réduire un vaste ensemble à une partie qui le représente ». (Hamel, 2000, p. 25)

3.3.1.1 Pourquoi s'intéresser au monde de *Warhammer Online* ?

Notre problématique s'intéresse, rappelons-le, aux formes de reconnaissance et de mépris dans les interactions médiatisées des joueurs engagés. Comment dans ce cadre construire un échantillon pertinent? Deux possibilités s'offraient alors à nous: nous aurions pu prendre pour point de départ un collectif en ligne ou un univers synthétique déterminé. Nous avons opté pour la seconde solution, pour des raisons finalement assez peu rationnelles. En amorçant notre enquête de terrain, nous postulions que les collectifs en ligne de joueurs étaient intimement liés à des métavers. En d'autres termes, nous partions du présupposé que l'existence des guildes dépendait des dispositifs ludiques (comme nous aurons l'occasion de le constater dans les chapitres suivants, cette hypothèse a été fortement malmenée par notre ethnographie du virtuel). Voilà pourquoi notre attention s'est d'abord focalisée sur les différents jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs disponibles, et non sur les organisations de joueurs existantes.

Au cours d'une première étape exploratoire, nous avons examiné les caractéristiques de plusieurs univers synthétiques. En ayant recours à des ressources documentaires en ligne[37], mais aussi aux opinions des joueurs, nous nous sommes donc familiarisés avec ces derniers. Or, cette analyse comparative a révélé la pertinence de *Warhammer Online*[38]. Au moins trois raisons plaidaient en la faveur de ce monde numérique. La sortie officielle de ce dernier était fixée au 18 septembre 2008 pour le « grand public ». Dans la mesure où nous souhaitions initier notre ethnographie du virtuel à l'automne 2008, ce choix ne contredisait d'abord pas notre plan de travail. De plus, en nous engageant dans un univers persistant encore émergeant, nous bénéficions d'une opportunité inestimable, en ceci que nous avions la possibilité d'analyser la formation des guildes dès leur stade embryonnaire. L'extrême

---

[37] Plusieurs sites web – francophones et anglophones - constituent des références pour qui s'intéresse au domaine des métavers. Mentionnons notamment: MMORPG.com. 2011. *Online MMO and MMORPG gamelist, news, reviews and community at MMORPG.com.* En ligne. <http://www.mmorpg.com>. Consulté le 28 avril 2011 ; MMO Life. 2011. *Top MMORPG & MMO Games Free to Play List*. En ligne. <http://mmogames.com/>. Consulté le 28 avril 2011 ; JeuxOnline. 2011. *JeuxOnLine – Le portail des MMORPG / MMOG / MMO.* En ligne. <http://www.jeuxonline.info>. Consulté le 28 avril 2011

[38] Nous ne souhaitons pas présenter dès maintenant les caractéristiques de ce dispositif ludique. Nous accomplirons cette tâche dans le chapitre IV de notre thèse. Dans le cadre de la présente argumentation, nous nous contenterons de recenser les raisons nous ayant poussés à choisir *Warhammer Online.* Mythic Entertainment. 2011. *Mythic Entertainment | Warhammer Online*. En ligne. <http://www.warhammeronline.com/>. Consulté le 28 avril 2011.

jeunesse de *Warhammer Online* allait également nous permettre de nous intégrer beaucoup plus aisément dans les collectifs en ligne, les rangs de ceux-ci étant généralement très clairsemés au lancement des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Enfin, une étude sur *Warhammer Online* nous semblait plus à même de contribuer à la littérature scientifique, étant donné qu'il existait déjà de très nombreux travaux sur *World of Warcraft*[39] (l'univers synthétique revendiquant le plus d'abonnés en occident) ou, en proportion moindre, sur des métavers comme *Everquest*[40], *Dark Age of camelot*[41] *et Ultima Online*[42].

Après avoir sélectionné *Warhammer Online*, de nouvelles questions attendaient des réponses. Pour évoluer dans ce monde numérique, il ne suffit pas de souscrire un abonnement, il faut aussi choisir un serveur. Or, il existe différents types de serveurs, ceux-ci pouvant être distingués selon les bassins linguistiques auxquels ils se destinent, d'une part, et selon le mode de jeu qu'ils proposent, d'autre part.

- Concernant le paramètre linguistique, le choix d'un serveur francophone s'est très rapidement imposé. Nous ne voulions pas ajouter des barrières linguistiques à la difficulté d'intégrer un collectif en ligne.
- Il existe quatre modes de jeu. Les serveurs « Open RVR » traduisent une vision résolument conflictuelle de *Warhammer Online*, puisqu'ils autorisent les joueurs à se confronter à n'importe quel moment. Les serveurs « Core » apportent des restrictions à ces conflits, les usagers pouvant décliner les invitations à livrer combat. Les serveurs « Role-Play » reprennent les propriétés des serveurs « Core », mais en enjoignant les utilisateurs à interpréter de manière théâtrale le personnage qu'ils s'apprêtent à manipuler en ligne. Enfin, les serveurs « Open RVR/Role-Play » combinent les caractéristiques des serveurs « OpenRVR » et « Role-Play ».

---

[39] Blizzard Entertainment. 2011. *World of Warcraft*. En ligne. <http://us.battle.net/wow/en/>. Consulté le 28 avril 2011.

[40] Sony. 2011. Massively Multiplayer Online Role Playing Game | Everquest. En ligne. <http://www.everquest.com/>. Consulté le 28 avril 2011

[41] Mythic Entertainment. 2011. *Mythic Entertainment | Dark Age of Camelot*. En ligne. <http://www.darkageofcamelot.com/>. Consulté le 16 février 2011.

[42] Mythic Entertainment. 2011. *Mythic Entertainment | Ultima Online*. En ligne. <http://www.uoherald.com/>. Consulté le 28 avril 2011.

Pour nous déterminer, nous avons utilisé les forums dédiés à *Warhammer Online* sur le site web francophone JeuxOnLine[43]. Ce dernier s'avère être, de l'aveu même des usagers, une référence incontournable pour les passionnés francophones des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs[44]. Or, à la lecture des interactions discursives sur ces forums, il apparaissait que les serveurs « Open RVR/Role-Play » attireraient les utilisateurs les plus expérimentés. En choisissant ce type de serveur, nous augmentions donc nos probabilités de rencontrer des usagers suffisamment chevronnés pour pouvoir parler des métavers avec une certaine profondeur. En d'autres termes, nous estimions que les serveurs « Open RVR/Role-Play » garantiraient minimalement la qualité des données recueillies à l'occasion de notre enquête de terrain. Nous avons ainsi sélectionné un serveur « Open RVR/Role-Play » nommé « Nehekhara »[45].

3.3.1.2 Comment choisir une guilde dans le monde de *Warhammer Online*?

Dans une recherche sur *World of Warcraft*, Dmitri Williams, Nicolas Ducheneaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee, et Eric Nickell ont élaboré une catégorisation des collectifs en ligne (2006, p. 338-361). Leur étude démontre l'existence de quatre « idéaux types » dans cet univers synthétique. Bien que cette taxinomie ne soit pas immédiatement transposable à *Warhammer Online,* elle n'en reste pas moins utile, en ceci qu'elle opère une distinction fondamentale entre les guildes sociales et les guildes compétitives[46].

Entrons maintenant un petit peu plus dans les détails de cette dichotomie. Selon les auteurs précédents, 60% des joueurs de *World of Warcraft* appartiendraient à des guildes

---

[43] JeuxOnLine. 2011. «Forums Warhammer Online». In *Les forums JeuxOnLine*. En ligne. <http://forums.jeuxonline.info/forumdisplay.php?f=219>. Consulté le 1 mars 2011.

[44] Nous reviendrons ultérieurement sur l'importance de ces forums dans le cadre de notre ethnographie du virtuel.

[45] Pour sélectionner ce serveur parmi tous les autres serveurs « Open RVR/RP », nous avons pris en considération un paramètre supplémentaire, à savoir leur probable popularité (le nombre de joueurs attendus). Nous avons déterminé la popularité des serveurs en fonction des informations sur la fréquentation des serveurs, publicisées par le logiciel client de *Warhammer Online*, d'une part, mais également en fonction des discussions entre les joueurs sur les forums de jeuxonline, d'autre part.

[46] Un autre type de guilde aurait pu retenir notre attention, à savoir les guildes théâtrales. Dans la perspective de Roger Caillois, et notamment de sa catégorisation des jeux (Caillois, 1992, p. 45-91), les activités de ces dernières relèveraient en réalité du «mimicry», c'est-à-dire du désir de «devenir soi-même un personnage illusoire et [de] se conduire en conséquence» (Caillois, 1985, p. 61). Toutefois, ces collectifs en ligne se sont très rapidement avérés minoritaires au cours de notre ethnographie du virtuel. Même sur les serveurs explicitement dédiés à cette forme ludique, à savoir les serveurs « Role-Play » et « Open RvR/Role-Play », ces guildes demeuraient marginales.

sociales. Ces dernières auraient deux caractéristiques: les liens sociaux entre leurs membres seraient, dans la plupart des cas, le prolongement numérique de relations primaires préexistantes (familiales et amicales), d'une part, et les objectifs ludiques seraient secondaires, le désir d'entretenir des relations sociales étant plus fort, d'autre part. Les autres guildes développeraient, en revanche, un intérêt pour les mécanismes ludiques de *World of Warcraft*. Elles s'efforcent alors, soit d'exceller dans les conflits entre joueurs, soit de remporter les défis proposés par le programme vidéoludique. En d'autres termes, elles « rentrent pleinement dans le jeu », en poursuivant les finalités du dispositif ludique, telles que celles-ci sont définies par les concepteurs.

Conformément à cette classification préliminaire, les guildes sociales ne paraissaient pas appropriées pour conduire notre étude. Parce que les interactions médiatisées dans les guildes sociales prolongent simplement des relations amicales préexistantes, elles ne nous auraient pas autorisés à apprécier les spécificités des gratifications symboliques dans les mondes numériques. Comme aurait pu le dire Carl von Clausewitz, il ne s'agit en réalité que de la continuation de relations primaires par d'autres moyens. Au mieux, ces collectifs en ligne nous auraient donné l'occasion d'appréhender, d'après la théorie honnethienne, la première forme de reconnaissance, c'est-à-dire l'amour, sans toutefois mettre en exergue les particularités de la socialisation dans les mondes numériques[47].

Partant de là, nous avons décidé de nous focaliser sur les guildes compétitives. Après avoir sélectionné *Warhammer Online* et notre serveur, nous avons parcouru, sur les forums de JeuxOnLine, l'espace dédié à « Nehekhara ». En procédant de la sorte, une guilde a retenu notre attention: il s'agissait de <xyz>. Celle-ci nous semblait intéressante parce qu'elle était d'ores et déjà composée d'un grand nombre de membres (72 avant même la sortie officielle du jeu!), qu'elle existait vraisemblablement depuis 8 ans et qu'elle privilégiait l'intégration de membres assez matures (et par là même - du moins nous l'espérions - plus réflexifs par rapport à leur propre pratique ludique). Ce collectif était alors aisément repérable, parce qu'il organisait son recrutement au moment même où nous amorcions notre ethnographie du virtuel. C'est donc par l'intermédiaire de leur annonce de recrutement que nous l'avons découverte sur les forums de discussion (appendice A).

---

[47] Nous aurons la possibilité de revenir succinctement sur la place des guildes sociales dans le parcours personnel des joueurs. Nos entretiens ont en effet révélé des éléments intéressants sur cette question, étayée dans les chapitres suivants.

3.3.2 Les techniques d'enquête de notre ethnographie du virtuel

La définition d'un échantillon représentatif sociologiquement est certes nécessaire, mais insuffisante pour amorcer notre terrain. Il nous faut, à présent, détailler davantage les techniques d'enquête par lesquelles nous avons recueilli nos données qualitatives. Celles-ci étaient au nombre de deux. Si, au début de notre recherche, nous avons accordé une place importante à l'observation participante, nous avons, dans un second temps, mené des entretiens semi-directifs.

3.3.2.1 De la nécessité de réaliser une observation participante

Notre cadre théorique étant explicitement fondé sur les concepts interactionnistes de Erving Goffman -assimilée dans notre thèse à une microsociologie de la reconnaissance (Lazzeri et Caillé, 2003, p. 112) - l'observation participante s'est avérée être une technique quasi incontournable. D'après la tradition interactionniste, les situations sociales se caractérisent par la coprésence corporelle, d'une part, et la perceptibilité mutuelle, d'autre part (Ogien et Quéré, 2005, p. 120-124). Il n'est en ce sens pas possible d'analyser les interactions en retrait, sans participer directement à leur déploiement. Le chercheur ne saurait rester dans « sa tour d'ivoire » pour observer l'ordre interactionnel. Tout au contraire, il doit s'engager personnellement dans les rencontres avec les acteurs, pour en comprendre le fonctionnement « de l'intérieur ». La posture interactionniste exige par là même de prendre des risques, de se soumettre aux imprévus, pour pénétrer vraiment l'ordre interactionnel. Voilà pourquoi David Le Breton affirme, dans son ouvrage sur *L'interactionnisme symbolique*:

> La méthodologie de l'interactionnisme implique le contact, la relation immédiate avec les acteurs: entretien, étude de cas, usage de lettres, de journaux intimes, documents publics, histoire de vie, observation participante surtout. Pour l'interactionnisme la mise à distance de l'objet est contradictoire, seule la familiarité avec les acteurs légitime la possibilité de tenir une parole sur eux. La première tâche est de s'établir parmi eux pour mieux les comprendre, les connaître de l'intérieur avec l'avantage de ce léger recul qui naît du fait de venir d'ailleurs et de ne pas être totalement engagé dans leurs activités. L'observation participante est une sorte de signature de la démarche interactionniste, même si elle n'est pas la seule méthode utilisée (Le Breton, 2004, p. 173).

Les présupposés interactionnistes de notre recherche nous conduisent donc nécessairement à privilégier une enquête de terrain et, plus spécifiquement, une observation participante. Cette dernière peut être définie comme une « activité d'observation qui accompagne une participation régulière aux activités naturellement accomplies dans des

groupements sociaux » (Emerson, 2003, p. 398). Cette technique exige donc une implication personnelle, pour une durée déterminée, dans un groupe social déterminé. Il s'agit alors d'enregistrer et d'analyser les interactions entre les acteurs, mais aussi entre le chercheur et les acteurs.

La légitimité d'une observation participante ne repose pas exclusivement sur des éléments théoriques. Dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, les contraintes ludiques rendent en effet impossible l'adoption d'une posture purement contemplative. Pour profiter pleinement des échanges entre les joueurs, il faut appartenir à leur collectif en ligne. Or, le succès - ou l'échec - des activités menées par les membres d'une guilde dépend de leur capacité à collaborer avec méticulosité et rigueur. En conséquence, cette forme d'organisation ne saurait accorder une place à un simple observateur sans amoindrir grandement ses chances d'atteindre ses objectifs ludiques. L'intégration d'un chercheur à une guilde passe alors par sa capacité à contribuer lui aussi au bon fonctionnement du collectif en ligne

3.3.2.2 Modalités de l'observation participante

Dans la mesure où notre projet s'intéresse aux interactions médiatisées entre les joueurs, la pertinence d'une observation participante paraît maintenant plus évidente. Cependant, il reste à définir les modalités précises de l'utilisation de cette technique. S'agit-il d'être pur participant? Participant-comme-observateur? Observateur-comme-participant? Pur observateur? Cette distinction, opérée par Raymond Gold, est déterminante (Gold, 2003, p. 340-349). Chaque forme d'observation participante a effectivement des conséquences importantes sur le recueil et l'analyse des données.

1. Le pur participant ne décline pas son identité de chercheur aux acteurs. Il interagit le plus possible avec eux en tous les lieux et et à tous les moments de leur existence.

2. Le participant-comme-observateur décline son identité de chercheur et interagit le plus possible avec eux. Cette posture est particulièrement adaptée à l'étude des communautés.

3. L'observateur-comme-participant implique des entretiens « à visite unique ».

4. Le pur observateur exclut toute interaction sociale de l'enquêteur avec les informateurs.

Dans le cadre de notre recherche, les postures du pur participant et du participant-comme-observateur semblaient les plus appropriées, parce qu'elles permettent au chercheur de s'engager personnellement et durablement dans les interactions. En revanche, les figures de l'observateur-comme-participant et du pur observateur ne convenaient pas à notre problématique, puisqu'elles excluent la possibilité de créer de véritables interactions avec les acteurs.

Reste maintenant à savoir s'il était pertinent – ou non – de révéler notre identité dans une guilde. La pure participation avait d'abord l'avantage d'esquiver les difficultés liées à la prise de contact. Le chercheur ne se dévoilant pas en tant que tel, les modalités de sa participation ne sont pas à négocier avec les personnes observées. Cette posture offre également au chercheur la possibilité d'obtenir des informations sur les interactions ordinaires des acteurs, ceux-ci n'étant pas perturbés par sa présence. En contrepartie, le scientifique ne pourra pas accéder aux informations habituellement sous contrôle. Pour les récupérer, le chercheur doit en effet dévoiler son identité et adopter la posture du « participant-comme-observateur ».

Plusieurs raisons nous ont poussés à privilégier plutôt la posture du « participant-comme-observateur ». C'était d'abord la garantie de maximiser notre engagement personnel dans les interactions médiatisées avec les joueurs, et par là même de nous risquer dans nos rencontres avec eux. Or, c'est à cette condition que le « soi » du chercheur, alors directement impliqué dans les processus sociaux faisant l'objet d'une analyse, peut devenir lui-même une source d'information. La finalité de cette démarche consistait donc, pour paraphraser David Le Breton, à se servir du « soi » du chercheur comme d'un outil (en évitant toutefois l'écueil du narcissisme) (Le Breton, 2003, p. 173). De plus, les bénéfices de la « pure participation » ne nous semblaient pas suffisants, dans le contexte de notre recherche, pour être sérieusement envisagés. Notre pré-terrain nous incitait à penser que le coût d'accès aux organisations en ligne n'était pas suffisamment élevé pour justifier « une pure participation ». Enfin, dernier élément, il n'était pas certain que les acteurs se souviennent durablement de notre identité de chercheur dans l'univers de *Warhammer Online*. Nous espérions donc révéler nos intentions

académiques sans risquer d'influencer les interactions médiatisées entre les utilisateurs[48].

3.3.2.3 Conséquences de l'utilisation d'un journal de terrain

À l'instar d'une « ethnographie traditionnelle », notre démarche méthodologique supposait concrètement la réalisation d'un journal. Rappelons succinctement les trois fonctions principales de celui-ci (Winkin, 2001, p. 146-150): (a) une fonction émotive, quasi cathartique, permettant au chercheur d'exprimer ses sentiments et ses tensions résultant de sa confrontation au terrain; (b) une fonction empirique, puisqu'il offre au chercheur la possibilité de décrire, dans les moindres détails, tout ce qu'il a constaté; (c) et une fonction analytique, l'ethnographe pouvant prendre de la distance avec ses observations et s'engager, de manière séquentielle, dans sa réflexion. Dans la mesure où le journal doit faciliter l'accomplissement de ces trois finalités, cet outil prend naturellement la forme concrète suivante:

> Tout anthropologue vous dira que son instrument de recherche essentiel, c'est le journal. Un journal tenu en deux colonnes: la colonne de droite, c'est pour vous, la colonne de gauche, c'est pour les relectures successives et les commentaires. Un journal tenu très régulièrement, tous les soirs, avec une discipline devenue aussi naturelle que celle d'un drogué du jogging qui ne peut plus s'en passer (Winkin, 2001, p. 146).

Par conséquent, la réalisation d'un journal a permis simultanément le recueil et l'analyse de données qualitatives sur notre objet de recherche (tout en impliquant d'ailleurs notre propre « soi » dans le processus). En ce sens, notre réflexion n'a pas été une étape ultérieure à la cueillette de données: l'ethnographie impliquait nécessairement une analyse séquentielle.

3.3.2.4 Durée de l'observation participante

En faisant abstraction de nos analyses préliminaires, réalisées à l'occasion de notre pré-terrain, nous avons mené une observation participante de manière systématique pendant deux mois, du lundi 15 septembre 2008 au lundi 17 novembre 2008. Nos journées étaient alors organisées de la manière suivante : il s'agissait, tous les matins, d'analyser les interventions des membres de la guilde sur les forums de discussion[49], tout en reprenant nos notes de la veille pour les développer et les analyser. Toutes nos après-midi étaient en

---

[48] La mémoire des acteurs s'est avérée, contrairement à nos espérances, plutôt tenace. Une partie de la guilde avait manifestement oublié notre rôle de chercheur, mais, comme en témoignent nos entretiens semi-directifs, une proportion importante semblait encore se souvenir de notre projet scientifique plusieurs semaines après notre intégration dans leur collectif en ligne.

revanche consacrées à notre observation participante[50]. Au final, nous avons consigné plus de 300 pages dans notre journal de terrain.

3.3.2.5 Analyser les ressources documentaires de la guilde

Pour saisir le fonctionnement de la guilde, nous ne pouvions pas faire l'impasse sur les documents produits par les membres. Les joueurs construisent, généralement, un site Web pour donner des informations sur leur guilde à d'autres utilisateurs, mais aussi pour partager entre eux les principes généraux de leur organisation, son esprit, ses exploits, la liste de ses membres, son historique, etc. Les guildes s'équipent également d'un forum pour dialoguer de manière asynchrone en interne. Ce dispositif a souvent une place déterminante, dans la mesure où de nombreuses décisions importantes (concernant les prochains objectifs de la guilde, le recrutement, les règles à respecter, etc.) résultent des discussions sur le forum. De plus, les membres d'une guilde mobilisent cet outil pour organiser leurs activités dans l'univers synthétique. Rien d'étonnant alors, dans ces conditions, à ce que notre observation participante passe par l'analyse régulière des ressources documentaires d'une organisation en ligne telle que <xyz>. C'est d'ailleurs pour cette raison que nous accordions autant d'importance, chaque matin, à étudier les interactions médiatisées des usagers sur les forums de discussion concernés.

3.3.2.6 Des entretiens semi-directifs complémentaires

Nous avons complété notre dispositif méthodologique par une autre technique d'enquête, à savoir l'entretien sous sa forme semi-directive[51]. Il nous paraissait en effet indispensable d'entendre les joueurs s'exprimer sur un ensemble de thèmes, tout en restant bien sûr réceptifs aux sujets pouvant éventuellement émerger au cours de nos rencontres avec

---

[49] Il s'agissait principalement de deux forums de discussion. Le premier était exclusivement dédié aux membres de la guilde <xyz>. Le second, hébergé par le site web jeuxonline, offrait au contraire à tous les joueurs francophones de *Warhammer Online* la possibilité d'interagir entre eux. Nous aurons l'occasion de revenir, dans les chapitres subséquents, sur la place de ces technologies de communication dans le fonctionnement de cette guilde.

[50] Nous avons réalisé, quotidiennement, notre observation participante entre 14h00 et 18h00, conformément au fuseau horaire en vigueur au Québec. Ce point n'est pas sans importance, dans la mesure où le décalage horaire a grandement accru la faisabilité de notre enquête de terrain. Dans la mesure où la guilde était composée exclusivement de français, de suisses et de belges (nous étions ainsi l'unique représentant du Québec) et où, de ce fait, les activités collectives se tenaient entre 21h00 et 00h00, conformément au fuseau horaire français, nous avons pu, sans trop de difficulté, être présents à la quasi-totalité des soirées de la guilde.

[51] Voir les annexes pour consulter le guilde de nos entretiens (ANNEXE F)

les enquêtés. Nous avons réalisé au total 22 entretiens, après avoir contacté 58 personnes (notre taux de réponse était donc approximativement de 37%)[52]. Pour sélectionner nos informateurs, nous avons notamment pris en compte le grade des enquêtés dans leur collectif en ligne[53].

Dans la mesure où le fonctionnement d'un collectif demeure opaque aux observateurs se contentant d'interroger les personnes jouissant du statut de responsable, nous avons cherché, pour commencer, à discuter avec des représentants de tous les grades de la guilde[54]. Aussi, nous avons interrogé le maître de la guilde (son ultime dirigeant), quatre officiers (sur les six en fonction), deux gardes de sang (les membres vétérans) et douze apprentis (les membres récemment intégrés). De plus, nous avons rencontré trois joueurs engagés dans d'autres jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (notamment *World of Warcraft* et *Age of Conan*[55]) et bénéficiant d'une expérience conséquente dans ce domaine ludique. En procédant de la sorte, nous souhaitions mettre en exergue les éventuelles similitudes (ainsi

---

[52] Tous nos entretiens ont fait l'objet d'une transcription écrite. Nous n'avons donc pas sélectionné nos entretiens a priori, en fonction de leur pertinence présumée. En procédant de la sorte, nous souhaitions rester au maximum ouverts à des thématiques émergentes. Plus de 900 pages d'entretiens ont découlé de cette stratégie.

[53] Nous détaillerons l'organisation hiérarchique de la guilde dans le chapitre V. Il suffit pour l'instant de savoir qu'il existe seulement 4 grades dans ce collectif en ligne : apprenti, garde de sang, seigneurs de guerre et, enfin, maître de guilde.

[54] Ce désir de réaliser des entretiens avec des représentants de tous les grades s'enracine dans certaines thèses de la psychodynamique du travail. Bien que notre recherche s'intéresse à une guilde (et non au milieu du travail), la collaboration entre joueurs partage des similitudes avec la coopération entre travailleurs. Nous partons, en ce sens, du postulat suivant : les pratiques ludiques et les activités laborieuses exigeraient, de manière identique, le «zèle» des agents pour être effectives. Sans la capacité d'adaptation des acteurs («bidouilles», «trucs», «ficelles», etc.)- que ceux-ci appartiennent à une entreprise, une institution, une institution ou à une communauté ludique – la coopération entre les individus serait vouée à l'échec. Comme l'explique Christophe Dejours : «aucune entreprise, aucune institution, aucun service ne peut éviter la difficulté majeure de décalage entre organisation du travail prescrite et organisation du travail réelle, quel que soit le degré de raffinement des prescriptions et des procédures de travail. Il est impossible, en situation réelle, de tout prévoir à l'avance. Le supposé travail d'exécution n'est ni plus ni moins qu'une chimère. Si tous les travailleurs d'une entreprise s'efforçaient d'exécuter strictement les consignes qui leur sont données par l'encadrement, aucune production n'en sortirait. S'en tenir scrupuleusement aux prescriptions, n'exécuter que ce qui est demandé , cela s'appelle une «grève du zèle»» (Dejours, 1998, p. 73-74). Partant de là, pour saisir le fonctionnement d'une guilde, il serait contre-productif de nous satisfaire des discours des supérieurs hiérarchiques. Certes, ces derniers définissent les principes généraux conduisant la réalisation des activités ludiques de leur collectif en ligne, mais celles-ci nécessitent le zèle des joueurs moins gradés pour fonctionner.

[55] Funcom. 2011. *Age of Conan*. En ligne. <http://www.ageofconan.com/>. Consulté le 28 avril 2011.

que les dissemblances) entre *Warhammer Online* et d'autres mondes numériques.

Ajoutons également que nos entretiens se sont déroulés en ligne, par la médiation de logiciels de voix sur IP (à l'instar de Skype ou de Teamspeak). Initialement, nous redoutions un peu de nous entretenir avec les acteurs par l'intermédiaire de ces dispositifs. Nous faisions en effet l'hypothèse que ces derniers affecteraient négativement la qualité de nos discussions avec eux. En réalité, les membres de la guilde connaissaient très bien ces outils. Ils les exploitaient quasi-quotidiennement pour accroître l'efficacité de leur collaboration pendant leurs sessions de jeu. En conséquence, ces médiations n'ont pas pesé sur le déroulement de nos entretiens.

Enfin, nous voudrions dévoiler la liste des sujets autour desquels étaient structurées nos interviews. Parce que nous souhaitions demeurer réceptifs à d'autres thématiques, pouvant émerger au cours de nos discussions avec les acteurs, nous avons privilégié la forme semi-directive de l'entretien. De ce fait, nous avons constitué une liste succincte de points à aborder (plutôt que de construire un questionnaire très précis). Nous souhaitions en l'occurrence aborder huit thèmes avec les usagers de *Warhammer Online* :

- l'expérience ludique de l'enquêté;
- le cheminement conduisant à la pratique des jeux de rôle en ligne ;
- les spécificités de la pratique ludique dans *Warhammer Online* ;
- le processus d'intégration à la guilde <xyz>;
- les modalités de la participation à la vie de la guilde <xyz>;
- l'émergence des relations sociales en ligne;
- les modalités de la valorisation sociale dans les mondes numériques ;
- similitudes et différences entre la valorisation sociale en ligne et hors ligne.

3.3.3 La question du «je» dans notre ethnographie du virtuel

La description de nos techniques d'enquête – l'observation participante et l'entretien semi-directif – n'éclaire que partiellement le processus de notre recherche. Elle laisse en effet dans l'ombre une question méthodologique importante, à savoir la prise en compte de notre propre subjectivité dans la réalisation de notre étude qualitative. Dans l'idéal, cette interrogation nécessiterait de longs développements pour maîtriser les tenants et les

aboutissants de cette discussion anthropologique très exigeante (bien que ce débat engage toutes les recherches qualitatives en sciences humaines et sociales, force est de constater son extrême vigueur en anthropologie)[56]. Pour Jean-Pierre Olivier de Sardan, il est possible de différencier quatre registres argumentatifs autour du «je» : le premier concerne les conventions narratives de l'écriture ethnographique (2008, p. 170-173), le second dérive de considérations épistémologiques (p. 173-176), le troisième d'inquiétudes morales (p. 176-178) et le quatrième de préoccupations méthodologiques (p. 178-182). Conformément à cette distinction, nous ne prêterons attention qu'aux enjeux méthodologiques de la question de la subjectivité. Cela requiert, de ce fait, de préciser notre implication personnelle dans notre enquête de terrain, mais aussi d'expliciter nos rapports avec les acteurs[57].

3.3.3.1 Concernant notre implication personnelle

Au moins deux paramètres méritent d'être mentionnés pour évaluer l'implication personnelle d'un chercheur. Cette dernière dépend, pour commencer, de la position adoptée – volontairement ou involontairement – par le chercheur. Plus celui-ci se situe en retrait par rapport à la pratique des acteurs, plus il entretient une posture contemplative (et inversement). L'implication s'avère, en d'autres termes, proportionnelle à la participation du chercheur aux activités des enquêtés. Nous retrouvons alors, sans surprise, la question des différentes modalités de l'observation participante (développée ci-dessus). Dans la mesure où nous avons privilégié la posture du participant-comme-observateur, notre implication ne pouvait qu'être forte au moment de réaliser notre terrain (seule la pure participation aurait pu garantir une implication plus forte)[58].

---

[56] *L'enquête de terrain*, dirigé par Daniel Cefaï demeure une référence incontournable pour qui souhaite obtenir les coordonnées de ce débat en sciences humaines et sociales (2003). Jean-Pierre Olivier de Sardan propose également une vision très synthétique de ces discussions, autour de la subjectivité du chercheur, dans son ouvrage intitulé *La rigueur du qualitatif* (2008, p. 165-207).

[57] « Derrière la « question de la subjectivité », abordée désormais ici dans une perspective fondamentalement méthodologique et centrée sur le rapport du chercheur à son terrain, nous découvrons donc deux questions supplémentaires: la question de l'implication et la question de l'explicitation » (De Sardan, 2008, p. 162).

[58] Comme l'indique Jean-Pierre Olivier de Sardan, la maîtrise de la langue indigène est un indicateur pertinent pour mesurer l'implication du chercheur (2008, p. 192). De ce point de vue, nous avons eu la chance de pouvoir nous familiariser avec le vocabulaire des jeux de rôle massivement multijoueurs, aussi riche qu'intimidant pour les initiés, à l'occasion de notre pré-terrain. Pour avoir un aperçu de ce vocabulaire, nous recommandons l'excellent lexique proposé par le site Web JeuxOnLine: http://www.jeuxonline.info/lexique/.

La force des affects doit également être prise en considération pour mesurer l'implication du chercheur. Là encore, nous nous situons dans la continuité de l'argumentation de Jean-Pierre Olivier de Sardan (2008, p. 192-196). Certes, il nous paraît nécessaire de reconnaître l'influence que peuvent avoir les sentiments du chercheur au cours d'une enquête de terrain. À l'évidence, celui-ci n'est pas une machine froide enregistrant mécaniquement des données empiriques. Sans des affinités minimales avec les enquêtés, la réalisation d'une étude qualitative semble, de plus, difficilement concevable. Toutefois, nous refusons l'injonction à une immersion totale, exigeant du scientifique qu'il prenne véritablement la place des acteurs et soit authentiquement affecté (2008, p. 194-195). Nous faisons par là même nôtre la recommandation suivante:

> Nous préférerions pour notre part qu'on laisse l'imprégnation informelle faire son oeuvre, variable pour chacun, et que l'insertion sentimentale ou le mode d'implication du chercheur restent pour l'essentiel une affaire privée non soumise à des injonctions méthodologiques d'immersion radicale, même si les sous-produits professionnels de telles immersions sont parfois importants (De Sardan, 2008, p. 195)

3.3.3.2 Concernant l'explicitation de nos rapports avec les acteurs

Pour rendre compte de nos relations avec les enquêtés, les prescriptions de Jean-Pierre Olivier de Sardan ont été, là encore, très précieuses. Elles nous invitent à nous focaliser sur deux dimensions, à savoir le contexte de notre insertion parmi les acteurs (durée du terrain, accès au terrain, apprentissage de la langue indigène, modalités des entretiens, etc.), d'une part, et les difficultés les plus significatives suscitées par notre enquête de terrain, d'autre part[59]. Nous espérons que les pages précédentes ont été suffisamment précises pour aider nos lecteurs à apprécier le cheminement de notre intégration dans la guilde <xyz>. De ce point de vue, le contexte de notre insertion dans ce collectif en ligne devrait désormais être plus clair.

Ajoutons que nous n'avons pas rencontré d'obstacles majeurs avec les acteurs pendant notre enquête de terrain. Soyons plus précis. Nous n'avons pas été confrontés à des difficultés suffisamment importantes pour infléchir le déroulement de notre ethnographie du virtuel. En d'autres termes, nous estimons inutile d'expliciter ces « contrariétés », celles-ci n'apportant

---

[59] « [...] Un minimum d'explicitation semble nécessaire, tant pour éclairer la trajectoire personnelle du chercheur sur le terrain que pour mettre au jour d'éventuels effets de domination et décrire certaines interactions de recherche particulièrement significatives » (De Sardan, 2008, p. 202)

aucun élément pertinent au regard de notre problématique[60]. Précisions toutefois que nous avons clairement signifié notre rôle de chercheur au moment de négocier notre accès à la guilde. Notre candidature, déposée le jeudi 18 septembre 2008, sur le forum de discussion de cette dernière (dans la rubrique recrutement), est là pour en témoigner. Nous invitons nos lecteurs à consulter notre candidature, dans les appendices de cette thèse, pour s'en convaincre (appendice A).

Nous avons reçu une réponse à notre candidature le lundi 22 septembre 2008 sur le forum de discussion. Le jour même, nous étions concrètement intégrés à la guilde et nous avions accès à toutes les fonctionnalités de notre nouveau collectif en ligne dans le monde de *Warhammer Online*[61]. Certes, notre candidature a suscité quelques réactions, mais ces dernières s'apparentaient plus à des traits d'humour (résultant principalement de l'apparente incongruité d'un projet scientifique ayant pour contexte un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs) qu'à des répliques hostiles.

Nous aimerions, pour terminer, apporter quelques précisions concernant notre candidature. Pour être acceptés plus facilement par la guilde <xyz>, nous avons insisté sur notre expérience des jeux de rôle en ligne. Comme nous l'avons expliqué précédemment, il nous fallait démontrer notre capacité à contribuer aux activités collectives, sans quoi notre demande aurait probablement été refusée. Les communautés de joueurs ne peuvent en effet pas se permettre le luxe d'intégrer des éléments inutiles si elles poursuivent des objectifs ambitieux. Cette exigence nous a par conséquent poussés à construire une candidature dans laquelle nous explicitions notre projet scientifique, tout en faisant valoir notre passif ludique.

L'intégration dans notre future guilde étant conditionnée par notre participation à son développement, nous devions, de plus, choisir un avatar, c'est-à-dire une représentation numérique grâce à laquelle nous pouvions évoluer dans le monde de *Warhammer Online*. Au cours de leur première session de jeu, les joueurs n'ont en effet pas d'autre possibilité que de créer leur propre avatar. Pour ce faire, ils sélectionnent un personnage appartenant à l'une des

---

[60] Rappelons, avec Jean-Pierre Olivier de Sardan, que « [...] le héros du récit est, toujours d'un point de vue méthodologique, la recherche et non le chercheur, et que la pertinence des épisodes sélectionnés s'évalue en fonction de leurs effets cognitifs sur le produit final, sa plausibilité ou sa véridicité [...]. » (2008, p. 203)

[61] Nous détaillerons, dans les chapitres qui suivent, les fonctionnalités proposées par *Warhammer Online* aux responsables des guildes et à leurs membres.

deux factions ennemies (l'ordre ou la destruction), en lui attribuant un sexe, une race et une classe, c'est- à-dire une fonction à assumer dans les groupes de joueurs. Nous avons par là même choisi un avatar nain, ayant la fonction d'ingénieur et portant le nom de « Burlok »[62]. Voilà à quoi ressemblait ce dernier:

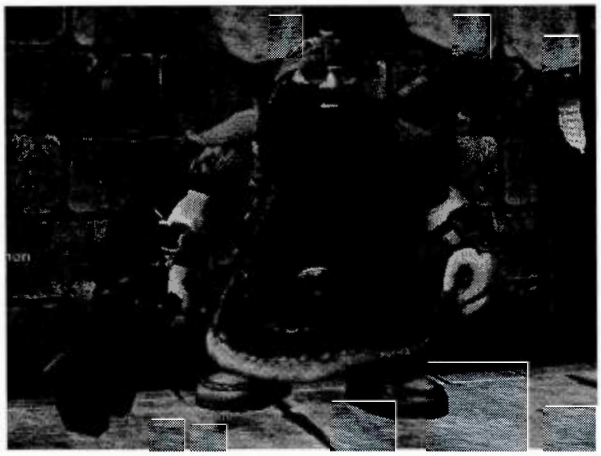

Figure 3.1 Burlok, nain ingénieur

Le rôle d'ingénieur présentait pour nous l'avantage de ne pas être central. À l'inverse de certaines classes, il s'agit d'une fonction annexe, au sens où il est possible de former un groupe de joueurs sans un avatar assumant le rôle d'ingénieur. Ce choix nous offrait ainsi la possibilité de nous joindre aux activités de notre collectif en ligne, sans pour autant subir beaucoup de pression (ces conditions étant davantage compatibles avec la prise de notes).

3.4 Les axes d'analyse des données empiriques

Maintenant que nous avons précisé nos fondements épistémologiques, les principes de l'ethnographie du virtuel et les modalités concrètes de notre enquête de terrain, nous aimerions succinctement revenir sur notre problématique pour la décliner en plusieurs axes d'analyse. Ce faisant, nous espérons démontrer la cohérence entre notre question de recherche et les thématiques générales auxquelles nous avons prêté attention. Au fond, trois axes d'analyse ont particulièrement retenu notre intérêt: le conditionnement des processus de socialisation par le dispositif ludique (*Warhammer Online* et son environnement médiatique), l'organisation de la guilde et les différentes formes de gratifications symboliques se déployant

---

[62] Nous reviendrons plus en détail sur ce qui définit un avatar dans le monde de *Warhammer Online* dans le chapitre IV.

dans les interactions médiatisées des joueurs[63].

3.4.1 Comment le dispositif ludique conditionne-t-il la socialisation?

L'examen d'une guilde telle que <xyz> ne pouvait évidemment pas faire l'économie d'une analyse détaillée du dispositif ludique lui-même (c'est-à-dire du monde de *Warhammer Online*, mais aussi, plus largement, de son environnement médiatique). Dans la mesure où notre recherche se fonde explicitement sur la théorie interactionnelle des médias, il s'agissait d'appréhender les collectifs en ligne comme des formes sociales ayant pour condition de possibilité des technologies de communication déterminées. Pour saisir avec intelligibilité les interactions médiatisées des joueurs, il était donc indispensable d'évaluer l'influence de ce dispositif ludique sur l'émergence de liens sociaux entre les usagers, d'une part, et sur la distribution de gratifications symboliques entre eux, d'autre part.

3.4.2 Comment la guilde est-elle organisée?

Bien que nous ne croyons pas légitime de réduire l'expression de la reconnaissance sociale à de simples relations de pouvoir, il nous paraissait néanmoins incontournable d'examiner les possibles articulations entre les phénomènes de valorisation sociale et les rapports de force entre les utilisateurs. Dès lors, notre recherche se devait d'analyser l'organisation de la guilde <xyz>. Nous avons alors examiné les ressorts de l'autorité dans ce collectif en ligne, en nous intéressant notamment à sa structure hiérarchique, à ses formes de régulation - explicites et implicites, ainsi qu'aux sanctions positives et négatives auxquelles cette communauté en ligne soumettait ses joueurs.

3.4.3 Comment s'exprime la reconnaissance dans les interactions médiatisées?

Si les deux axes d'analyse ci-dessus se sont avérés fructueux pour progresser dans notre recherche, nous avons toutefois mis plus particulièrement l'accent sur l'examen des multiples formes de reconnaissance sociale et de mépris dans les interactions médiatisées des joueurs. Pour ce faire, nous avons repris et adapté la matrice proposée par Nathalie Heinich, dans ses recherches sur les prix littéraires dans le parcours des écrivains (1999, 2008). Rappelons que pour cette dernière :

---

[63] Ces trois axes d'analyse ne correspondent nullement aux thèmes centraux des chapitres subséquents. Autrement dit, nous n'avons pas structuré notre thèse en accordant un chapitre au conditionnement technique des interactions sociales, un autre à l'organisation de la guilde et un dernier aux formes de valorisation sociale en ligne. Il s'agit plutôt de catégories analytiques transversales, ayant nourri notre réflexion de part en part.

> [L'analyse] du processus de sanction de la qualité en matière artistique oblige le chercheur à mettre l'accent non seulement sur l'objet de la reconnaissance (l'oeuvre, l'artiste), et sur ses moyens (respect pour l'art en général ou estime pour tel artiste en particulier, manifesté par l'argent, le prestige, les honneurs...), mais aussi sur ses pourvoyeurs : autrement dit, les dispensateurs de reconnaissance [...] (Heinich, 2009, p. 378)

Cette perspective, soucieuse de rendre compte de la triangularité des processus de valorisation sociale, présente l'avantage de nous obliger à répondre à trois questions, portant respectivement sur l'objet de la reconnaissance (qu'est-ce qui est reconnu?), l'expression concrète de la reconnaissance (comment se matérialise la valorisation sociale?) et l'instance dispensatrice de reconnaissance (qui reconnaît?).

CHAPITRE IV

LA PETITE FABRIQUE DU PRESTIGE

Ce chapitre défendra l'idée selon laquelle *Warhammer Online* constitue le coeur d'un dispositif ludique poussant les joueurs à poursuivre une forme particulière de reconnaissance sociale, à savoir le prestige. Nous définirons au préalable ce que nous entendons par «dispositif ludique». Celui-ci articule *Warhammer Online* à d'autres médias de communication, tels que des encyclopédies en ligne, des forums de discussion, des bases de données en ligne et même un logiciel cartographique. Nous analyserons ensuite les mécanismes ludiques de ce jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs. Combinés à des médias de communication donnant une visibilité étendue aux performances et aux exploits des joueurs, nous verrons que ces mécanismes ludiques incitent les joueurs à chercher l'admiration d'un large cercle de reconnaissance : le grand public de *Warhammer Online*.

4.1 Introduction

4.1.1 Définition préliminaire du «dispositif ludique»

Dans ce chapitre, nous consacrerons notre argumentation au dispositif ludique lui-même. Levons dès à présent quelques ambiguïtés pour clarifier notre propos. Dans les développements subséquents, l'expression «dispositif ludique[1]» ne désignera pas uniquement

[1] Au regard de notre problématique et de nos fondements théoriques, il va de soi que l'expression «dispositif technique» n'entretient aucun rapport avec la théorisation foucaldienne. Rappelons que Michel Foucault définit ce concept de la manière suivante: il s'agit «d'un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref: du dit aussi bien que du non-dit [...]. Le dispositif lui-même, c'est le réseau qu'on peut établir entre ces éléments » (Foucault, 2001, p. 299).

le jeu vidéo *Warhammer Online*, c'est-à-dire le logiciel client-serveur développé par Mythic Entertainment (et édité par Electronic Arts). Cette formule renverra au monde numérique lui-même, mais aussi, plus largement, à l'environnement médiatique dont il est à la fois la raison d'être et l'épicentre. Or, ce dernier rassemble une grande diversité de médias de communication externes[2] (base de données en ligne, forums de discussion, wikis, sites web, etc.), permettant aux usagers de stocker et de transmettre des contenus informatifs - ou symboliques - relatifs à leurs pratiques ludiques[3]. Permettons-nous également d'insister sur les provenances multiples de ces médias de communication externes: si certains proviennent d'une activité marchande, assurée par des employés de Mythic Entertainment, beaucoup résultent de la libre initiative des usagers appartenant à ladite «communauté»[4]. Ainsi, quand nous parlerons de ce «dispositif ludique », nous pointerons autant l'univers synthétique que son environnement médiatique.

4.1.2 Comment les interactions médiatisées sont-elles conditionnées ?

Partant de là, comment ambitionnons-nous d'analyser ce dispositif ludique ? Nous estimons d'abord contre-productive et rébarbative l'idée de recenser exhaustivement tous les éléments concourant à former ce dispositif ludique. Nous ne souhaitons donc ni cataloguer la totalité des médias de communication se rapportant à *Warhammer Online*, ni dresser la liste de toutes les caractéristiques – techniques et ludiques – de celui-ci. Nous aimerions plutôt aborder ce dispositif ludique en adoptant un angle d'analyse bien spécifique. Il s'agira notamment d'explorer l'influence de celui-ci sur la constitution des relations sociales en ligne.

---

[2] Il est nécessaire de distinguer les médias de communication externes, appartenant à l'environnement médiatique du monde numérique, et les médias de communication internes, intégrés à l'interface du jeu vidéo lui-même (messagerie instantanée, courriels, émotes, fonctionnalités de communication vocale, etc.).

[3] Nous reprenons, là encore, la définition formulée par John B. Thompson des médias de communication (2000, p.190).

[4] C'est précisément ce que montre T. L Taylor dans son article « Beyond Management: Considering Participatory Design and Governance in Player Culture » (2006a). Ses analyses plaident d'ailleurs en la faveur d'une reconnaissance de la participation active des joueurs à la conception des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs et, par là même, d'une répartition plus équitable des droits concernant la gouvernance des univers synthétiques entre les développeurs et la communauté des usagers. L'ouvrage de Thomas M. Malaby, intitulé *Making Virtual Worlds,* nous paraît également incontournable sur cette question (2009). Dans cette monographie, l'auteur défend la thèse selon laquelle les concepteurs de *Second Life*, en l'occurrence les salariés de *Liden Lab*, n'auraient pas l'apanage de la gouvernance de cet univers synthétique. L'évolution de *Second Life* serait, en ce sens, non pas le résultat de décisions unilatérales, mais le fruit de processus de négociation entre les usagers, d'une part, et les développeurs, d'autre part.

Nous examinerons par là même - dans la perspective de la théorie interactionnelle des médias (Thompson, 1995, 2000), comment ce monde numérique et son environnement médiatique rendent possibles des formes particulières d'interactions médiatisées entre les joueurs. Rappelons qu'il ne s'agit pas de souscrire à une vision déterministe, d'après laquelle les liens sociaux en ligne résulteraient mécaniquement et unilatéralement des propriétés du dispositif ludique, mais d'évaluer comment celles-ci, conjuguées à d'autres facteurs, participent à la naissance de relations sociales ayant des modalités propres.

4.1.3 Les limites de notre démarche

Soulignons avant d'aller plus loin les limites inhérentes à notre étude du dispositif ludique. Comme nous l'avons mentionné ci-dessus, ce dernier réunit un monde numérique et de multiples médias de communication. Dans ces conditions, nos analyses n'intégreront pas l'ensemble des éléments appartenant à ce dispositif. Notre argumentation se focalisera sur l'univers synthétique lui-même, tout en accordant de l'importance – quoique moindre – à quelques médias de communication dûment sélectionnés. Or, pour départager ceux-ci, nous avons croisé les discours des usagers interagissant sur les forums de discussion dédiés à *Warhammer Online* (et notamment ceux qu'héberge le portail *JeuxOnLine*), d'une part, et les appréciations des membres de la guilde <xyz>, d'autre part. En procédant ainsi, nous avons identifié les médias de communication externes les plus référés par les joueurs et, nous l'espérons, les plus déterminants pour leur pratique vidéoludique. La validité de nos conclusions dépend par conséquent de ce travail de délimitation. Ajoutons que notre argumentation se polarisera sur le conditionnement technique des rencontres n'engageant que des joueurs individuellement, c'est-à-dire entre un individu et un autre. Nous n'examinerons pas les processus de socialisation entre les partenaires d'un même collectif en ligne, ni même les liens sociaux se déployant entre les membres de plusieurs guildes. Les interactions médiatisées s'épanouissant dans le cadre d'un groupe ou entre des groupes seront par là même examinées plus tard, à l'occasion des chapitres V et VI. Enfin, et ce point est directement lié au précédent, ce chapitre s'intéressera exclusivement aux médias de communication publics, ceux-ci étant accessibles à tous les joueurs de *Warhammer Online,* sans aucune distinction ou restriction. Nous remettons, en revanche, l'analyse des médias de communication privés (ou

semi-privés) de la guilde <xyz> au chapitre V[5].

4.1.4 La poursuite de l'admiration au centre du dispositif ludique

Au risque de briser le suspense, dévoilons dès maintenant la thèse que nous entendons défendre ci-dessous. Nous aimerions démontrer l'idée selon laquelle ce dispositif ludique aurait la particularité d'accorder une place centrale à la poursuite du prestige dans les rapports intersubjectifs. En d'autres termes, il aurait été développé en faisant du désir d'être admiré une dimension essentielle des relations entre les usagers. Cette vision de la socialisation trouverait conséquemment sa réalité effective dans des mécanismes ludiques incitant les joueurs à entrer en concurrence, concurrence dont l'enjeu ne serait autre que le prestige. Le concept «d'admiration» n'étant pas univoque, il convient de recourir aux travaux de Stephan Voswinkel pour le préciser. Ce sociologue du travail, membre actuel de l'Institut de Recherche Sociale de Francfort, définit cette notion ainsi :

> Une seconde modalité de reconnaissance se caractérise par le fait qu'elle exprime la différence. C'est la reconnaissance portant sur la *singularité*, les *grandes* réussites, les succès impressionnants, l'intelligence et l'originalité. Cette reconnaissance ne présuppose pas la proximité, mais souvent au contraire la distance – ou la proximité de la fascination par la distance que le fan aime ressentir vis-à-vis de la star. Ce mode de reconnaissance, on peut le désigner par le terme d'« admiration » (*Bewunderung*). L'admiration correspond au prestige, au classement élevé, au succès sur le marché, et elle constitue donc une forme verticale de reconnaissance, du bas vers le haut (2007, p. 64-65).

Cette approche de l'admiration partage, à l'évidence, des affinités avec la théorie honnethienne de la reconnaissance. Stephan Voswinkel pense en effet l'admiration comme une forme spécifique de reconnaissance. Bien que l'admiration s'apparente, à certains égards, à l'estime sociale telle qu'elle est envisagée par l'auteur de *La lutte pour la reconnaissance* (sanctionnant les qualités et les compétences d'un individu sur son lieu de travail), il existe toutefois des différences importantes entre les deux : si la seconde récompense les sujets soucieux de contribuer discrètement à la vie de leur collectif et de coopérer avec leurs pairs (Honneth, 2000, p. 147-158), la première vient au contraire consacrer une prestation

---

[5] Rappelons, pour éviter des ambiguïtés, ce que recouvre cette distinction entre les médias de communication privés et publics : «according to this sense, public means open or available to the public. What is public, in this sense, is what is visible or observable, what is performed in front of spectators, what is open for all or many to see or hear or hear about. What is private, by contrast, is what is hidden from view, what is said or done in privacy or secrecy or among a restricted circle of people»(Thompson, 1995, p. 123).

individuelle, hautement visible, dont la finalité n'est pas tant de participer à l'avancement d'un projet commun que de se démarquer des autres. Autant la seconde procède d'une appréciation «horizontale», impliquant des semblables, autant la première témoigne de l'existence d'un rapport «vertical», engageant une personne admirée et un public d'admirateurs. Aussi, conformément à cette distinction, nous analyserons *Warhammer Online* et son environnement médiatique comme un dispositif ludique poussant les joueurs à accroître leur prestige et, par là même, à gagner l'admiration d'autrui.

4.1.5 Organisation de notre argumentation

Nous procéderons en trois moments pour progresser dans notre analyse. (I) Nous introduirons notre propos en délimitant notre dispositif technique dans le temps (les principales étapes de son développement) et dans «l'espace»[6] (les éléments interconnectés participant à sa constitution). (II) Puis, nous nous intéresserons à ce qui, dans *Warhammer Online*, parvient à capter le désir des usagers. En adoptant cette perspective, nous espérons déterminer les propriétés les plus significatives de cet univers synthétique au regard de l'expérience des acteurs, d'une part, et identifier les caractéristiques techniques de ce métavers conditionnant leurs interactions médiatisées, d'autre part. Nous montrerons alors que *Warhammer Online* se démarque en proposant un espace immersif, offrant des possibilités de socialisation et – point non négligeable – mettant en scène «une guerre de tous contre tous» (Hobbes, 1983). Ces différents éléments font non seulement l'attractivité de ce monde numérique, mais ils dessinent aussi un cadre spécifique dans lequel s'expriment les relations sociales entre les joueurs. (III) Partant de là, nous rentrerons dans les détails des mécanismes ludiques de cette «guerre de tous contre tous». Il s'agira d'étudier comment ceux-ci enjoignent les utilisateurs à s'engager individuellement dans une course au prestige, sanctionnée positivement par l'obtention de gratifications symboliques déterminées.

4.2 Définir empiriquement les contours du dispositif ludique

De quoi parlons-nous empiriquement ? C'est à cette simple question que sera consacré

---

[6] Nous utilisons le terme «espace» en un sens métaphorique. Conformément à nos principes méthodologiques, exposés dans le chapitre II, il ne peut en être autrement. Rappelons en effet que la réalisation d'une ethnographie du virtuel s'accommode difficilement d'une représentation spatiale de l'Internet (et subséquemment des notions de «site» ou de «place»). Elle nous invite au contraire à suivre la formation de connexions entre des acteurs et non à explorer un espace dont les frontières seraient clairement préétablies.

le premier moment de notre argumentation. Il paraît en effet difficilement imaginable de prolonger notre réflexion sans avoir, au préalable, minimalement dessiné les contours de notre dispositif ludique. Aussi, nous présenterons les étapes majeures du développement de *Warhammer Online*, dans l'idée d'apprécier chronologiquement l'émergence de cet univers synthétique, pour ensuite identifier les principaux éléments participant à la formation du dispositif ludique.

4.2.1 Quelques repères chronologiques

La conception du monde numérique s'est révélée aussi riche en rebondissements que tortueuse. Avant d'être mis en vente[7], le 18 septembre 2008, cet univers synthétique a effectivement connu huit longues années de gestation. La première pierre de ce projet a d'abord été posée en 2000. *Climax Group*[8], une entreprise dédiée au développement vidéoludique[9], publicise alors son intention de fabriquer un univers synthétique en reprenant l'imaginaire médiéval fantastique appartenant à *Games Workshop*[10]. Cette idée apparaissait extrêmement séduisante, dans la mesure où cet imaginaire, évoluant depuis 1983, bénéficiait d'une très grande notoriété dans les milieux de joueurs. Non seulement se déclinait-il sous la forme de différents supports ludiques (des jeux de rôle sur table, des jeux de figurines, des jeux de plateaux, des jeux de cartes ou encore des jeux vidéo), mais il existait également de nombreux romans, nouvelles ou bandes dessinées revendiquant explicitement l'adoption de ce «background»[11].

En 2002, une autre étape importante est franchie : *Climax Group* s'associait

---

[7] Il était déjà possible d'acheter ce jeu vidéo en précommande dès le 26 mars 2008. Mythic Entertainment. S.d. «Mythic Entertainment | Warhammer Herald». In *Mythic Entertainment | Warhammer Online*. En ligne. <http://herald.warhammeronline.com/warherald/NewsArticle.war?id=115>. Consulté le 21 février 2011.

[8] Climax Group. S.d. *Climax Studios*. En ligne. <http://www.climaxgroup.com/>. Consulté le 16 février 2011.

[9] Il est à noter que Climax Group ne développe pas uniquement des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Les jeux vidéo de cette entreprise se caractérisent au contraire par leur grande extrême diversité, d'ailleurs autant au niveau des plates-formes auxquels ils sont destinés (consoles de salon, consoles portables ou ordinateurs personnels) que du genre ludique auxquels ils appartiennent (jeux d'action, jeux de course, jeux de stratégie en temps réel, etc.). Pour avoir un aperçu de cette variété : Wikipedia. 2011. «Climax Group». In *Wikipedia*. En ligne. <http://en.wikipedia.org/wiki/Climax_Group>. Consulté le 16 février 2011.

[10] Il s'agit d'une compagnie anglaise spécialisée dans la création et la distribution de jeux de société. Games Workshop. S.d *Games Workshop*. En ligne. <http://www.games-workshop.com/gws/>. Consulté le 16 février 2011.

officiellement à *Games Workshop* et à *Sega Entertainment* pour poursuivre ce projet[12]. La collaboration entre ces trois organisations a subséquemment donné naissance à une nouvelle entité («joint-venture»), nommée *Warhammer Online Ltd.* Dans le cadre de cet accord commercial, *Climax Group* continuait à assumer le développement logiciel, *Games Workshop* s'assurait de la transposition de son imaginaire médiéval fantastique dans le monde numérique et *Sega Entertainment* prenait en charge la future distribution de ce jeu vidéo. Quoique prometteuse, cette division du travail a très rapidement périclité pour des raisons financières. Le 21 juin 2004, les responsables de *Climax Group* déclaraient vouloir abandonner cet univers synthétique, les dépenses engagées pour le concevoir dépassant de beaucoup leurs prévisions. De ce fait, ils ont mis rapidement un terme à *Warhammer Online Ltd.*

Il faut ensuite attendre une année pour que le processus de développement redémarre. Le 18 mai 2005, *Mythic Entertainment*[13] annonçait l'achat de la licence d'exploitation de l'imaginaire médiéval fantastique de Games Workshop. C'est donc cette compagnie qui reprenait les rênes de la fabrication de cet univers synthétique jusqu'à sa mise en vente, le 18 septembre 2008[14]. Soulignons que l'intervention de ce nouvel acteur a, par ailleurs, suscité beaucoup d'espoirs et d'excitations, cette entreprise ayant acquis, grâce au succès de *Dark Age of Camelot*[15], une excellente réputation dans le domaine des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

Mythic Entertainment demeure, encore aujourd'hui, responsable de l'évolution de ce

---

[11] À l'évidence, cette toile de fond (*background*) doit beaucoup aux écrits littéraires de J.R.R Tolkien. La comparaison avec *The Lord of the Rings*, pour ne citer que cet ouvrage, semble naturellement s'imposer.

[12] *Climax Group* a acquis la licence d'utilisation de l'imaginaire médiéval fantastique de *Games Workshop* avant l'officialisation de cette association marchande en 2002. Toutefois, nous n'avons pas été en mesure d'établir avec exactitude la date à laquelle le *Climax Group* a acheté cette licence d'exploitation. Cette transaction aurait eu lieu en 2001, mais il ne s'agit malheureusement que d'une hypothèse.

[13] Mythic Entertainment. 2011. *Mythic Entertainment*. En ligne. <http://www.mythicentertainment.com/>. Consulté le 16 février 2011.

[14] Par ailleurs, il revient à *Mythic Entertainment* d'avoir établi le titre définitif de ce produit vidéoludique. Ce monde numérique s'appellera désormais *Warhammer Online : Age of Reckoning*.

[15] Mythic Entertainment. 2011. *Mythic Entertainment | Dark Age of Camelot*. En ligne. <http://www.darkageofcamelot.com/>. Consulté le 16 février 2011.

métavers, cette société publiant régulièrement des mises à jour (des «patchs» dans le vocabulaire informatique) apportant des modifications plus ou moins substantielles à ce monde numérique. Ces correctifs ont parfois pour objectif de corriger des dysfonctionnements ou d'améliorer les performances techniques de cette production vidéoludique. Cependant, l'essentiel n'est pas là : en introduisant de nouveaux contenus ou en altérant les mécanismes ludiques, ces mises à jour se révèlent surtout être un moyen privilégié pour capter durablement l'attention des usagers.

4.2.2 Les principaux éléments du dispositif ludique

Bien que les repères chronologiques ci-dessus ne soient pas dépourvus d'utilité, ils n'en restent pas moins partiels pour circonscrire empiriquement les contours du dispositif ludique. L'analyse précédente ne fournit à l'évidence aucune information quant à l'environnement médiatique émergeant avec l'univers synthétique de *Mythic Entertainment*. Nous aimerions donc combler ce manque en recensant à présent les principaux éléments interconnectés de cet «dispositif»[16].

4.2.2.1 L'univers synthétique

La production vidéoludique de *Mythic Entertainment* constitue le cœur du dispositif ludique. La primauté de ce métavers s'explique, selon nous, pour deux raisons. Les médias de communication semblent d'abord être à l'univers synthétique ce que les moyens sont à la fin. Il existe par là même un rapport instrumental entre ces différents éléments. De plus, la richesse des médias de communication – leur multiplicité et leur diversité – dépend apparemment de la vitalité du monde numérique autour duquel ils se déploient, c'est-à-dire de la capacité de celui-ci à susciter durablement l'intérêt des joueurs et, de ce fait, à les inciter à renouveler leur abonnement. En d'autres termes, l'environnement médiatique de *Warhammer Online* s'avère secondaire, au sens où son existence demeure suspendue au devenir de ce métavers.

Ceci étant, comment caractériser, au-delà de sa préséance, la création de *Mythic Entertainment* ? Peut-être serait-il pertinent de récapituler notre définition générale des

---

[16] Au risque de nous répéter, nous ne cherchons pas à recenser exhaustivement l'ensemble des éléments participant à la formation de ce dispositif ludique. Il s'agit, bien au contraire, de sélectionner les médias de communication (externes) les plus importants pour les joueurs. De ce fait, on ne s'étonnera pas de l'absence de référence à des sites web statiques ou à des blogs dans notre analyse. Bien que ceux-ci soient en nombre pléthorique, ils ne pèsent pas suffisamment sur la pratique ludique des usagers pour mériter d'être détaillés.

univers synthétiques, formulée dans le chapitre II[17]. D'après cette dernière, l'ensemble des mondes numériques peut se prévaloir des attributs suivants :

1. ils exigent un accès à Internet pour interagir avec les serveurs mis à disposition par *Mythic Entertainment* ;
2. ils fonctionnent sans discontinuité ;
3. ils supportent la connexion simultanée d'un grand nombre d'usagers ;
4. ils rendent possibles de riches interactions médiatisées en intégrant dans leur interface différents médias de communication internes ;
5. ils permettent aux utilisateurs de créer et de personnaliser des avatars ;
6. leurs avatars peuvent ensuite explorer de vastes environnements dotés d'une représentation spatiale.

Warhammer Online possède toutes ces propriétés. Parce qu'il appartient à la catégorie des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (la forme ludique des métavers), une septième et dernière caractéristique doit être considérée pour le définir adéquatement, à savoir la présence de mécanismes ludiques (7). Si les trois premiers attributs concernent plus spécifiquement des dimensions techniques (accès à Internet, persistance et nombre de connexions simultanées), les trois suivants (les médias de communication internes, la manipulation d'avatars et la représentation spatiale) engagent plutôt les aspects communicationnels et immersifs de *Warhammer Online*. La dernière caractéristique concerne quant à elle sur la pratique ludique des usagers, en la soumettant à un système de règles et de sanctions (positives ou négatives).

Laissons pour l'instant de côté les dimensions communicationnelles, immersives et ludiques de cet univers synthétique. Nous aurons en effet l'occasion de revenir plus

---

[17] Au-delà de l'identification de ces quelques propriétés communes à l'ensemble des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (les définissant de ce fait en tant que tel), il faudrait mener une étude historique sur l'évolution des différents mondes numériques pour être véritablement en mesure d'apprécier leurs singularités respectives. C'est en effet en procédant de la sorte que nous pourrions rendre justice à leur diversité. À défaut de mener ce travail par nous-mêmes, risquant de nous éloigner considérablement de notre ligne argumentative, nous recommandons la lecture du chapitre I de *Communities of Play*, de Celia Pearce (2009, p. 3-15) et du chapitre II de *Coming of Age* in Second Life de Tom Boellstorff (2008, p. 32-59) pour avoir un aperçu du développement des univers synthétiques sur le long terme.

longuement sur ces sujets. En revanche, nous aimerions apporter quelques clarifications par rapport aux aspects techniques de ce monde numérique. Pour commencer, celui-ci repose matériellement sur une architecture dite «client – serveur»[18]. Cette solution informatique exige des utilisateurs l'installation d'un logiciel client sur leur(s) ordinateur(s) personnel(s), d'une part, et un accès Internet haute vitesse pour pouvoir se connecter aux serveurs maintenus par *Mythic Entertainment*, d'autre part[19]. Précisons qu'il demeure possible de jouer à *Warhammer Online* avec une connexion bas débit, mais de nombreux problèmes de latence (le «lag» dans le vocabulaire informatique) apparaîtront inévitablement. Or, ces problèmes de latence viennent briser le sentiment d'immersion des usagers et nuisent directement à leur expérience ludique. Bien plus, ils constituent un obstacle à la collaboration entre joueurs, les utilisateurs rencontrant ces difficultés étant jugés aussi peu fiables qu'inefficaces par les autres.

Au-delà de ces contraintes matérielles, l'architecture «client-serveur» présente l'avantage d'assurer la persistance de *Warhammer Online*. Cette solution technique garantit en effet la continuité du fonctionnement de ce dernier, indépendamment du nombre d'usagers connectés aux serveurs. Ainsi, les joueurs ne sont pas affectés lorsque leurs pairs décident de mettre fin à leur session individuelle. Même en l'absence de leurs congénères, ils conservent la possibilité de participer à la vie de leur métavers. Les brèves périodes dédiées à l'entretien des installations s'avèrent finalement être les seules exceptions à cette permanence: chaque jeudi, entre 7h30 et 11h30 (GMT -5)[20], les concepteurs réalisent des opérations de

---

[18] La majorité des mondes numériques s'appuie sur une architecture «client-serveur». Il existe toutefois des expérimentations visant à fabriquer des univers synthétiques recourant à des réseaux pair-à-pair («peer to peer») pour fonctionner.

[19] Pour exploiter ce monde numérique, les joueurs doivent se procurer le logiciel client (actuellement au prix de 7 dollars américains) et souscrire un abonnement à *Mythic Entertainment* (le tarif mensuel s'élevant à 14.99 dollars américains). Certes, il est possible d'explorer gratuitement le contenu réservé aux débutants, en installant une version d'essai du jeu, mais celle-ci se révèle très rapidement limitée. Cet aspect n'est pas négligeable, dans la mesure où cette somme accroît substantiellement le coût d'accès à cet univers synthétique. Les usagers doivent posséder du matériel informatique performant, disposer d'un accès haut débit à Internet, mais aussi payer une souscription supplémentaire à *Mythic Entertainment* pour profiter de cette production vidéoludique. Bien que notre recherche, fondée sur une méthode qualitative, ne nous autorise pas à tirer des conclusions rigoureuses sur les conditions socio-économiques des joueurs, il n'est cependant pas interdit de penser que ce coût d'accès élimine les individus dont les ressources financières sont les plus faibles.

[20] Il arrive, bien plus rarement, que les concepteurs profitent de cette période hebdomadaire de maintenance pour installer les dernières mises à jour de *Warhammer Online*. Dans ce cas, l'interruption des serveurs peut être prolongée au-delà de 11h30 (GMT -5).

maintenance pour optimiser les performances des serveurs[21].

La création de *Mythic Entertainment* réunit aujourd'hui neuf serveurs, dont quatre sont réservés aux Nord-Américains et cinq aux Européens (un pour les francophones, deux pour les germanophones et deux pour les anglophones). Ajoutons que ces différents serveurs auraient une capacité maximale d'accueil de 5000 joueurs[22]. Cette infrastructure autoriserait donc, au total, 45000 usagers à interagir simultanément par la médiation de ce monde numérique. Si nous nous hasardions, par ailleurs, à comparer les installations actuelles avec celles du début, nous ne manquerions pas d'être frappés par la nette régression dont cette évolution témoigne.

Bien que *Warhammer Online* ait connu un lancement très encourageant, à l'automne 2008, le nombre de joueurs ayant souscrit un abonnement s'est très rapidement effondré. Le 10 octobre 2008, *Mythic Entertainment* annonçait fièrement avoir convaincu 750 000 abonnés. Cependant, quelques mois plus tard, ils ne sont plus que 300 000[23]. Cette hémorragie n'a ensuite pas cessé avec le temps, obligeant les concepteurs a réduire considérablement le nombre de serveurs disponibles. Pour éviter des effets de sous-fréquentation, ils décident en mars 2009 de supprimer 63 serveurs, dont 43 en Amérique du Nord et 20 en Europe.

4.2.2.2 Les encyclopédies en ligne

Le dispositif ludique auquel nous nous intéressons ne se réduit pas à *Warhammer Online*. Il nous faut donc détourner momentanément notre attention de ce monde numérique pour en apprendre plus sur les autres éléments de ce dispositif ludique[24]. Arrêtons-nous, pour commencer, sur les encyclopédies en ligne. Celles-ci se caractérisent par le fait qu'elles

---

[21] Les périodes d'interruption imprévues, résultant d'une mise à jour complexe, d'une maintenance délicate ou tout simplement d'un dysfonctionnement des serveurs, constituent toujours des moments très particuliers pour la communauté de joueurs. Dans ces cas-là, un nombre important d'usagers assaillent les forums de discussion les plus populaires (hébergés notamment par *Mythic Entertainment* ou par *JeuxOnLine*) pour exprimer leur mécontentement ou leur impatience. Les interventions datées du 22 février 2011 sur les forums de *JeuxOnLine* en sont des exemples éloquents. JeuxOnLine. 2011. «maintenance 13h30/19h30 (max)». In *Les forums JeuxOnLine*. En ligne. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=1119480>. Consulté le 23 février 2011.

[22] Toutefois, ce chiffre n'est qu'une estimation à prendre avec une extrême prudence, *Mythic Entertainment* refusant de dévoiler les spécifications techniques de ces installations informatiques.

[23] Pour avoir des informations à ce sujet: EA. 2009. «EA Reports Third Quarter Fiscal Year 2009 Results». In *EA Press*. <http://news.ea.com/news/ea/20090203006591/en>. Consulté le 24 février 2009.

mobilisent les technologies des wikis pour inciter les joueurs à mutualiser leurs connaissances sur *Warhammer Online.* Partant de là, pour saisir les enjeux de ces médias de communication, une compréhension minimale des technologies wikis se révèle indispensable[25]. La définition proposée par Axel Bruns devrait, de ce point de vue, nous éclairer.

> Wikis enable their users to create a network of knowledge that is structured ad hoc through multiple interlinkages between individual pieces of information in the knowledge base; they represent, in short, a rapidly changeable microcosm of the structures ot the wider Web beyond their own technological boundaries. They add to this Web-like structure by introducing functionality not commonly found in the Word Wide Web itself [...]: content in wikis is inherently designed to be easily editable by all users of the wiki system (2008, p. 102).

Les encyclopédies en ligne appartenant à notre dispositif ludique visent ultimement la production de connaissances sur le jeu vidéo de *Mythic Entertainment,* en accordant aux usagers le droit d'éditer aisément du contenu (notons toutefois que les droits d'édition attribués aux usagers varient en fonction de chaque encyclopédie en ligne). À l'heure actuelle, trois entités appartenant à cette catégorie prennent une place significative dans notre dispositif ludique, en raison de leur pérennité, d'une part, et du volume d'informations qu'elles parviennent à ressembler, d'autre part.

- «HammerWiki»[26] est hébergé par le site web *Wikia.* Fondé en 2004, *Wikia* rassemble des milliers de wikis sur de multiples sujets (*Wikia* est une ferme de wikis).
- Le wiki dédié à *Warhammer Online* sur le portail *Allakhazam*[27]. Né en 1999, ce dernier se subdivise en plusieurs sites web, chacun étant affilié à un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs. La partie consacrée à *Warhammer Online* de ce portail comporte, entre autres choses, des articles, une base de données, un forum de

---

[24] L'ordre de présentation ne préjuge rien de l'importance des différents médias de communication (externes) examinés dans notre argumentation.

[25] Nous invitons nos lecteurs à consulter la thèse doctorale d'Anne Goldenberg pour apprécier en détail les enjeux de la production collaborative de connaissances par la médiation des technologies wikis (Goldenberg, 2011).

[26] Wikia. S.d. *HammerWiki, the Warhammer Online wiki.* En ligne. <http://warhammeronline.wikia.com/wiki/Warhammer_Online_Wiki>. Consulté le 25 février 2011.

[27] Zam. S.d. «Warhammer Online : Wiki : Warhammer Online : ZAM». In *ZAM Warhammer Online: A War Community, Wiki and Database Site.* En ligne. <http://war.allakhazam.com/wiki/>. Consulté le 25 février 2011.

discussion et bien sûr un wiki.

- Le wiki sur *Warhammer Online* hébergé par le *Vault Network*[28]. Il s'agit, là encore, d'une plate-forme spécialisée dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, et ce depuis 1995. La section dédiée à *Warhammer Online* accueille un wiki, mais également une base de données, des guides, des articles, un forum de discussion, etc.

Les informations accessibles sur ces trois encyclopédies en ligne s'avèrent aussi abondantes que diversifiées. Ces dernières agrègent en effet des guides didactiques (pour les novices souhaitant s'introduire à la production vidéoludique de *Mythic Entertainment* comme pour les joueurs confirmés désirant optimiser leur pratique ludique), des renseignements sur la communauté des usagers (avec notamment le recensement des guildes par serveur), des indications topographiques sur l'univers synthétique, des détails sur l'imaginaire médiéval fantastique, des précisions sur les épreuves (et sur les récompenses subséquentes) auxquelles les utilisateurs peuvent se confronter, etc. En d'autres termes, les joueurs fédèrent sur ce type de support toutes les données jugées pertinentes par eux-mêmes. Aussi, grâce à ces quelques exemples, nous espérons avoir donné un rapide aperçu de la richesse et de l'hétérogénéité des connaissances mutualisées sur ces médias de communication.

4.2.2.3 Les forums de discussion

Si les encyclopédies en ligne identifiées ci-dessus participent incontestablement à la formation de notre dispositif ludique, d'autres médias de communication doivent être pris en compte pour définir les contours empiriques de ce dernier. Or, au cours de notre ethnographie du virtuel, les forums de discussion publics - accessibles à tous les usagers, que ceux-ci soient ou non des joueurs de *Warhammer Online* - se sont très rapidement révélés être des éléments clés[29]. Nous avons en effet repéré deux forums de discussion ayant la particularité de se situer à la croisée des chemins de nombreux usagers. Force est d'abord de reconnaître la centralité

---

[28] Vault Network. S.d. «Warhammer : Age of Reckoning – The Hordes of Chaos Vault». In *Warhammer News, Trailers, Screenshots, Previews, Reviews, Guides.* En ligne. <http://warhammervault.ign.com/wiki/index.php/Main_Page>. Consulté le 25 février 2011.

[29] Précisons ce que nous entendons par «forum de discussion» dans notre propos. Nous faisons en l'occurrence notre la définition proposée par Serge Proulx: «Les forums de discussion [...] permettent l'échange de messages en temps différés (interactions asynchrones) entre usagers, chaque abonné recevant l'ensemble des messages de la liste. Chaque abonné peut répondre à tout message, soit en aparté, soit en envoyant une copie de son message à l'ensemble de la liste» (2006, p. 21).

des forums officiels[30], hébergés et policés par *Mythic Entertainment*[31]. Il s'agit d'un point de passage obligé pour tous les joueurs, dans la mesure où les acteurs de cette compagnie mobilisent ce média pour annoncer des nouveautés (ou dialoguer avec ce qu'ils considèrent comme étant «la communauté»), d'une part, et où une pléthore d'interactions discursives se déploie sur ce support, d'autre part. Les conversations se déroulant sur les forums de discussion officiels couvrent, à l'instar des encyclopédies en ligne, des thématiques très variables, comme en témoignent les catégories générales au regard desquelles elles sont regroupées[32] : «Pour commencer et ressources du joueur», «Carrières», «Nouveautés et annonces», «La Table ronde du développeur», «Royaume contre Royaume», «Discussion générale», «Les forums des serveurs», «Intérêts communs de la communauté», «Report de bugs» et «Le centre de tests».

Pour les joueurs francophones, une autre ressource informationnelle ne peut pas ne pas être mentionnée, à savoir les forums de discussion du portail *JeuxOnLine*[33]. Nous avons d'ores et déjà évoqué l'existence de ce média à l'occasion de l'explicitation de notre démarche méthodologique, dans le chapitre IV du présent document. Pour identifier un collectif en ligne épousant les exigences de notre enquête de terrain, nous avons en effet consulté régulièrement ces forums de discussion, ceux-ci constituant un espace privilégié pour les guildes désireuses de publiciser leurs offres de recrutement. Au-delà de leur exploitation à des fins d'enrôlement – et, nous en conviendrons aisément, il ne s'agit pas d'un aspect mineur dans l'expérience des usagers, il va sans dire qu'ils permettent aux joueurs d'engager des conversations sur différents aspects de *Warhammer Online*. Nous retrouvons, là encore, un

---

[30] Mythic Entertainment. S.d. «Warhammer Online Official Forums». In *Mythic Entertainment | Warhammer Online*. En ligne. <http://www.warhammeronline.com/forums/>. Consulté le 1 mars 2011.

[31] En réalité, les forums officiels n'ont pas toujours été gérés par *Mythic Entertainment*. Jusqu'au 7 juillet 2010, c'était en effet *GOA*, une filiale de *France Telecom*, qui disposait des droits d'exploitation exclusifs de *Warhammer* Online en Europe (mais non en Amérique du Nord). Sur ce sujet : Gamasutra. 2011. «BioWare Mythic Takes Over *Warhammer Online* Publishing In Europe». In *Gamasutra, the Art & Buisness of Making Games*. En ligne. <http://www.gamasutra.com/view/news/29310/BioWare_Mythic_Takes_Over_Warhammer_Online_Publishing_In_Europe.php>. Consulté le 1 mars 2011.

[32] Les intitulés de ces catégories générales étant dans la langue de Shakespeare, nous proposons ici notre propre traduction.

[33] JeuxOnLine. 2011. «Forums Warhammer Online». In *Les forums JeuxOnLine*. En ligne. <http://forums.jeuxonline.info/forumdisplay.php?f=219>. Consulté le 1 mars 2011.

système de classification permettant d'ordonnancer leurs interactions discursives selon leur objet: «Conversations générales», «Univers et RolePlay», «Interface», «Technique», «Artisanat», «PVE[34]», «Forums de l'ordre» et «Forums de la destruction» (les deux factions rivales du monde numérique), mais aussi «Les Forums des royaumes[35]».

4.2.2.4 Les bases de données en ligne

Le dispositif ludique ne comporte pas seulement un monde numérique, des encyclopédies en ligne et des forums de discussion. En réalisant notre ethnographie du virtuel, nous avons promptement pris conscience de la nécessité de consulter des bases de données en ligne, dans la mesure où la plupart des membres de notre guilde mobilisaient couramment ce média pour parfaire leur pratique de *Warhammer Online*. Introduisons donc ce nouvel élément par une rapide définition: «une base de données rassemble sur un support informatique une grande quantité d'information sur un sujet donné. Cette information est représentée par une ou plusieurs collections dont les éléments doivent respecter une structure précise» (Amann, 2008).

Parmi les différentes bases de données en ligne relatives à *Warhammer Online,* les joueurs ont initialement jeté leur dévolu sur *Wardb*[36], un projet soutenu par *Curse Network*[37]. Toutefois, le mois d'octobre 2010 a marqué la fermeture de cette précieuse ressource informationnelle, la production vidéoludique de *Mythic Entertainment* n'ayant pas eu le succès escompté (la désaffection des usagers pour ce jeu de rôle en ligne massivement

---

[34] Cet acronyme signifie «Player Vs Environment». Nous aurons l'occasion de revenir sur cette dimension de *Warhammer Online* ci-dessous.

[35] Qu'ils soient implémentés par *Mythic Entertainment* ou par *JeuxOnLine*, ces forums de discussion proposent à chaque fois un espace dédié aux différents serveurs de *Warhammer Online* (respectivement appelé «Les forums des serveurs» pour les premiers et «Les forums des royaumes» pour les seconds). Cette organisation présente l'avantage d'attribuer un forum de discussion par serveur et, de ce fait, de favoriser l'émergence d'interactions discursives entre des joueurs partageant un même espace ludique. C'est ainsi que se forment des conversations portant sur des enjeux spécifiques à ce dernier.

[36] Curse Network. S.d. *WarDB*. En ligne. <http://www.wardb.com/>. Consulté le 4 mars 2011.

[37] *Curse Network* fédère des ressources informationnelles sur plusieurs jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, à l'instar de *World of Warcraft* ou de *Warhammer Online*, mais aussi sur d'autres types de jeux vidéo en ligne, comme le jeu de stratégie *Starcraft 2* ou le jeu de tir à la première personne *Call of Duty: Black Ops*. Curse Network. S.d. *Curse.com, WoW addons, War addons, Gamer Blog*. En ligne. <http://www.curse.com/>. Consulté le 4 mars 2011.

multijoueurs ne cessant de croître depuis son lancement en septembre 2008). *The Wardrobe*[38] assure aujourd'hui la continuité de *Wardb*, en offrant des services similaires. Les utilisateurs peuvent ainsi avoir accès à des données sur les guildes (autant sur leur progression dans le jeu que sur leurs membres), sur les caractéristiques précises de chaque avatar, sur les quêtes proposées par le logiciel, les artefacts à remporter, mais aussi sur les zones géographiques de ce métavers. Pour être alimentées, ces bases de données recourent à un principe relativement simple: chaque joueur est invité à installer un addiciel (venant compléter le logiciel client fourni par *Mythic Entertainment*) sur son ordinateur personnel, de telle sorte que ce dernier puisse transmettre des informations pendant leurs sessions de jeu. En d'autres termes, grâce à ce système, les usagers nourrissent automatiquement les bases de données sans même s'en apercevoir, alors qu'ils sont connectés à *Warhammer Online*.

4.2.2.5 Logiciel cartographique

Nous désirons terminer ce premier aperçu, visant à appréhender empiriquement les contours de notre dispositif ludique, en nous attardant sur un dernier élément, à savoir un logiciel nommé *Warhammer Cartographe*[39]. Il s'agit d'une libre initiative de la «communauté», les usagers étant non seulement appelés à contribuer au développement de ce programme, mais aussi à l'alimenter avec leurs propres données topographiques[40]. À l'instar de *Warhammer Online*, le fonctionnement de cette application repose sur une architecture dite «client-serveur». Les utilisateurs envoient ainsi des informations, glanées pendant leurs sessions de jeu, à un serveur central, lequel les centralise, les organise et les redistribue aux logiciels clients installés sur des ordinateurs personnels (par l'intermédiaire du téléchargement). Cette technologie permet alors aux joueurs de consulter des représentations cartographiques détaillées de l'univers synthétique de *Mythic Entertainment*, tout en leur offrant la possibilité d'exploiter un moteur de recherche pour repérer des lieux déterminés (comme, par exemple, des artefacts, des personnages, des quêtes, etc.).

---

[38] *The Wardrobe*. S.d. En ligne. <http://wardrobe.war4scrubs.com/Default.aspx>. Consulté le 4 mars 2011.

[39] JeuxOnLine. S.d. «Warhammer Cartographe». In *Les Forums JeuxOnLine*. En ligne. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=956217>. Consulté le 7 mars 2011.

[40] Disponible depuis décembre 2008, ce logiciel bénéficie encore aujourd'hui de constantes améliorations. Pour avoir accès aux informations les plus récentes concernant ce programme : Simple-Tech.info. 2011. *Simple-Tech.info*. En ligne. <http://www.simple-tech.info/accueil.aspx>. Consulté le 7 mars 2011.

4.2.2.6 Un dispositif ludique fondée sur les principes du web social

À l'aune de ces analyses préliminaires, *Warhammer Online* apparaît au cœur d'un dispositif ludique composite, articulant – outre d'innombrables sites web – des encyclopédies en ligne, des forums de discussion, des bases de données, mais aussi un logiciel cartographique. Partant de là, nous aimerions, pour clore cette section, interroger les possibles affinités entre ce dispositif ludique et, pour faire vite, la dynamique du web social. Si ce rapprochement nous paraît pertinent, c'est notamment parce que l'environnement médiatique de *Warhammer Online* ne semble pas tout à fait étranger aux caractéristiques des derniers développements de l'Internet contemporain. Pour apporter des éclaircissements sur ce point, précisons d'abord ce que nous entendons par «web social»:

> Cette expression désigne d'une part, l'émergence de nouveaux dispositifs numériques indissociables de l'évolution d'Internet (regroupés sous le vocable « Web 2.0 ») et, d'autre part, le développement d'usages originaux médiatisés par ces dispositifs et centrés sur la participation active des usagers dans la production et la diffusion des contenus circulant sur la Toile (Proulx, Millerand et Rueff, 2010, p. 2)

Cette définition, quoique succincte, présente l'avantage de mettre en exergue les dimensions technique et sociologique de l'Internet contemporain[41]. Or, au-delà de l'émergence de nouvelles plates-formes technologiques, l'implication grandissante des utilisateurs dans la production des données s'avère être autant au principe de l'évolution du web social que du déploiement de notre dispositif ludique. Les wikis (*HammerWiki*, etc.), les bases de données en ligne (*Wardb* ou *Wardrobe)* et le logiciel *Warhammer Cartographie* accordent en effet tous, sans exception, un rôle essentiel aux usagers. Certes, l'envergure de ces différents éléments ne soutient pas la comparaison avec les technologies les plus emblématiques du dénommé «web 2.0», à l'instar de *Facebook*, de *Twitter*, de *Wikipedia* ou de *Second Life*, mais ils n'en demeurent pas moins des médias de communication dont l'existence est conditionnée par leur appropriation effective, d'une part et, par l'engagement des joueurs dans la fabrication des informations à publiciser, d'autre part. Voilà pourquoi nous avons tendance

[41] Dans un autre chapitre du même ouvrage, Serge Proulx et Florence Millerand complexifient considérablement cette définition, en analysant les caractéristiques les plus significatives du web social (2010, p. 15-16). Ils identifient ainsi cinq propriétés distinctives de l'Internet contemporain : il appelle les usagers à produire par eux-mêmes et pour eux-mêmes les données qu'il publicise (1), les plates-formes s'inscrivant dans cette mouvance ont la particularité d'être accessibles aux novices (2), les coopérations qu'il émule entre les usagers reposent sur des «liens faibles» (3), il tire sa rentabilité économique des contenus générés par les usagers (4) et il prend la forme de pluralité de dispositifs techniques et d'usages (5).

à considérer ce dispositif ludique, accompagnant la production de *Mythic Entertainment*, comme une entité s'inscrivant dans la mouvance de l'Internet contemporain[42].

4.3 À l'origine de l'attractivité de *Warhammer Online*

Ayant dessiné les contours empiriques de notre dispositif ludique, nous aimerions examiner, à présent, ce qui incite les joueurs à se porter vers les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs et, plus spécifiquement, vers *Warhammer Online*. En procédant de la sorte, nous dévoilerons les caractéristiques les plus significatives de ce monde numérique et nous saisirons, par là même, comment celles-ci contribuent à dessiner un cadre très particulier, dans lequel peuvent se manifester les interactions médiatisées des usagers[43]. Aussi, nous mobiliserons la parole des acteurs pour examiner en premier lieu les qualités immersives de ce métavers. Nous questionnerons ensuite l'importance que les joueurs attribuent à la socialisation dans cet espace. Nous considérerons enfin l'intérêt que suscite la guerre de tous contre tous dans cet univers synthétique, trouvant par ailleurs sa matérialisation dans le principe du «Royaume contre Royaume».

4.3.1 Une technologie immersive

Dans le cadre de nos entretiens avec les acteurs, ceux-ci ont assez spontanément exprimé leur enthousiasme pour les qualités immersives des mondes numériques et, de ce fait, pour celles de *Warhammer Online*[44]. Or, deux facteurs semblent contribuer à l'engagement affectif et cognitif des usagers. La possibilité d'explorer un environnement

---

[42] Il pourrait être tentant, à partir de cette conclusion, de mettre en parallèle *Second Life* et *Warhammer Online*. Cette comparaison s'avère en réalité trompeuse, dans la mesure où le code source du logiciel client de celui-ci est librement accessible, reproductible, modifiable et distribuable par les usagers, contrairement au logiciel client de celui-là. Parce qu'elle demeure soumise à une licence propriétaire, l'application de *Mythic Entertainment* n'autorise donc pas les joueurs à contribuer directement et activement à sa transformation. Une nuance s'impose alors: si les médias de communication autour de *Warhammer Online* épousent la dynamique du web social, l'univers numérique lui-même ne participe pas vraiment à cette dernière (par opposition à *Second Life*, ce monde numérique participant comme son environnement médiatique au développement du web social). Dans ses travaux sur le *produsage*, concept majeur pour saisir les ultimes évolutions de l'Internet contemporain, Axel Bruns souligne lui aussi une distinction entre les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs les plus populaires (*Everquest, Warhammer, etc.*) et *Second Life*, ce dernier donnant une marge de manœuvre bien plus grande aux utilisateurs (Bruns, 2008, 299).

[43] Nous prolongerons, en même temps, notre effort visant à définir spécifiquement *Warhammer Online*. Nous aurons en effet l'occasion de dépasser notre définition préliminaire des métavers, valant pour tous les mondes numériques, pour considérer plus attentivement les singularités de la production de *Mythic Entertainment*.

tridimensionnel, donnant vie à l'imaginaire médiéval fantastique de *Games Workhop,* constitue un premier élément d'explication. De par leurs affinités pour la culture rôliste[45], mentionnée à plusieurs reprises par les enquêtés, ceux-ci se sont rapidement intéressés à *Warhammer Online* et n'ont pas résisté à la tentation de se plonger dans cet univers synthétique. Les extraits suivants témoignent, avec éloquence, de la puissance attractive des références à la culture rôliste du métavers de *Mythic Entertainment :*

> Ma sœur était et est toujours une grande rôliste, et voilà, j'ai été très vite initié aux jeux de rôle, que ce soit sur table ou grandeur nature, donc au niveau des jeux vidéo, je suis resté quand même beaucoup dans l'univers du jeu de rôle, heroic fantasy, ce genre de choses (WA-02).

> Quand j'étais jeune [...] j'ai commencé par les jeux de rôle [...].Mais les jeux de rôle imaginaires, genres Donjon & Dragons, tout ça. [...] Donc le temps est passé, je suis passé à Warhammer jeu de plateau. Donc tu sais les figurines à peindre, tout ça. D'où le fait que je sois venu ici sur Warhammer Online (WA-08).

Au-delà de l'attirance que peut susciter son «background» - pour reprendre une expression indigène, *Warhammer Online* stimule le sentiment d'immersion des joueurs en leur permettant de créer, de personnaliser de faire progresser un avatar[46]. Dans cet univers synthétique, les usagers se fabriquent en effet une représentation numérique[47] en réalisant plusieurs choix. L'imaginaire médiéval fantastique de *Games Workshop* mettant en scène un conflit manichéen entre les forces du bien et les forces du mal, les utilisateurs sont d'abord appelés à choisir une faction, à savoir l'ordre ou la destruction. Ils doivent ensuite choisir une

---

[44] Il convient d'apporter une précision à ce sujet. Comme l'indique Edward Castranova, le concept «d'immersion» peut revêtir deux significations : «As you can imagine, a person can become «immersed» in either way : either the sensory inputs are so good that you actually think the crafted environment you're in is genuine, or, you become so involved mentally and emotionally in the synthetic world that you stop paying attention to the fact that it is only synthetic» (2005, p. 5). À l'évidence, nous retiendrons la deuxième acception dans notre propos, l'appropriation de *Warhammer Online* n'exigeant aucunement la mobilisation d'un visiocasque ou d'un gant de réalité virtuelle.

[45] Pour avoir plus d'informations sur cette «culture rôliste», la lecture de *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia* de Laurent Trémel apparaît d'un grand secours (2001). Nous retiendrons simplement, pour la compréhension de notre propos, qu'il s'agit d'un ensemble de références culturelles, communément partagées par les pratiquants des jeux de simulation (jeux de guerre, jeux de plateau et jeux de rôle). Celles-ci mêlent des êtres humains de toutes provenances (Asie, Occident, etc.), à des créatures fantastiques (dragons, elfes, nains, etc.), voire bibliques, et ce dans des environnements passés, présents ou futurs.

[46] Nous souscrivons dans notre propos à la définition de T. L Taylor : «Avatars are thus one of the central points at which users intersect with a technological object and embody themselves, making the virtual environment and the variety of phenomena it fosters real» (2002, p. 41)

race correspondant à leurs préférences personnelles: humains, elfes ou nains (pour l'ordre) et humains chaotiques, elfes noirs, orques ou gobelins (pour la destruction). Ils ont alors l'opportunité de personnaliser l'apparence physique de leur avatar, en précisant, entre autres, la couleur de sa peau, sa coupe de cheveux, la forme de sa barbe, ses ornements, etc. Enfin, dernière étape, il leur faut définir la carrière de leur représentation numérique. Cette décision s'avérera lourde de conséquences, dans la mesure où elle déterminera les responsabilités que l'avatar endossera lorsqu'il collaborera avec les membres d'un même groupe. Le tableau ci-dessous offre, en l'occurrence, une vue synoptique sur les multiples carrières dans ce monde numérique :

[47] Évidemment, rien n'interdit un joueur de présider à la naissance de plusieurs avatars sur le même serveur. Il apparaît toutefois, d'après notre ethnographie du virtuel, que les usagers de *Warhammer Online* se choisissent toujours un avatar principal parmi toutes leurs créations. Il existe même une expression, dans le vocabulaire indigène, pour distinguer les représentations numériques principales des secondaires, ceux-ci étant les «main» et ceux là des «alt». D'ailleurs, à en croire la littérature scientifique dans le domaine des «Game Studies», *Warhammer Online* serait, de ce point de vue, loin d'être un cas isolé. Tom Boellstorff mentionne par exemple ce phénomène en étudiant *Second Life* (2008, p. 128-134).

Tableau 4.1 Les carrières dans Warhammer Online[48]

		Type de Carrières			
		tank	attaquant au corps à corps	attaquant à distance	soigneurs
Races	nains	Brise-Fer	Tueur	Ingénieur	Prêtre des runes
	humains	Chevalier du soleil	Répurgateur	Sorcier flamboyant	Prêtre guerrier
	elfes	Maître des épées	Lion blanc de Chrace	Guerrier Fantome	Archimage
	orques	Orque noir	Koup'tou	Chasseur de Squigs	Chamane
	chaotiques	Élu	Maraudeur	Magus	Cultiste
	elfes noirs	Garde noir	Furie	Sorcier	Disciple de Khaine

Ce tableau nous amène à formuler deux observations concernant le processus de création des avatars dans *Warhammer Online*. La répartition des carrières par race témoigne, en premier lieu, de l'intention manifeste de construire un univers synthétique organisant symétriquement les forces en compétition. Bien que nous puissions dénombrer vingt-quatre dénominations, il n'existe en réalité que quatre carrières distinctes, chaque race ayant accès à la totalité d'entre elles. Aussi, il n'existe aucune différence entre les races de ce point de vue. Nous ne pouvons, partant de là, que constater le manque de diversité des fonctions à assumer par les avatars dans ce métavers. Ces derniers ont la possibilité de devenir des «tanks» (leur objectif étant d'attirer les coups des adversaires et de les endurer au maximum), des attaquants au corps à corps (assignant des dommages aux ennemis pendant que ceux-ci

[48] Wikipedia. 2011. «Warhammer Online : Age of Reckoning – Wikipedia - ». In *Wikipedia*. En ligne. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Warhammer_Online:_Age_of_Reckoning>. Consulté le 13 mars 2011.

s'évertuent à attaquer les «tanks» du collectif en ligne), des attaquants à distance (assénant à leurs rivaux des dommages tout en restant à longue portée) et des soigneurs (s'assurer de la survie du tank et, dans une moindre mesure, des attaquants du groupe)[49].

Récapitulons. La naissance d'un avatar requiert, dans ce monde numérique, de définir au préalable sa faction, sa race, sa classe, mais aussi de personnaliser son apparence physique. À n'en pas douter, le sentiment d'immersion des usagers dans *Warhammer Online* passe par cette médiation[50]. Si plusieurs enquêtés ont mentionné cette idée dans leurs interventions, la déclaration ci-dessous a le mérite de l'exposer avec simplicité :

> Je sais pas, il y a une ambiance, un plaisir de jouer...enfin d'être dans son personnage, d'avoir un personnage qui est vraiment à toi, à ton image un peu (WA-016).

Le sentiment d'immersion des joueurs ne découle cependant pas uniquement de la conception d'un avatar personnalisé. Sans la continuité, c'est-à-dire la possibilité d'inscrire dans la durée la progression de leur représentation numérique, les usagers ne s'impliqueraient probablement pas autant dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs et, par là même, dans *Warhammer Online*. La pérennité se révèle en effet être une condition nécessaire au développement de liens entre les usagers et leur avatar, liens qui eux-mêmes s'avèrent décisifs dans la naissance de leur engagement affectif et cognitif. C'est en tout cas ce que montrent les témoignages suivants :

> Si je crée un perso sur un autre monde, qu'est-ce qu'il devient? Voilà c'est ça, c'est ça qui est intéressant. Qu'est-ce qu'il va devenir, quoi le perso? Quel va être son histoire? C'est comme si on lançait les dés une deuxième fois (WA-014).

---

[49] Pour plus d'information sur les modalités de la collaboration entre les avatars dans les situations conflictuelles mises en scène par les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, voir le chapitre 2.3 de *Culture d'Univers* (Beau, 2007, p. 65-68)

[50] À l'évidence, les interrogations suscitées par le rapport des joueurs à leurs avatars ne sauraient se réduire à la question du sentiment immersif. (Brainbridge 2010, p. 55-65). Nous aurons l'occasion, dans les chapitres ultérieurs, de revenir sur certaines d'entre elles, en examinant notamment comment des gratifications symboliques, attribuées à une représentation numérique, peuvent être vécues subjectivement comme étant siennes par le joueur se cachant derrière cet avatar.

> Et la partie persistante aussi du jeu, la continuité en fait. On crée un personnage, on est toujours sur le même personnage. Voilà on se connecte, on rejoue à la suite de ce qu'on a joué précédemment. Donc déjà, ça, c'est vachement intéressant. On recommence pas une partie à zero à chaque fois (WA-01).

La continuité apparaît par conséquent essentielle à l'immersion des joueurs. Plus encore que l'exploration d'un monde faisant référence à la culture rôliste ou que la personnalisation d'un avatar, c'est ultimement la possibilité de voir ce dernier évoluer qui capte sur le long terme l'attention des joueurs.

4.3.2 Une technologie sociale

À la question «pourquoi privilégier les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs à d'autres formes vidéoludiques ?», les acteurs interrogés ont très souvent souligné les propriétés immersives des mondes numériques. Or, dans leur discours, un deuxième élément a attiré notre attention, à savoir la perspective de rencontrer d'autres personnes par (et dans) les univers synthétiques[51]. Cette dimension, omniprésente dans les propos des usagers, paraît décisive pour saisir comment ceux-ci se sont progressivement initiés aux jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, mais aussi pour apprécier les facteurs les incitant à persévérer dans leurs pratiques ludiques. L'extrait ci-dessous met précisément en exergue ce que signifient les relations sociales, pour les joueurs, dans les métavers :

> [...] je me suis plus penché sur les MMO, histoire de retrouver une communauté. Tu vois, parce que moi jouer tout seul dans mon coin, j'ai bien aimé pendant des années, mais quand j'ai la possibilité de jouer avec des gens je préfère, tu vois. C'est socialement, c'est beaucoup plus riche, et puis tu apprends plein de choses sur les gens [...](WA-015).

Alors qu'il tentait de rendre compte de son intérêt pour les occasions sociales dans les mondes numériques, un acteur a utilisé une expression particulièrement frappante à ce sujet. Celui-ci n'hésitait en effet pas à comparer *Warhammer Online* à un «chat interactif». À ses yeux, cette production vidéoludique s'apparenterait à un logiciel de messagerie instantanée, aussi élaboré que complexe, donnant à ses utilisateurs la possibilité d'interagir librement, sans

---

[51] Cette distinction entre, d'une part, les propriétés immersives des métavers et, d'autre part, les possibilités de rencontre offertes par les univers synthétiques n'est pas aussi tranchée empiriquement. D'ailleurs, les acteurs articulaient fréquemment ces deux dimensions de leur expérience ludique dans leurs discours. Cette dichotomie n'a par conséquent qu'une valeur analytique. Lorsque Tom Boellstorff examine le sentiment d'immersion des usagers de Second Life, il parvient à une conclusion similaire, en montrant la profondeur des intrications entre ce dernier et les interactions sociales. Pour cette raison, il emploie même l'expression «d'immersion sociale» (Boellstorff, 2008, p. 112-116)

poursuivre de finalités précises, sous la forme d'avatars.

> C'est un jeu qui est fait pour rencontrer des gens. C'est tout autant un chat interactif qu'un jeu. Les personnages, on peut leur donner l'aspect qu'on a envie, quand on parle il y a des petites bulles [...] Certains joueurs s'amusent à s'habiller de façon spécifique, pas uniquement avec l'armure la plus efficace, mais avec un smoking... (WA-07)

Cette représentation, quoi qu'un peu excessive, n'en traduit pas moins un aspect primordial des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs : ces derniers peuvent être envisagés comme de simples prétextes, prétextes dont la finalité serait de nouer connaissance avec d'autres personnes et, au fond, «d'être ensemble»[52]. Notons toutefois que certains acteurs reconnaissent l'attractivité de ces opportunités sociales, mais en mettant davantage l'accent sur le plaisir inhérent à la coopération entre êtres humains (par opposition à d'autres jeux vidéo, confinant l'utilisateur à se mesurer à des intelligences artificielles). Dans cette perspective, l'envie de «jouer ensemble» prend par là même plus d'importance que le simple désir «d'être ensemble». La déclaration suivante traduit d'ailleurs adéquatement cet enthousiasme pour la collaboration entre usagers dans un contexte ludique :

> [...] le travail d'équipe est récompensé, si on se coordonne bien avec d'autres, on peut encore mieux réussir et on peut avoir des rôles différents [...]. Certains peuvent avoir un rôle de soutien, d'autres un rôle d'éclaireur, d'autres un rôle de...être en première ligne et encaisser les coups. Voilà, une complémentarité qui est très agréable (WA-06)

À la lumière de ces analyses, *Warhammer Online* ne susciterait donc pas autant d'intérêt s'il ne permettait pas aux utilisateurs d'interagir ou de collaborer entre eux. Dès lors, il n'est pas illégitime de s'interroger sur ce qui, dans le design de ce métavers, autorise la transmission de contenus informatifs ou symboliques. Quels sont concrètement les médias de communication, intégrés à l'interface de ce logiciel vidéoludique, rendant possible la création de relations sociales entre les joueurs ? Nous pouvons en dénombrer trois :

1. L'emote est une forme de communication plutôt simple, mais aussi très amusante

---

[52] Il est intéressant de constater, à ce propos, une indétermination dans le discours des acteurs. Une ambiguïté réside en effet dans leurs explications, dans la mesure où il s'avère difficile de savoir si la sociabilité est incitée par le design du monde numérique lui-même ou si cette appétence pour autrui est plutôt portée par les joueurs. Au regard de nos options théoriques, en l'occurrence la théorie interactionnelle des médias, nous avons tendance à considérer la sociabilité comme une possibilité offerte par *Warhammer Online*. En d'autres termes, cet univers synthétique réunirait les conditions de possibilité de cet intérêt pour autrui sans le déterminer mécaniquement.

pour les usagers. Grâce à des commandes spécifiques, les utilisateurs peuvent ordonner à leur avatar de produire un son particulier ou de se mouvoir conformément à des animations prédéterminées. Par exemple, en saisissant la commande « /laugh», l'avatar simule ostensiblement un comportement moqueur à l'endroit des autres représentations numériques à proximité.

2. La messagerie instantanée reste l'outil de communication principal. Il existe plusieurs canaux (général, commerce, recherche groupe, guilde, etc.) et différents modes définissant la portée de la déclaration des joueurs, c'est-à-dire la distance à laquelle elle sera perçue par les autres usagers ("crier" vise tous les utilisateurs d'une même zone géographique, "dire" tous les joueurs visibles depuis l'avatar concerné, et "chuchoter" une seule personne).
3. Il existe enfin un système de courriel dans le jeu lui-même. Ce dispositif permet surtout aux utilisateurs de s'échanger, de manière asynchrone, des artefacts en pièce jointe (armures, armes, potions, etc.)

Ainsi, d'un point de vue technique, *Warhammer Online* incorpore par défaut trois médias de communication pour faciliter l'émergence d'interactions sociales[53]. C'est donc apparemment l'intersection entre, d'une part, le désir «d'être ensemble» ou de «jouer ensemble» et, d'autre part, un monde numérique pourvu de médias de communication, qui parvient à retenir l'attention des joueurs.

4.3.3 L'agon au principe de *Warhammer Online*

Bien que les dimensions immersives et sociales possèdent incontestablement un pouvoir d'attraction, elles ne sont pas réellement spécifiques à *Warhammer Online.* Il s'agit, en fait, de propriétés communes à l'ensemble des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Là où la production de *Mythic Entertainment* se démarque vraiment de sa concurrence, c'est plutôt en exaltant les antagonismes entre l'ordre et la destruction. Ce monde numérique pousse, de par son agencement bipolaire, les joueurs à brandir la bannière de l'une des deux forces et à rentrer, par là même, dans des relations conflictuelles avec les membres du camp opposé (il suffit de revenir au processus de création des avatars pour s'en

---

[53] Précisons qu'à l'exception des *emotes*, les médias de communication intégrés à l'interface de *Warhammer Online* peuvent être utilisés seulement entre des joueurs appartenant à la même faction. La messagerie instantanée et le système de courriel n'autorisent donc pas les membres de l'ordre à rentrer en contact avec ceux de la destruction, et réciproquement.

convaincre : avant de sélectionner une race et une classe, les usagers doivent d'abord s'engager aux côtés de l'ordre ou de la destruction). Aussi, dans ce monde numérique, la neutralité n'est pas de mise. Tous les joueurs sont dans la nécessité de participer à une guerre brutale, menant à la conquête des territoires de l'adversaire. Or, cet aspect de *Warhammer Online* se révèle être, à l'aune de nos entretiens, un attrait non négligeable :

> ben, j'ai trouvé ça excellent [...] surtout le joueur, parce que le joueur il est capable de se battre super bien, il est capable de te répondre, il est capable de te bluffer, ce que ne peux pas faire un Personnage Non Joueur (WA-014).

> Je joue à ça plutôt qu'à un autre style de jeu parce que je peux m'affronter à d'autres êtres humains. Je trouve que le fait de se battre contre un esprit humain n'a rien à voir avec se battre avec une intelligence artificielle, qui est prévisible... (WA-06)

Cette prédominance du conflit dans *Warhammer Online* se traduit alors concrètement par l'adoption du principe du «Realm vs Realm» (RvR). Ce dernier est défini de la manière suivante par *Mythic Entertainment* :

> RvR is team-based PvP game-play where each Realm works together toward a common goal. Players choose a side by selecting a race and, in the case of *Warhammer Online*, they battle it out in areas and work toward goals provided by the game, including Scenarios, Keep sieges, and capital city sieges. It means that a player never has to fight alone because there is always an army of allies that has his or her back[54].

Cette explication du «Realm vs Realm» appelle au moins deux remarques. Dans la mesure où il s'agit d'une variante du «Player vs Player» (PvP), le «Realm vs Realm» doit d'abord être clairement distingué du « Player Versus Environment » (PvE). Si celui-ci exhorte les joueurs à s'affronter directement, à de multiples occasions, celui-là les incite plutôt à s'unir pour combattre des personnages doués d'une intelligence artificielle (des robots). C'est d'ailleurs de ce point de vue que *Warhammer Online* s'oppose à *World of Warcraft*[55], l'un favorisant les antagonismes entre les usagers et l'autre exigeant des utilisateurs qu'ils collaborent entre eux pour surmonter des épreuves préprogrammées.

---

[54] Mythic Entertainment. S.d. «Frequently Asked Questions». In *Mythic Entertainment | Warhammer Online*. En ligne. <http://www.warhammeronline.com/faq/index.php?section=6#ans6_0>. Consulté le 1 mars 2011.

[55] Mis en vente depuis le mois de novembre 2004, *World of Warcraft* s'avère être, encore aujourd'hui, le jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs le plus populaire en occident. Rappelons que ce monde numérique, développé par *Blizzard*, est parvenu à attirer plus de 11.5 millions d'abonnés à la fin de l'année 2008.

Partant de là, attardons-nous maintenant sur ce qui fait véritablement la spécificité du «Realm vs Realm» par rapport «au Player vs Player». Alors que le premier exprime une vision davantage collective des luttes, les membres d'une même faction devant coopérer pour maximiser leur efficacité dans les combats de masse, le second traduit plutôt une conception individuelle des conflits, les affrontements n'impliquant que très ponctuellement des efforts de coordination entre les joueurs. En d'autres termes, le principe développé par *Mythic Entertainment* consiste, non pas à «jouer contre autrui», mais à «jouer ensemble contre autrui».

4.4 Les mécanismes de la course au prestige

À présent, nous connaissons un peu mieux les dimensions attractives de *Warhammer Online,* et ce, du point de vue des usagers. Au-delà de ses qualités immersives et sociales, c'est en incarnant une conception résolument belliqueuse des rapports entre les joueurs que ce monde numérique suscite l'enthousiasme. Or, conjugués entre eux, ces trois aspects participent à l'établissement d'un cadre spécifique, dans lequel les acteurs peuvent se rencontrer. Leurs interactions médiatisées s'avèrent en effet conditionnées par la manipulation d'avatars, par le recours à des médias de communication (intégrés par défaut à l'interface du programme), mais également par les antagonismes encouragés par le principe du «Royaume contre Royaume». Dès lors, nous souhaitons prolonger notre réflexion sur les spécificités de ce métavers, en analysant plus finement les mécanismes ludiques qui sous-tendent le principe du «Royaume contre Royaume». En procédant ainsi, nous espérons connaître davantage les détails faisant la singularité de cet univers synthétique, tout en dévoilant les ressorts incitant les utilisateurs à s'engager dans une course au prestige et pesant directement sur leurs interactions médiatisées.

4.4.1 Qu'est-ce qu'un mécanisme ludique ?

Explicitons, pour commencer, ce que nous entendons par «mécanisme ludique». Parce qu'elle est étroitement liée au concept de «jeu», cette notion exige au préalable des clarifications – même minimales - sur ce qui fait qu'un jeu est un jeu pour être déterminée

adéquatement. Désirant éviter de longues et délicates considérations sur la nature du jeu[56], nous prendrons comme point de départ une idée communément admise par les chercheurs dans le domaine des «Game Studies». D'après Célia Pearce, cette thèse pourrait être énoncée de la manière suivante :

> Most games researchers would agree that a game is a formal system for structured play constrained by a set of rules that prescribe the means of achieving a specified goal (2009, p. 26)

Notons d'abord que cette proposition concerne, pour reprendre une distinction propre à l'anglais, non pas le jeu au sens de «play», mais de «game»[57]. Elle identifie, dans la continuité de cette dichotomie, le jeu à un système formel, c'est-à-dire à un ensemble dont les éléments manifestent de fortes interdépendances et dont les interrelations entre eux sont explicitement mises en évidence. Or, les éléments composant cette totalité ne sont autres que des objectifs à atteindre, des ressources pour parvenir à réaliser ces finalités et des règles définissant les modalités d'utilisation de ces moyens. En conjuguant ces différents éléments, les jeux soumettent donc la pratique ludique à des contraintes et établissent des conditions de victoire. Partant de là, ce que nous appelons «mécanismes ludiques» dans notre argumentation s'apparente précisément à cette articulation entre des objectifs déterminés, des moyens et des règles.

4.4.2 De la distinction entre jeux de rôle en ligne et simulations de vie

À l'aune de cette définition, nous aimerions succinctement réévaluer la ligne de démarcation, tracée dans le chapitre I de cette thèse, entre les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs et les simulations de vie[58]. Si ceux-ci demeurent incontestablement structurés par des mécanismes ludiques et peuvent, à ce titre, revendiquer leur statut de jeu,

---

[56] Nous préférons, dans le cadre de cette thèse, ne pas nous positionner par rapport aux débats académiques sur la nature du jeu (Caillois, 1992 ; Crawford, 2004 Duflo, 1997 ; Huizinga, 1998; Juul, 2005b, p. 23-54; Salen et Zimmerman, 2004, p. 71-83, Suits, 2005). Cette question s'avère en effet bien trop complexe pour que nous puissions la résoudre en quelques pages et risquerait de nous détourner considérablement de nos objectifs.

[57] L'anglais s'avère de ce point de vue moins équivoque que le français, l'allemand et l'espagnol. Ces trois dernières langues ne mettent en effet à disposition qu'un seul terme pour désigner deux phénomènes distincts. C'est d'ailleurs ce que note Jeesper Juul dans son travail de définition du jeu : «The first thing to note is that it may be easy to accept that there is a difference as well as a close relation between play and game. Play is mostly taken to be a free-form activity, whereas game is a rule-based activity. The problem is that this distinction is very dependent on the language used, and much confused by the fact that in French, Spanish, or German, neither *jeux*, *juego*, or *spiel* has such distinction». (2005b, 28-29).

faut-il pour autant dénier à celles-ci leur caractère ludique ? En d'autres termes, est-il bien légitime de penser les premiers comme des jeux et les secondes comme des non-jeux au regard simplement de la présence ou de l'absence de mécanismes ludiques ?

Cette opposition, quoique séduisante, suppose d'être nuancée pour pouvoir épouser pleinement la complexité des phénomènes sociaux et techniques auxquels nous nous intéressons. Les analyses de Celia Pearce montrent bien comment les usagers peuvent se divertir en accomplissant des activités non finalisées dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, se soustrayant par là même à la logique des mécanismes ludiques[59]. De plus, ces programmes vidéoludiques permettent aux utilisateurs de poursuivre des objectifs multiples et variables, en fonction de leurs préférences personnelles et de la progression de leur avatar. Cette diversité procure d'ailleurs un sentiment de liberté appréciable, comme en témoigne cet extrait de l'un de nos entretiens :

> La liberté...si à un endroit ça va pas, on demande à quelqu'un et on peut aller ailleurs pour prendre des niveaux. Enfin c'était ça qui était super. J'étais pas obligé de faire exactement, enfin uniquement une chose. C'était vraiment un univers très riche où je pouvais faire ce que je veux (WA-017)

À la lumière de cette affirmation, l'existence d'un consensus entre les joueurs sur les cibles à atteindre paraît hautement improbable. Les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs contredisent, en ce sens, l'idée communément partagée du jeu, selon laquelle les participants devraient viser les mêmes objectifs.

À l'inverse, les personnes engagées dans une simulation de vie peuvent sans difficulté créer des jeux à l'intérieur de leur monde numérique, en développant par eux-mêmes des finalités, des moyens et des règles. Mentionnons par exemple le développement, par les usagers, d'un jeu de tir à la première personne nommé «Chinatown» dans *Second Life* (Malaby, 2009, p. 99-106). Cette distinction entre les jeux de rôle en ligne massivement

---

[58] L'expression «simulation de vie» se trouve sous la plume d'Irvin Bearcat dans l'ouvrage *Culture d'Univers* (2007, p. 20-31). Pour l'anecdote, Irvin Bearcat n'est autre que le pseudonyme d'un avatar contrôlé par Frank Beau, le coordinateur de ce livre collectif.

[59] Notre enquête de terrain corrobore ce point dans la mesure où les membres de notre guilde pouvaient consacrer une partie non négligeable de leur temps de jeu à se mettre en scène, en organisant, par exemple, des animations dans les lieux les plus fréquentés de *Warhammer Online* (en simulant des activités de prostitution aux alentours des auberges, en organisant un raid d'avatars dénudés dans les territoires adverses, etc.). Bien que ces activités n'apportaient rien au regard des mécanismes ludiques de la production de *Mythic Entertainment*, elles n'en demeuraient pas moins amusantes pour les joueurs.

multijoueurs et les simulations de vie, basée sur la présence ou l'absence de mécanismes ludiques, apparaît donc illégitime.

Pour dépasser cette alternative stérile, les réflexions de Celia Pearce nous semblent extrêmement productives. Au lieu d'opposer, de manière binaire, ces deux catégories d'univers synthétiques[60], cet auteur suggère plutôt de les penser comme des extrémités d'un même continuum (Pearce, 2009, p. 32). Dans ce but, elle mobilise, non pas la désormais célèbre classification des jeux de Roger Caillois, mais son analyse des deux pôles du spectre de l'activité ludique, à savoir le «paidia» et le «ludus». L'un désigne une occupation libre, créative et non finalisée (les enfants jouant aux cow-boys et aux indiens en est un bon exemple) et l'autre une pratique divertissante soumise à des conventions arbitraires et des objectifs déterminés (le jeu d'échec, etc.) (Caillois, 1992, p. 47-48). Dès lors, les simulations de vie seraient assimilables à des espaces relevant du «paidia» puisqu'elles démontrent une plus grande ouverture aux innovations des usagers (*Second Life* étant sans doute le cas le plus extrême). En revanche, en vertu de leurs mécanismes ludiques, les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs s'identifieraient à des environnements se rapportant au «ludus». Tous les métavers participeraient en ce sens à l'émergence d'une activité ludique, même si, il est vrai, certains accorderaient plus de liberté à la créativité des utilisateurs et d'autres plus de consistance aux mécanismes ludiques. Dans cette perspective, cette distinction entre le «paidia» et le «ludus» nous paraît beaucoup plus pertinente, pour apprécier les particularités des simulations de vie et des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, qu'une stricte démarcation entre le non-jeu et le jeu.

4.4.3 La poursuite du prestige

Dans la mesure où les mécanismes ludiques de *Warhammer Online* contraignent de manière non négligeable la pratique des joueurs, l'appartenance de ce métavers au pôle du «ludus» paraît évidente. Comme nous allons le constater, les objectifs, les moyens et les règles accompagnant cet univers synthétique poussent en effet les usagers à s'engager dans une course au prestige dans l'idée de gagner l'admiration d'autrui.

4.4.3.1 Le niveau des avatars

La progression des avatars constitue peut-être le moyen le plus évident, mais aussi le

---

[60] Celia Pearce préfère parler de «mondes sociaux» et non de «simulations de vie» dans ses écrits.

moins probant, de se démarquer des autres joueurs dans le monde numérique de *Mythic Entertainment*. Dans ce dernier, chaque avatar possède des forces et des faiblesses. Celles-ci sont déterminées mathématiquement par le programme vidéoludique, en attribuant aux avatars des valeurs numériques à huit caractéristiques fondamentales : force, résistance, points de vie, initiative, compétences au combat rapproché, compétences au combat à distance, intelligence et volonté. Or, pour avoir accès à ces différentes informations, il suffit d'accéder à «la fiche du personnage» en question.

Figure 4.1 Exemple de fiche de personnage

Notons que tous les joueurs peuvent obtenir aisément ces renseignements dans *Warhammer Online*, en effectuant un simple clic droit sur les avatars de leurs pairs et en utilisant une fonctionnalité nommée «inspecter». L'environnement médiatique de ce monde numérique contribue lui aussi à maximiser la publicisation de ces informations : les bases de données en ligne, telle que *Wardb*, permettent, par exemple, aux internautes de consulter les caractéristiques de tous les avatars, et ce sur n'importe quel serveur[61]. Il n'existe par ailleurs aucun moyen de limiter l'accès à ces statistiques. Elles demeurent en ce sens irrémédiablement publiques et, pour reprendre une notion chère à John B. Thompson, pourvues d'une grande visibilité.

---

[61] Bien que l'interface de *Warhammer Online* n'offre pas la possibilité de consulter les données statistiques des avatars appartenant à la faction adverse, les bases de données en ligne le permettent. Cela démontre à quel point l'environnement médiatique pèse sur l'ensemble du dispositif ludique.

Pour améliorer les caractéristiques de leur avatar, les joueurs doivent réaliser des quêtes préprogrammées, combattre des adversaires dotés d'une intelligence artificielle, découvrir de nouvelles zones géographiques ou affronter des adversaires humains[62]. En agissant ainsi, leur personnage gagne des points d'expérience et passe, de ce fait, mécaniquement au niveau supérieur[63]. Si l'avancement d'un avatar n'est pas un élément à négliger totalement, l'efficacité de ce mécanisme ludique reste néanmoins assez limitée pour les utilisateurs désireux de se distinguer de leurs congénères. Deux raisons expliquent, selon nous, le peu de prestige généré par ce procédé. Dans la mesure où l'admiration suppose, d'après les travaux de Stephan Voswinkel, un rapport asymétrique, entre l'admiré et les admirateurs, la progression d'un avatar ne devient une source de prestige qu'à condition d'être devant un public ne disposant - ou n'ayant disposé - d'aucun personnage de haut niveau. Or, cette situation s'avère extrêmement improbable, l'évolution des avatars dans *Warhammer Online* étant relativement rapide[64]. Par conséquent, l'avancement d'un personnage n'offre pas significativement la possibilité de se démarquer des autres dans cet univers synthétique, ou alors, de façon très éphémère.

Au cours de nos entretiens, plusieurs acteurs ont également dévalorisé ce critère de distinction, en soulignant l'automaticité de l'ascension d'un personnage dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. La progression d'un avatar ne dépendrait, selon eux, que de la disponibilité des usagers, c'est-à-dire du temps passé par ceux-ci devant leur ordinateur. En d'autres termes, elle n'engagerait aucunement leurs compétences et leurs qualités

---

[62] Le programme de *Mythic Entertainment* sanctionne également la progression des avatars en calculant leur renommée. Ce système, quoique secondaire, présente l'avantage de mesurer exclusivement la participation des avatars à des affrontements entre joueurs (leurs confrontations à des robots ne sont donc pas prises en compte). En sortant victorieux de leurs combats contre d'autres usagers, les représentations numériques peuvent alors évoluer du rang 1 au rang 80, chaque passage au niveau supérieur étant récompensé par l'obtention de nouvelles capacités, d'une part, et de titres (nous aurons l'occasion de revenir sur les enjeux des titres dans *Warhammer Online* ci-dessous), d'autre part.

[63] Il existe 40 niveaux dans *Warhammer Online*. Les avatars passent ainsi progressivement du niveau 1 au niveau 40. En règle générale, le passage au niveau supérieur représente une étape importante pour le joueur, dans la mesure où cette promotion engendre l'obtention de nouvelles capacités (et, de ce fait, diversifie leur expérience ludique) et donne l'autorisation de découvrir des zones géographiques inexplorées.

[64] Six jours seulement après la sortie de *Warhammer Online*, un avatar sur un serveur américain atteignait déjà le niveau maximal – le niveau 40. Bien qu'il s'agisse d'une progression aussi expéditive qu'inhabituelle (cet exploit ayant d'ailleurs suscité des réactions très contrastées parmi les joueurs), elle démontre la possibilité d'obtenir rapidement un avatar de haut niveau dans ce monde numérique.

individuelles.

> C'est que si tu joues longtemps à Warhammer, tu n'as pas besoin d'être très intelligent, ni malin, ni rapide. Si tu joues suffisamment longtemps [...] tu vas en mettre plein la vue à tout le monde. On est sûr d'avoir une récompense au bout, finalement. Si on joue assez longtemps, on va récolter de l'argent forcément, on va récolter des points d'expérience forcément et voilà. (WA-07).

En établissant une corrélation entre le temps de jeu et l'évolution des avatars, ce discours dénie directement le mérite de détenir des représentations numériques de haut niveau. Rien d'étonnant alors à ce que le niveau des avatars ne représente qu'une variable mineure pour se distinguer des autres.

4.4.3.2 Les symboles de prestige[65]

Warhammer Online offre évidemment d'autres possibilités aux utilisateurs souhaitant «briller» devant leurs pairs. Nous aimerions, en l'occurrence, considérer deux procédés particulièrement efficaces pour accroître sa visibilité dans ce monde numérique, à savoir l'exhibition des artefacts possédés par les avatars, d'une part, et l'ostentation de leurs titres, d'autre part. Dans le cadre de notre ethnographie du virtuel, nous avons très rapidement pris conscience de l'importance des artefacts dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Il suffit de s'attarder sur les déclarations ci-dessous, provenant de joueurs connaissant aussi bien *Warhammer Online* que *World of Warcraft*[66], pour s'en convaincre :

> Enfin je veux dire, le but quand même pour chaque personne, c'est d'être respecté quoi. C'est d'avoir un gros gros stuff, voilà d'impressionner, d'être au-dessus des autres (WA-016)

> Mais c'est vrai que je connais pas mal de gens, même une majorité de gens, qui en terme de réputation, ce qui les intéresse, c'est effectivement de choper du T7 (WA-017)[67].

Les artefacts récompensent la participation à des quêtes préprogrammées ou des

---

[65] Cette expression fait référence aux analyses développées par Erving Goffman sur l'information sociale (Goffman, 1975, p. 58-64).

[66] Les acteurs avaient, en règle générale, suffisamment d'expérience pour entreprendre des comparaisons entre *Warhammer Online, World of Warcraft et Age of Conan* (ce dernier étant fréquemment évoqué en raison de sa récente apparition sur le marché). Or, quel que soit l'univers synthétique en question, les artefacts se révélaient à chaque fois être des enjeux cruciaux.

[67] Dans *World of Warcraft*, le T7 était un ensemble de plusieurs pièces d'armure particulièrement envié par les joueurs. Il s'agissait, pour faire vite, des artefacts les plus prestigieux de cet univers synthétique au moment de nos entretiens.

victoires contre d'autres joueurs. Plus les épreuves surmontées s'avèrent délicates, plus les artefacts remportés sont rares, ostentatoires et confèrent de la puissance aux avatars. Ils contribuent alors à ce que Erving Goffman appelle « la façade personnelle » (1973, p. 29-36), à savoir l'appareillage symbolique mobilisé par les acteurs pour manifester leur statut social (Goffman, 1951, p. 294), mais aussi leur manière de se conduire[68]. Dans cette perspective, la mise en visibilité des artefacts permet aux joueurs de signifier leur position dans *Warhammer Online*, c'est-à-dire leur expertise ludique, leurs exploits passés, leur carrière, ainsi que leur façon de jouer. La manipulation de ces trophées révèle donc autant un souci de personnaliser l'apparence de « son image numérique» qu'un désir de se faire remarquer par des signes prestigieux. Les captures d'écran ci-dessous permettront d'apprécier, par effet de contraste, les différences visuelles entre un avatar nouvellement créé, pourvu de quelques artefacts quelconques (à gauche) et un avatar expérimenté, portant de nombreux artefacts ostentatoires (à droite).

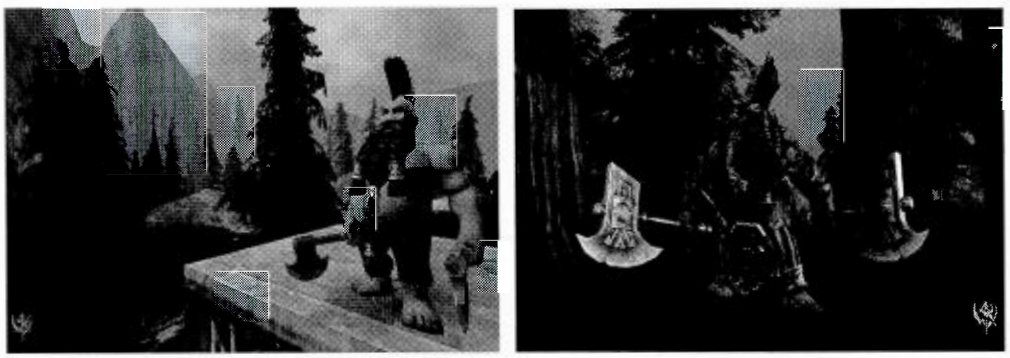

Figure 4.2 Évolution de la « façade personnelle » d'un avatar

Passons rapidement à l'exhibition des titres dans *Warhammer* Online. Ces derniers partagent de nombreuses similitudes avec les artefacts, dans la mesure où ils couronnent également l'accomplissement, par les utilisateurs, d'actions inhabituelles ou exceptionnelles. Donnons d'emblée quelques exemples : «l'opulent» indique la récolte d'au moins 50 000 pièces d'or par un avatar, «le tragique» exige d'être tué 50 000 par un monstre pourvu d'une intelligence artificielle, alors que «le narcissique» suppose de cliquer 10 000 fois sur son

[68] « Les mots "statut, position, rôle" ont été utilisés selon le cas, pour se référer aux droits et aux obligations qui dictent la conduite des individus détenant une position d'autorité quelconque. » (Goffman, 1951, p. 294)

personnage quand celui-ci demeure dévêtu[69]. Concrètement, les titres s'apparentent à de courtes formules se trouvant au-dessus des avatars (et en dessous de leur pseudonyme).

Parce qu'ils objectivent les exploits, mais aussi les actions exceptionnelles des usagers, les artefacts et les titres constituent des moyens privilégiés pour qui ambitionnerait de se démarquer dans cet univers synthétique. Il s'agit incontestablement de symboles de prestige. Or, à l'instar de la progression des avatars, sanctionnée par le passage à des niveaux supérieurs, la possession d'artefacts et de titres ne saurait susciter l'admiration d'autrui sans une publicisation appropriée. Il faut par conséquent assurer leur visibilité pour qu'ils puissent remplir pleinement leur office. *Warhammer Online* et son environnement médiatique fournissent en l'occurrence plusieurs outils pour connaître la répartition de ces symboles de prestige parmi les joueurs. Au-delà de l'apparence immédiate des avatars, dont témoignent les captures d'écran ci-dessus, la fonction «inspecter» offre encore une fois la possibilité de scruter en détail les artefacts et les titres remportés par les personnages dans ce monde numérique. Les bases de données participent elles aussi à la diffusion de ces informations, mais beaucoup plus largement, puisque n'importe quel internaute peut se renseigner à ce sujet, et ce sans avoir à utiliser le logiciel client de *Mythic Entertainment*. Cela nous amène par ailleurs à souligner la nécessaire visibilité de ces informations. Les différents éléments du dispositif ludique contribuant à leur publicisation ne prévoient à l'évidence rien pour limiter l'accès à ces données. Ces dernières ne peuvent donc pas ne pas être publiques.

Pour terminer sur cet aspect, nous désirons nuancer un peu l'efficacité de ces symboles de prestige. Bien qu'ils soient beaucoup plus probants que l'avancement d'un avatar, ils n'en restent pas moins assez éphémères. Lorsque les concepteurs apportent des nouveaux contenus à *Warhammer Online*, par l'intermédiaire de mises à jour, ils proposent généralement des défis plus difficiles à surmonter, s'accompagnant de récompenses plus rares et plus puissantes. Les artefacts et les titres connaissent ainsi, avec les mises à jour successives du programme de *Mythic Entertainment*, une dévaluation progressive, les anciennes récompenses faisant mécaniquement moins rejaillir de prestige que les nouvelles. C'est en tout cas ce que suggère la déclaration suivante :

---

[69] Pour avoir la liste complète des titres dans *Warhammer Online,* les encyclopédies en ligne, telle que *Hammerwiki*, s'avèrent être les ressources informationnelles les plus fiables et les plus exhaustives. Wikia. S.d. «Title». In *HammerWiki, the Warhammer Online wiki.* En ligne. <http://warhammeronline.wikia.com/wiki/Title>. Consulté le 25 février 2011.

> Ben oui, ça le permet, mais j'ai l'impression que ça ne reste quand même que de...qu'une réputation un peu éphémère. Parce que c'est vrai qu'avoir une pièce d'armure, c'est vrai que c'est très bien, mais il faut se dire que deux semaines après, il y en a d'autres qui vont l'avoir (WA- 017).

4.4.3.3 Gagner l'admiration d'autrui par les prouesses militaires[70]

Dans la mesure où *Warhammer Online* épouse le principe du «Royaume contre Royaume», les victoires militaires semblent être l'un des plus sûrs chemins pour devenir célèbre. Parce que les mécanismes ludiques de ce monde numérique encouragent les confrontations entre joueurs, ceux-ci ont souvent l'occasion de se mesurer entre eux et, par là même, d'apprécier leurs compétences respectives au combat. Or, en démontrant des capacités exceptionnelles, les usagers peuvent gagner durablement l'admiration d'autrui. Il suffit de s'attarder sur l'intervention suivante pour s'en convaincre :

> Mais c'est vrai que c'est gratifiant quand tu vas sur un forum et que tu vois par exemple le camp d'en face qui parle de toi en disant « putain il m'a vraiment pété les fesses, ça m'a fait mal ». Je veux dire c'est tu te dis « ah ouais ben en face, ils savent que j'existe » (WA-012)

Ce témoignage appelle deux observations pour être apprécié convenablement. Ce que cette affirmation ne dit pas, pour commencer, c'est que la gloire acquise sur les champs de bataille exige de respecter un certain code de l'honneur. En d'autres termes, il ne suffit pas d'abattre au hasard des adversaires pour gagner la reconnaissance sociale des autres. Le prestige militaire suppose en effet de se confronter à des avatars ayant un niveau similaire ou supérieur au sien[71]. Harceler des ennemis de niveau inférieur, c'est donc prendre le risque d'essuyer le mépris de ses pairs dans *Warhammer Online*. Mentionnons d'ailleurs l'existence d'une expression dans le langage indigène pour désigner cette pratique déshonorante : «le greykill[72]».

---

[70] Dans ce chapitre, l'adjectif «militaire» permet de cerner une catégorie particulière de prouesses et de performances individuelles, s'exprimant sur les champs de bataille de *Warhammer Online*. Nous aurons l'occasion d'examiner ultérieurement une autre dimension martiale de la pratique ludique de ce jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs, concernant l'imaginaire des membres de la guilde <xyz>. Nous réservons donc l'analyse de leur imaginaire militaire au chapitre V.

[71] *Warhammer Online* illustre ainsi parfaitement l'adage cornélien, selon lequel, «à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire» (acte 2, scène 2 du *Cid*).

[72] Le mot «greykill» provient d'une propriété commune à la plupart des interfaces des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Lorsqu'un joueur interagit avec des avatars de niveau inférieur dans un monde numérique, leur pseudonyme apparaît généralement en gris.

En second lieu, la déclaration ci-dessus vient confirmer la nécessité de prendre en compte l'ensemble du dispositif ludique dans nos analyses (et non uniquement la production de *Mythic Entertainment*). Sans un examen attentif des forums de discussion, les modalités par lesquelles les victoires miliaires se voient couronnées de gratifications symboliques demeureraient opaques. Les interactions médiatisées des utilisateurs du site *JeuxOnLine* s'avèrent, de ce point de vue, assez révélatrices. Le sujet intitulé «Mes ennemis préférés», créé à l'initiative d'un internaute le 22 octobre 2008, se donnait précisément pour objectif de lister les adversaires favoris des joueurs prenant part à la vie du serveur «Nehekhara». C'est donc principalement par ce média de communication que les usagers pouvaient exprimer publiquement leur admiration pour certains rivaux[73].

Nous aimerions maintenant, pour donner chair à notre analyse, revenir sur le cas stupéfiant d'un avatar nommé Mortella[74]. Rencontré à plusieurs reprises, à l'occasion des affrontements ponctuant notre ethnographie du virtuel, ce personnage n'a pas tardé à se faire connaître en dominant nettement tous ses ennemis. En manifestant une telle habileté, il a donc très rapidement été mis sur le devant de la scène par les autres utilisateurs, que ceux-ci appartiennent ou non à sa faction. C'est d'ailleurs avec étonnement que nous avons surpris les membres de notre guilde évoquer le pseudonyme de cet avatar dès le 9 octobre 2008, une vingtaine de jours seulement après le lancement officiel de *Warhammer Online*. Leurs discussions révélaient autant une fascination pour les qualités exceptionnelles de cet avatar qu'un désir de l'éliminer pour jouir du prestige de l'avoir vaincu. Cet extrait montre à quel point la virtuosité guerrière de Mortella lui a donné une visibilité :

> Voilà comme par exemple Mortella sur Warhammer, on en parle partout. Voilà la sorcière qui arrive à décimer nos troupes sur une prise de fort, à chaque fois, ce genre de choses, voilà. Donc on a ce genre de réputation là (WA-03).

4.4.3.4 Revendiquer son appartenance à une guilde prestigieuse

L'admiration d'autrui ne passe pas exclusivement par le niveau des avatars, les symboles de prestige et les victoires militaires. L'appartenance à une guilde renommée permet également aux usagers de se démarquer. Plusieurs collectifs en ligne sont en effet

---

[73] Cette discussion, dédiée à la valorisation des «ennemis préférés», a par ailleurs suscité un véritable engouement parmi les usagers, comme en témoignent la vingtaine de pages consacrée à ce sujet sur les forums du site *JeuxOnLine*.

[74] Par souci d'anonymat, nous n'utiliserons pas le véritable pseudonyme de l'avatar en question.

engagés eux aussi dans une course au prestige dans *Warhammer Online*. Il existe de ce point de vue des convergences évidentes entre le projet commun d'une communauté ludique aspirant à la célébrité et les finalités particulières de ses membres. Lorsque ces derniers souhaitent connaître l'admiration d'autrui, il est dans leur intérêt d'appartenir à une guilde prestigieuse. Voilà pourquoi l'un des enquêtés nous confiait:

> Quand on postule dans une guilde, d'accord, c'est pour s'amuser en priorité. Mais après voilà, on a peut-être tous une petite motivation cachée comme on dit [...]. Donc d'être apprécié par les autres joueurs et de pouvoir se dire: « un jour j'ai fait partie d'une guilde qui s'appelait <Millénium> ». « Ah ouais pas mal, <Millénium>, respect et tout ça »... Donc voilà, je pense que c'est un petit peu la même chose. C'est le fait de vouloir faire partie d'un truc assez important pour son propre ego en fait (WA-08).

Concrètement, il existe trois façons de publiciser l'appartenance d'un individu à un collectif en ligne. Pendant les sessions de jeu, il s'avère d'abord possible d'afficher ostensiblement - à l'instar des titres mentionnés ci-dessus - le nom de sa guilde au dessus de son avatar (les utilisateurs préfèrent parler du « tag de guilde » pour évoquer ce moyen d'identification). Grâce à cette fonctionnalité, toutes les personnes rencontrées de près ou de loin dans l'univers synthétique connaîtront cette information. Concluant les interventions des joueurs sur les forums de discussion, les signatures personnelles se révèlent également très efficaces pour exhiber son implication dans un groupe et, subséquemment, pour bénéficier de son prestige éventuel. Enfin, les bases de données en ligne permettent elles aussi d'accéder à ces renseignements sans aucune restriction.

Parce qu'ils facilitent l'identification sociale des avatars, ces différents procédés propagent ce que la sociologie goffmanienne appelle des « informations sociales ». Or, l'identité sociale se définit comme la somme des caractéristiques durables (par opposition aux caractéristiques éphémères, à l'instar des expressions d'une humeur momentanée), mais non singulières, portées par un individu (Goffman, 1975, p. 58-59). En d'autres termes, l'identité sociale n'offre pas l'opportunité de saisir une personne dans son « unicité ». L'identité personnelle est, à l'inverse, l'ensemble des signes patents et des faits biographiques différenciant une personne d'une autre (Goffman, 1975, p. 67-80). Comment alors, conformément à cette distinction, les joueurs pourraient-ils bénéficier (ou pâtir) personnellement du (manque de) prestige de leur guilde ? Quoique distinctes, ces identités

demeurent de facto liées[75] : bien que les informations sociales ne permettent pas d'accéder aux propriétés les plus singulières et les plus incommensurables d'un individu, elles nous aident cependant à le distinguer des autres personnes (et ce d'autant plus lorsque ces données sont combinées entre elles). Rien d'étonnant, dans ces conditions, à ce que le charisme d'un collectif en ligne puisse rejaillir sur ses membres.

4.4.3.5 La célébrité des guildes dans *Warhammer Online*.

Ayant évoqué les bénéfices individuels de l'appartenance à une guilde prestigieuse, nous aimerions analyser succinctement ce qui permet à un collectif en ligne de se démarquer dans *Warhammer Online* et, par suite, de susciter l'admiration d'autrui. Les processus menant à la célébrité d'une personne morale ou d'une personne physique diffèrent finalement assez peu dans ce monde numérique. Les communautés ludiques disposent en effet des mêmes moyens que les avatars, à savoir l'accomplissement de faits d'armes, d'une part, et la publicisation de leur niveau, d'autre part. Le principe du «Royaume contre Royaume» offre, en premier lieu, de nombreuses opportunités aux guildes souhaitant démontrer leurs qualités militaires. En participant avec panache à des conflits de grande envergure, elles ont assurément la possibilité de se distinguer auprès de leurs adversaires, mais aussi de leurs alliés. Les échanges entre les joueurs témoignent d'ailleurs très clairement de cette valorisation des prouesses guerrières. Aussi, au lendemain de soirées mouvementées, il n'était pas rare de pouvoir lire des commentaires élogieux à l'égard de certains collectifs en ligne sur les forums de discussion de *JeuxOnLine*[76]. L'intervention ci-dessous est une illustration probante de la confirmation publique de la valeur d'une guilde au regard de ses faits d'armes passées :

> Pour revenir sur la soirée de hier, je félicite nos adversaires, ainsi que nos alliées. Cela fait plaisir de voir autant de monde au même endroit, les combats

---

[75] « Il est clair que, pour mettre en place l'identification personnelle d'un individu, nous tirons profit de diverses facettes de son identité sociale – comme, d'ailleurs, de tout ce qui peut se rattacher à lui. Il est tout aussi évident que la possibilité d'identifier quelqu'un personnellement constitue un outil mnémotechnique qui permet d'appuyer et d'ordonner l'information portant sur son identité sociale, processus qui, souvent, modifie subtilement le sens des caractéristiques sociales ainsi imputées. » (Goffman, 1975, p. 83)

[76] Les forums de discussion de *JeuxOnLine* permettent également aux joueurs de critiquer le manque de fair-play de certaines guildes ou de les accuser de lâcheté. Il serait par là même trompeur de penser que les usagers ne mobilisent ce média que pour encenser leurs adversaires ou leurs alliés. L'attention portée aux faits d'armes des collectifs en ligne peut donc autant servir à les valoriser qu'à les dévaloriser.

> furent violents, acharné. Les hordes de membres de la destruction ont fini par avoir raison de l'ordre, mais ce n'est que le début et l'histoire sera longue[77].

Pris isolément, ces compliments n'ont que peu d'impact. Leur multiplication sur les forums de discussion finit toutefois par avoir des répercussions positives et contribue à développer le prestige des communautés ludiques. Quelques guildes semblent, au demeurant, avoir pleinement saisi les enjeux symboliques de leurs faits d'armes. Elles n'hésitent effectivement pas à enregistrer leurs prouesses militaires au cours de leurs sessions de jeu et à les diffuser, ensuite, sur des plates-formes de partage de vidéo comme *Youtube*[78] pour en maximiser la visibilité.

Le prestige des collectifs en ligne dépend également de la publicisation de leur niveau d'expérience[79]. Le programme de *Mythic Entertainment* a effectivement la particularité d'offrir à ces entités la possibilité de passer, à l'instar des avatars, d'un niveau à un autre en accumulant des points d'expérience (le maximum demeurant le niveau 40)[80]. Ce mécanisme ludique, émulant la concurrence entre les guildes, n'aurait bien sûr que peu d'utilité sans des médias de communication appropriés, garantissant la mise en visibilité de leur progression respective. Les bases de données en ligne, comme *Wardb*[81], demeurent probablement le moyen le plus efficace pour diffuser ces informations, tous les internautes ayant accès à ce média. Dans la mesure où le niveau d'expérience des communautés ludiques se traduit

---

[77] Ce commentaire a été rédigé le 27 septembre 2008 et se trouvait dans le sujet «[Guilde – Ordre] <xyz>!» de l'espace dédié au serveur «Nehekhara» des forums de discussion de *JeuxOnLine*. Il était donc principalement destiné à confirmer la valeur militaire de la guilde <xyz>. Nous ne pouvons malheureusement pas donner la référence précise de cette déclaration, cet espace n'étant plus accessible aujourd'hui.

[78] Youtube. 2011. *Youtube – Broadcast Yourself.* En ligne. <http://www.youtube.com>. Consulté le 27 juin 2011.

[79] Les conditions permettant à une guilde d'accroître son niveau étant extrêmement complexes, nous ne sommes pas certains d'avoir intégré l'ensemble des paramètres pesant dans ce calcul. Nous savons cependant avec certitude que les niveaux des avatars appartenant à un collectif en ligne contribuent directement et favorablement à son évolution. La réalisation de certains objectifs, mis en place par les développeurs pour émuler le principe du «Royaume contre Royaume», bénéficie également à la progression de la guilde. Pour avoir un aperçu de ces mécanismes ludiques : Wikia. S.d. «Guild». In *HammerWiki, the Warhammer Online wiki.* En ligne. <http://warhammeronline.wikia.com/wiki/Guild>. Consulté le 25 février 2011.

[80] De ce point de vue, la guilde <xyz> s'est révélée particulièrement redoutable. Jusqu'à la fin de notre ethnographie du virtuel, en décembre 2008, ce collectif en ligne était effectivement premier dans le classement des guildes par rapport à leurs points d'expérience (et subséquemment par rapport à leur niveau). Bien plus, la guilde <xyz> pouvait revendiquer deux fois plus de points d'expérience que la seconde communauté ludique dans ce classement.

concrètement, dans *Warhammer Online*, par l'obtention d'artefacts ou de nouvelles fonctionnalités, il s'avère en outre possible de deviner graphiquement le niveau des guildes dans l'interface de ce programme vidéoludique. En atteignant le niveau 5, les guildes obtiennent par exemple un étendard ; en passant le niveau 15, leurs membres se voient récompensés d'une cape portant le blason de leur communauté ludique ; le niveau 20 permet de frapper l'étendard des guildes de leur héraldique, etc. Par conséquent, l'interface de ce jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs apparaît elle aussi comme un moyen de communiquer ces données sur l'évolution des guildes.

4.4.4 Qui dispense le prestige dans *Warhammer Online* ?

Nous espérons ainsi avoir apporté quelques éclaircissements sur les éléments susceptibles d'accroître le prestige des joueurs et des collectifs en ligne dans *Warhammer Online*. En reprenant les axes analytiques mis en avant par Nathalie Heinich, dans ses recherches sur les prix littéraires, il s'avère que nous nous sommes intéressés aux objets de l'admiration dans le contexte de ce dispositif ludique. Dans la mesure où la répartition de gratifications symboliques engage nécessairement une relation triangulaire (une réalisation ou une action valorisée socialement, une instance dispensatrice de reconnaissance et une personne bénéficiant de cette reconnaissance), nous aimerions maintenant questionner l'identité des acteurs attribuant ou déniant le prestige des joueurs dans cet univers synthétique. En d'autres termes, nous souhaitons identifier «le cercle de reconnaissance» accordant ou refusant la célébrité aux joueurs[82].

La portée des médias communiquant la progression des avatars, la possession de symboles de prestige, les prouesses militaires et la guilde d'appartenance dessinent, indirectement, les contours de «ce cercle de reconnaissance». Les forums de discussion, les bases de données en ligne et l'interface du programme vidéoludique (et notamment la fonction «inspecter») confèrent en effet une visibilité illimitée aux informations sanctionnant

---

[81] *Wardb* apportait de riches informations sur les guildes, en précisant par exemple le nombre d'avatars rassemblés par ces dernières (chaque avatar faisant lui-même l'objet d'une description), leur niveau d'expérience, leurs points d'expérience, etc.

[82] L'expression «cercle de reconnaissance» est, encore une fois, issue des recherches sociologiques de Nathalie Heinich. Elle désigne une instance dispensant une valorisation sociale déterminée. Cette notion présente l'avantage d'assumer et de restituer la possible pluralité des «cercles de reconnaissance», attendu qu'une pratique (ou une réalisation) peut être valorisée socialement par différents acteurs, et ce, selon des attentes normatives distinctes (Heinich, 1999, p. 261-266).

les prestations - exceptionnelles ou ordinaires - des avatars. La dimension publique de ces médias de communication s'impose alors comme une évidence, n'importe quel usager (ou même internaute) ayant aisément accès aux informations qu'ils se chargent de diffuser. Partant de là, une double conséquence découle de cette prémisse: la totalité de la «communauté» des joueurs peut participer à la distribution du prestige, d'une part, et ce processus, visant à confirmer ou infirmer la célébrité de leurs pairs, s'avère être assez impersonnel, d'autre part. C'est en tout cas ce que laisse penser l'intervention suivante :

> Tu croises un joueur que tu ne connais pas. Tu vois alors qu'il a une pièce d'armure intéressante. Qu'est-ce que tu fais? Paf, clique droit, inspecter. Tout le monde fait ça. Et c'est « ah ouais, ah ouais quand même, il a ça. Ah ouais. Tu vois? », « ah oui, putain, pas mal. Il a été cherché ce set d'armure». Donc à mon avis là, il y a peut-être une différenciation à faire, la vue qu'il y a dans la guilde et la vue qu'on peut avoir...enfin que les personnes extérieures à la guilde peuvent avoir d'un joueur (WA-021)

Ce témoignage, en décrivant la fonction «inspecter», corrobore l'idée d'une répartition anonyme du prestige dans *Warhammer Online*, les instances dispensatrices de cette forme de valorisation sociale n'étant pas connues personnellement, loin de là, par leurs bénéficiaires. «Le cercle de reconnaissance» exprimant son admiration pour les réalisations d'un avatar s'identifie donc au «grand public», c'est-à-dire à l'ensemble des usagers susceptibles de s'intéresser au monde numérique de *Mythic Entertainment.* Cette déclaration ouvre également de nouvelles pistes de recherche en pointant une différence fondamentale entre la reconnaissance sociale distribuée à l'intérieur d'une guilde, d'une part, et celle provenant de personnes étrangères au collectif en ligne, d'autre part[83].

4.5 La «solitude collective» de la poursuite du prestige

Notre analyse souhaitait corroborer l'idée selon laquelle la poursuite du prestige serait non seulement très prégnante dans les univers synthétiques, mais aussi encouragée par les mécanismes ludiques de ces derniers. Nos conclusions partagent par là même de nombreuses similitudes avec l'étude de Nicolas Ducheneault, Eric Nickell, Robert J. Moore et Nick Yee sur « la solitude collective » (2007), celle-ci démontrant l'importance de la recherche de l'admiration – du désir d'être envié par autrui – dans les interactions médiatisées des usagers.

---

[83] Nous reviendrons dans le chapitre V sur cette distinction capitale, dans la mesure où cette dernière permet de différencier nettement plusieurs formes de reconnaissance sociale dans *Warhammer Online* et de dépasser le monopole apparent de la poursuite du prestige dans cet univers synthétique.

Revenons, par souci de clarté, à la thèse des auteurs mentionnés.

> Il est important de préciser que les MMOGs sont essentiellement des jeux de réputation. Un personnage portant une armure et un équipement prestigieux est un élément essentiel dans la construction identitaire. Ces objets annoncent aux autres abonnés le statut de joueur et sa puissance, lui donnant en retour un sentiment d'accomplissement personnel (Ducheneault et al., 2007, p. 59).

D'après cette analyse, les joueurs s'engagent avant tout dans les mondes digitaux pour connaître le plaisir d'être admirés. Ils se considéreraient réciproquement non pas comme des partenaires légitimes, ayant un intérêt pour eux-mêmes, mais comme des membres appartenant à une audience passive. Chaque abonné s'efforcerait alors d'obtenir les faveurs de cette dernière pour « briller » et gagner de la célébrité. En ce sens, les relations entre les usagers seraient profondément asymétriques dans les espaces digitaux. On est donc dans ce cadre très loin de la sociabilité telle que pensée par Simmel, c'est-à-dire « la forme ludique de la socialisation », désirée pour elle-même (1991).

Notre étude ne contredit pas cette conclusion. L'admiration, en tant que reconnaissance « portant sur la singularité, les grandes réussites, les succès impressionnants, l'intelligence et l'originalité » (Voswinkel, 2007 p. 65), paraît effectivement un enjeu majeur dans *Warhammer Online*. Ce dispositif émule une course à la célébrité, en offrant à ses utilisateurs de nombreuses possibilités pour se démarquer de leurs pairs. Pour clore ce chapitre, nous aimerions citer un joueur qui, en plus d'endosser des responsabilités importantes dans notre guilde, avait pour particularité d'être lui-même un concepteur de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Son discours, aussi clair que synthétique, est sans ambiguïté :

> L'enjeu c'est la réputation. Parce que pour un joueur, le...nerf...enfin pour comprendre ça, il faut comprendre les mécanismes d'un MMO et pour comprendre les mécanismes d'un MMO, il faut vraiment remonter à sa source. C'est-à-dire que ce qui marche et qui rend addict dans un MMO, c'est la progression qui est continue. [...] Tu es forcé d'aller dans la bonne direction. Tu vas toujours vers le haut. Et donc dans ce cas, tu accumules, tu gagnes, tu prends, tu t'enrichis. Et par ce fait, je pense que les joueurs recherchent tous un peu la même chose, à savoir...gagner...faire...c'est super difficile à expliquer hein, mais gagner de l'estime, de la confiance en soi. Parce que, dans un MMO, tu ne peux que en gagner. Tu gagnes de ça, parce que tu deviens level 40, parce que tu as le meilleur équipement du jeu et donc forcément après le but, c'est aussi de gagner de l'estime [...] (WA-014)

CHAPITRE V

LA RECONNAISSANCE DES DROITS DANS UNE GUILDE ORDONNÉE, HIÉRARCHISÉE ET AUTORITAIRE

Dans ce chapitre, nous introduirons un nouveau cercle de reconnaissance : la guilde <xyz>. Nous analyserons l'agencement de ce collectif en ligne, dans l'idée de saisir comment celui-ci matérialise des rapports de reconnaissance mutuelle ayant pour enjeux les droits de ses membres. Nous définirons d'abord ce collectif en ligne comme une guilde «ordonnée», pouvant se prévaloir de son propre appareillage communicationnel, de sa capacité de rassemblement et de la régularité de ses activités. Nous interrogerons ensuite les formes de régulation adoptées par cette guilde, concourant à définir sa structure hiérarchique, d'une part, et les règles de conduite auxquelles se soumettent ses membres. Cet agencement consacre, comme nous le verrons, l'autorité du fondateur de la guilde en tant que chef de bande. Il implique ainsi une répartition profondément asymétrique des droits, accordant une autorité quasi-absolue au fondateur de la guilde et refusant aux membres le statut de partenaire légitime dans les processus de décision. Bien que ce déni de reconnaissance «juridique» fasse habituellement l'objet d'un consensus, nous aurons l'occasion d'examiner quelques controverses ayant agité la guilde <xyz> à ce sujet.

5.1 Des formes de (dé)valorisation sociale au-delà de la poursuite du prestige

5.1.1 Résultats intermédiaires

Dans le chapitre précédent, nous avons cerné empiriquement les contours de l'environnement médiatique accompagnant le développement de *Warhammer Online*. En procédant de la sorte, nous avons mis en lumière la nature résolument composite d'un dispositif ludique, embrassant à la fois un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs,

sous la responsabilité de *Mythic Entertainment*, et de multiples médias de communication. Dans le but de saisir les spécificités de ce monde numérique, mais aussi les raisons de son attractivité auprès des joueurs, nous sommes revenus sur les propriétés sociales, immersives et martiales de ce dispositif ludique. Puis, en souscrivant à la théorie interactionnelle des médias, nous avons analysé comment celui-ci conditionne les interactions sociales de ses usagers. Rappelons qu'il ne s'agissait pas d'envisager les relations sociales des joueurs comme le résultat mécanique et nécessaire de ce dispositif technique, mais plutôt d'examiner comment ce dernier pèse sur leurs processus de socialisation. Or, de ce point de vue, notre argumentation s'est attachée à démontrer la centralité de la poursuite du prestige dans les interactions médiatisées des utilisateurs ou, pour le dire autrement, de l'admiration d'autrui. Les mécanismes ludiques de *Warhammer Online* incitent en effet les joueurs à rechercher la célébrité et les médias de communication - qu'ils soient internes ou externes à ce programme vidéoludique – donnent aux prouesses individuelles une visibilité suffisamment importante pour que tous les internautes puissent les encenser ou les déprécier. En d'autres termes, l'agencement des différents éléments de ce dispositif ludique pousse les usagers à désirer leur consécration personnelle auprès d'un large «cercle de reconnaissance», celui-ci étant assimilable au «grand public».

5.1.2 La guilde en tant qu'autre «cercle de reconnaissance»

Quoique plausibles, au sens où peut l'entendre Jean-Pierre Olivier de Sardan, ces conclusions n'en demeurent pas moins partielles. En affirmant cela, nous ne désirons pas remettre en cause leur validité ou leur pertinence, mais indiquer, avec prudence, les limites de ces premières affirmations. Celles-ci semblent en effet inappropriées pour penser certaines dimensions de la pratique ludique de *Warhammer Online*. Ainsi, le chapitre précédent ne paraît pas en mesure de clore, de manière satisfaisante, notre étude sur les processus de socialisation dans les univers synthétiques. Quels indices, provenant de notre ethnographie du virtuel, nous encouragent alors à prolonger nos réflexions au-delà de l'analyse de la course à la célébrité dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs ? C'est, croyons-nous, l'existence d'un autre «cercle de reconnaissance» qui justifie ultimement la poursuite de notre travail. Parce que cette instance dispensatrice s'est avérée, tout au long de notre enquête de terrain, déterminante dans les rapports intersubjectifs des usagers, il convient de s'appesantir sur cette dernière. Ce deuxième «cercle de reconnaissance» s'identifie en l'occurrence à la guilde et, plus précisément, aux membres d'un même collectif en ligne confirmant – ou

infirmant – la valeur sociale de leurs pairs. La répartition des gratifications symboliques s'effectue dans ce cas, non pas entre des joueurs anonymes, mais entre des individus appartenant à un même groupe.

Annonçons-le sans détour : nos analyses permettent de distinguer plusieurs formes de (dé)valorisation se déployant spécifiquement dans cet espace social que représente la guilde <xyz>. Dans la mesure où l'exploration de ces dernières ne saurait être réalisée dans le cadre d'un seul chapitre, nous restreindrons pour l'instant notre argumentation à la reconnaissance sociale relevant, dans la typologie honnethienne, de la sphère juridique. Il s'agira alors de questionner les régulations de cette communauté ludique[1], dans l'idée de deviner comment celles-ci ratifient ou nient la valeur sociale des joueurs en tant que personnes porteuses de droits[2]. En ce sens, nous examinerons comment l'agencement[3] de ce collectif en ligne cristallise une conception déterminée de ce que doivent être les attributions et les prérogatives de ses membres. Partant de là, nous nous attacherons à répondre à l'interrogation suivante :

---

[1] Nous utilisons l'expression «régulation» au sens large. Dans notre argumentation, elle désigne l'ensemble des procédés permettant de s'assurer de la conformité du comportement des acteurs à des normes sociales dans un groupe déterminé.

[2] Notre interrogation repose implicitement sur une conception expressive de la reconnaissance sociale, d'après laquelle les «institutions» cristalliseraient des relations intersubjectives de (dé)valorisation sociale entre des acteurs déterminés (nous utilisons le terme «d'institution» au sens large, comme l'ensemble des pratiques sociales se matérialisant, de manière durable, dans des règles et des usages). Emmanuel Renault, dans son ouvrage *L'expérience de l'injustice*, synthétise cette posture théorique de la manière suivante : «En forçant le trait, on peut donc dire qu'exprimer signifie ici que les institutions ne doivent pas être considérées comme des dispositifs produisant par eux-mêmes la reconnaissance ou son déni, mais plutôt comme l'institutionnalisation de rapports de reconnaissance qui relèvent comme tels d'un niveau pré-institutionnel. Les institutions constituent seulement les conditions soit de la stabilisation des relations de reconnaissance entre individus, soit la perpétuation des obstacles à leur développement.» (2004a, p. 196). Bien que nous ne soyons pas nécessairement en désaccord avec une conception constitutive de la reconnaissance sociale, d'après laquelle «les relations de reconnaissance sont constituées par des effets institutionnels » (2004, p. 199-200), la conception expressive nous paraît plus appropriée dans le cadre de nos recherches. Comme nous aurons l'occasion de le constater, la guilde <xyz> ne semble en effet pas suffisamment stable pour produire, grâce à ses formes de régulation, des rapports de reconnaissance sociale. La précarité de son existence et, de ce fait, de ses règles de fonctionnement, nous incite plutôt à penser l'agencement de ce collectif en ligne comme la matérialisation de rapports de reconnaissance entre ses membres.

[3] L'expression «agencement» ne réfère aucunement à un concept déterminé dans notre argumentation. Nous l'utilisons plutôt comme un synonyme du mot «organisation» pour désigner, au sens large, une association d'individus poursuivant des finalités particulières. Cette expression n'a donc rien de commun avec, par exemple, la notion «d'agencement» dans la pensée deleuzienne (Deleuze et Guattari, 1998). Ajoutons que nous avons privilégié le terme «d'agencement» à celui «d'organisation» pour ne pas créer de confusion avec les adjectifs «organisé» ou «ordonné», très souvent employés par nos enquêtés pour souligner la rigueur et l'efficacité de l'agencement de leur collectif en ligne.

comment la guilde <xyz> matérialise-t-elle, de par son agencement, des rapports de reconnaissance sociale ayant pour enjeux les droits et les devoirs de ses adhérents ?

5.1.3 Les moments de notre argumentation

Pour progresser dans notre réflexion, nous interrogerons les conditions pesant sur le devenir de cette communauté ludique. En procédant de la sorte, nous serons pleinement en mesure d'apprécier le contexte difficile dans lequel ce collectif en ligne se doit d'assurer son existence et s'efforce de bâtir son propre agencement. Aussi, nous identifierons les facteurs susceptibles d'introduire des discontinuités, voire des ruptures, dans le développement de cette entité. Nous prêterons notamment attention à deux éléments dans le cadre de cette première étape: la précarité de cette communauté ludique dans les moments de migration (d'un monde numérique à un autre) et la volatilité de sa structure réticulaire, travaillée par des mouvements de concentration et de dispersion.

Nous entrerons ensuite au cœur de notre propos, en nous intéressant aux caractéristiques les plus frappantes de l'agencement de la guilde <xyz>. Or, d'après les critères de nos acteurs, il ne serait pas illégitime d'identifier cette communauté ludique à une «guilde organisée», dans la mesure où elle respecterait de manière patente trois conditions : elle disposerait de ses propres médias de communication, elle planifierait ses activités collectives avec régularité et elle réunirait suffisamment de membres pour exploiter au maximum les mécanismes ludiques de *Warhammer Online.*

Sans des régulations appropriées, la guilde <xyz> ne serait évidemment pas capable de satisfaire durablement ces conditions. Comment un collectif en ligne pourrait-il garantir constamment l'accès à des technologies communicationnelles, la cadence régulière de ses activités collectives et la stabilité du nombre de ses adhérents sans se doter, au préalable, de régulations ? Nous étudierons alors deux formes de régulation particulièrement prégnante dans la guilde <xyz>, l'une entretenant un rapport intrinsèque à la conception de *Warhammer Online*, et l'autre relevant de la libre initiative de ses adhérents. Nous chercherons, ce faisant, à comprendre comment ces deux formes de régulation participent à la structuration hiérarchique de cette communauté ludique.

Prenant conscience de la distribution des rôles sociaux, mais aussi de l'inégale répartition des obligations et des prérogatives dans ce collectif en ligne, nous poursuivrons notre réflexion en interrogeant les fondements de ce qui se révèle être un système

autocratique, accordant une autorité quasi absolue à une seule et unique personne. Nous nous donnerons par là même pour objectif de saisir les raisons de l'assentiment des membres à cet agencement asymétrique.

Le dernier moment de notre argumentation sera quant à lui consacré aux tensions générées par cet agencement. Bien qu'elle soit généralement acceptée, cette répartition inégale des droits et des devoirs a parfois provoqué des conflits entre les membres. Dans le cadre de notre ethnographie du virtuel, nous avons effectivement identifié trois controverses ayant pour enjeux des demandes de «respect»: le droit des adhérents à s'impliquer dans les processus de recrutement, les conditions de l'accès au statut d'officier et les droits de propriété sur la guilde.

5.2 Les conditions précaires de l'émergence d'une guilde ordonnée

Pour analyser adéquatement l'agencement de la guilde <xyz>, il est nécessaire de connaître au préalable le contexte dans lequel cette entité se débat pour assurer sa survie et, dans le meilleur des cas, parvient à ériger une organisation stable - si tant est que nous puissions parler de «stabilité» dans le cadre des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Aussi, nous examinerons deux facteurs pesant directement sur le devenir de ce collectif en ligne, à savoir l'expérience de la migration et l'élasticité de sa structure réticulaire.

5.2.1 L'épreuve de la migration

Nous ne croyons pas inutile, pour commencer, de nous intéresser à l'évolution de la guilde depuis sa naissance. Il peut paraître bien incongru, à première vue, d'interroger le passé d'un collectif en ligne de joueurs. Comment envisager en effet ce dernier autrement que comme une association volatile, précaire et, de ce fait, extrêmement éphémère ? Cette guilde n'est pourtant pas née ex nihilo, avec le lancement de *Warhammer Online,* en septembre 2008. Bien que ce regroupement n'existe pas depuis très longtemps et souffre, pour des raisons que nous évoquerons ci-dessous, d'instabilité chronique, il revendique actuellement quatre années d'expérience ludique. Si l'on en croit l'annonce de recrutement de la guilde sur les forums de *JeuxOnLine*[4], datant du 18 septembre 2008, cette communauté aurait vu le jour en 2007 et - malgré les revers de la fortune – maintiendrait encore aujourd'hui ses activités

[4] Pour avoir un aperçu de cette annonce de recrutement, veuillez vous reporter aux annexes du présent travail (ANNEXE A)

sous le même nom[5].

Conçue à l'origine pour relever les défis du «Player vs Player» (PvP)[6] dans *World of Warcraft*, la guilde <xyz> s'implique principalement, entre 2007 et 2008, dans le jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs de *Blizzard Entertainment*[7]. Les propos du fondateur de ce collectif[8] en ligne ne laissent à ce sujet aucun doute :

> Et j'ai poussé à fond sur le PVP, hein, c'était le but aussi au début [...]. Et pour ça, et ben j'étais obligé d'avoir une grosse guilde. Donc je vais avoir un gros effectif, je vais monter une guilde à nom simple, <xyz>, qui soit percutant et puis voilà, ben après, dans cet objectif-là, je l'ai crée sur World of Warcraft (WA-014).

Suite à cette première période, les membres de ce regroupement jettent leur dévolu sur la production vidéoludique de *Mythic Entertainment*. Ils se sont donc engagés dans *Warhammer Online* à partir de septembre 2008, et ce au moins jusqu'à la fin de notre ethnographie du virtuel, en décembre 2008. Cette migration n'est pas sans importance, dans la mesure où elle met en lumière une relation extrinsèque entre ce collectif en ligne et le devenir des univers synthétiques. Son évolution transcende par là même le cycle de vie des métavers[9]. Cela étant, gardons à l'esprit que le passage d'un monde numérique à un autre n'est jamais une

---

[5] Dans cette sous-partie, nous focaliserons notre attention sur les étapes du développement de la guilde antérieures à la fin de notre ethnographie du virtuel, en l'occurrence le mois de décembre 2008. En d'autres termes, nous ne considérerons que la période s'écoulant de 2007 à 2008. Nous nous livrerons en revanche à quelques conjectures, sur l'évolution de la guilde entre 2009 et 2011, dans la conclusion de notre thèse.

[6] Nous renvoyons à la sous-partie 3.3 du chapitre IV (intitulée «l'agon au principe de Warhammer Online») pour avoir des précisions sur le «Player vs Player», mais aussi pour saisir les différences entre *Warhammer Online* et *World of Warcraft* de ce point de vue.

[7] Cette assertion mériterait d'être nuancée, dans la mesure où quelques membres de la guilde ont participé à la beta de *Warhammer Online* avant la sortie officielle de ce dernier. *World of Warcraft* n'a donc pas été l'occupation exclusive des joueurs de ce collectif en ligne. Rappelons que la phase beta permet aux usagers d'essayer gratuitement un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs et, en retour, de communiquer aux développeurs des informations sur les dysfonctionnements (les «bugs» dans la langue indigène) de leur programme ou les possibles améliorations à apporter. Nous ne disposons toutefois pas suffisamment de données fiables pour discuter avec précision de l'implication de la guilde <xyz> dans la beta de *Warhammer Online*.

[8] Nous reviendrons dans la sous-partie 4 du chapitre V sur le rôle du fondateur de la guilde <xyz>.

[9] Nous recommandons la lecture des recherches de Celia Pearce sur cette question. Dans son ouvrage intitulé *Communities of Play*, elle examine en effet le parcours d'un collectif en ligne migrant d'un monde numérique à un autre (Pearce, 2009).

tâche aisée. Mentionnons, pour faire vite, trois facteurs exigeant souplesse et adaptation de la part de la guilde dans ces délicats moments de transition. Elle peut d'abord connaître une phase de désaffection - menaçant parfois son existence – due au manque d'intérêt dont témoignent certains membres à l'égard d'une nouvelle destination. De plus, les mécanismes ludiques de cette dernière exigent parfois de modifier considérablement l'agencement de la guilde, ce qui, à l'évidence, constitue un exercice plutôt périlleux pour un collectif en ligne. Enfin, dans la mesure où le recrutement de nouveaux membres n'est pas exclu pour compenser d'éventuels départs, les risques de conflits interpersonnels augmentent grandement dans ces circonstances exceptionnelles de migration. La combinaison de ces trois éléments fragilise donc les guildes désirant délaisser un univers synthétique pour un autre.

5.2.2 Une agrégation fragile de réseaux interpersonnels

En prêtant attention au passé de la guilde <xyz>, cette dernière apparaît, d'une part, comme une association pouvant se prévaloir maintenant de quatre années d'expérience ludique et, d'autre part, suffisamment flexible pour entreprendre une migration de *World of Warcraft* à *Warhammer Online*. Nous aimerions à présent considérer un autre aspect important de l'évolution de ce collectif en ligne, à savoir les mouvements que connaît sa structure réticulaire au fil du temps. La guilde épouserait effectivement, pour son fondateur, l'architecture en réseau d'Internet, au sens où il «faudrait vraiment voir [la guilde] comme une toile d'araignée avec des paquets et qui font des interconnexions entre eux» (WA-014). Or, les «paquets» évoqués par cet enquêté s'identifient en réalité à des groupes de joueurs, chacun se déplaçant d'un monde numérique à un autre, en fonction de leurs propres affinités ludiques. En d'autres termes, la guilde <xyz> se révèle être, non pas une unité irréductible, formant un tout, mais plutôt un regroupement de groupes d'usagers relativement autonomes.

Cette structure réticulaire n'est pas, nous le devinons, sans conséquence pour apprécier les conditions pesant sur le devenir de ce collectif en ligne. Dans la mesure où les liens entre les groupes de joueurs se font et se défont au même rythme que les fluctuations de leurs appétences ludiques, le réseau que représente la guilde <xyz> s'avère constamment travaillé par des mouvements de concentration ou de dispersion. Cette dynamique, parfaitement assimilée par le fondateur de la guilde, est décrite par celui-ci de la manière suivante :

> Le problème aussi, c'est que ces petits groupes vont de jeu en jeu et des fois ils se dispersent, des fois il se retrouvent, tu vois. Des fois, il y en a qui partent sur d'autres trucs. Là par exemple je sais qu'il y en a qui sont sur World of

> Warcraft, je sais aussi que quand Darkfall va sortir, on va tous se regrouper (WA-014).

À l'aune de cette déclaration, il paraît difficile de mesurer les perturbations engendrées par le départ d'un groupe de joueurs, tant ces mouvements de concentration et de dispersion semblent ordinaires. Il ne s'agit pourtant pas d'événements mineurs pour la guide, comme en témoigne notre observation participante. Le 14 octobre 2008, en pleine session de jeu, une annonce venait effectivement ébranler la guilde : un membre publicisait sa décision de créer son propre collectif et, de ce fait, de quitter <xyz>. Cette déclaration serait aisément passée inaperçue si cet usager – que nous appellerons «Pierre» - n'avait pas été une personne centrale et influente dans un groupe de joueurs[10]. Au grand dam du fondateur de la guilde (celui-ci disait alors vivre ce départ comme «un aveu d'impuissance») quatre usagers ont choisi d'accompagner «Pierre» dans sa démarche. Ils l'ont d'ailleurs communiqué très rapidement, entre le 14 et le 15 octobre 2008, sur le forum de la guilde ou sur la messagerie interne de *Warhammer Online* (en utilisant le canal réservé à la guilde). Au-delà de démontrer l'existence de mouvements de dispersion, cet événement révèle la fragilité inhérente à la structure réticulaire de la guilde <xyz>, mais aussi les inquiétudes légitimes suscitées par cette précarité.

Partant de là, nous sommes en droit de nous demander ce qui, dans ce collectif en ligne, pousse les groupes de joueurs à se retrouver après s'être séparés. Sa structure réticulaire semble, de par sa nature même, trop instable pour permettre aux usagers de tisser durablement des liens sociaux et, par là même, désirer des retrouvailles. D'après le fondateur de la guilde, les mouvements de concentration contrebalançant les effets de dispersion s'expliqueraient d'abord par l'existence - pour reprendre le vocabulaire indigène - d'un «noyau». C'est ultimement la présence de ce dernier qui assurerait la continuité de cette communauté de joueurs :

> Pour moi le truc essentiel dans toutes les grosses guildes, c'est le noyau. Et ce noyau-là, il peut se reconstituer facilement, donc je sais que ce noyau-là il est important (WA-014).

Bien que les frontières de ce «noyau» demeurent plutôt floues (les discours des acteurs

---

[10] Nous avons contacté «Pierre» à plusieurs reprises pour obtenir un entretien, mais en vain. Nous ne disposons donc pas des données nécessaires pour analyser rigoureusement les raisons de son départ, mais aussi les ressorts de son influence. Cela étant dit, nous savons avec certitude qu'il revendiquait des relations amicales en face à face avec au moins trois individus dans son groupe.

étant étonnamment imprécis à ce sujet, voire contradictoires entre eux), tous les enquêtés ont évoqué, sans exception, la présence de celui-ci. Trois propriétés ont par ailleurs retenu notre attention lorsque nous nous sommes intéressés, à l'occasion de notre travail de terrain, à ce «noyau». Ce groupe rassemble, en premier lieu, très peu de personnes. En croisant les différents témoignages de nos acteurs, il apparaît que ce «noyau» agrège au maximum quatre ou cinq individus. Or, ces quelques personnes, formant le cœur de la guilde, fédèrent chacune leur propre groupe de joueurs[11]. Le fondateur de la guilde parvient quant à lui à réunir autour de lui ces quelques meneurs, de telle sorte qu'il bénéficie d'une position éminemment centrale dans cette structure réticulaire.

En second lieu, la composition de ce «noyau» ne correspond pas strictement à la hiérarchie de la guilde. Si certains membres du «noyau» assument effectivement des fonctions de premier plan dans l'organisation de ce collectif en ligne, rien ne nous autorise à déduire une identité entre, d'une part, les dirigeants et, d'autre part, les rares joueurs appartenant à ce «noyau». C'est en tout cas ce que révèle l'intervention suivante, provenant à nouveau du fondateur de la guilde :

> Ce noyau il peut être...ce n'est pas forcément des décisionnaires, tous. On n'a pas tous un poste de chef, puisqu'il y en a qui n'ont pas envie, hein, ça se comprend tout à fait. Mais par contre on a tous la même vision du jeu, ça, c'est clair et net, quoi (WA-014).

Cette affirmation, en plus de corroborer nos intuitions, nous amène à évoquer la troisième et dernière propriété notable de ce «noyau». Ce qui donnerait une cohérence à ce dernier, ce serait finalement une conception partagée des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Garantissant la continuité de la guilde, ces quelques personnes auraient donc en commun les mêmes objectifs, mais aussi les mêmes valeurs ludiques[12]. La déclaration ci-dessous met clairement en lumière cet aspect :

> Ce que j'appelle un noyau dur, c'est un petit groupe de joueurs [...]. C'est

---

[11] En recourant aux discours des enquêtés, nous pourrions émettre deux hypothèses (non exclusives) pour expliquer la capacité de cette poignée de personnes à fédérer des joueurs. Leur influence pourrait d'abord provenir de leurs relations amicales avec certains usagers, ces relations amicales ayant la particularité d'avoir été développées antérieurement à leur participation à *Warhammer Online*. Certains individus pourraient, ensuite, être d'anciens fondateurs de guilde. Or, en raison de leur charisme, ils seraient aptes à mobiliser leurs compagnons quand bien même ils décideraient d'investir un nouveau jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs.

[12] Dans le chapitre VI, nous apporterons davantage de preuves pour défendre cette analyse.

> toujours les même quoi, que tu retrouves, qui vont avec toi au bout du monde, qui te suivront toujours, parce que les objectifs sont toujours les mêmes et parce qu'ils ont une vision extrêmement proche de celles qui sont autour. (WA-014)

Résumons-nous. Dans la mesure où la structure de la guilde relève de l'agrégation de réseaux interpersonnels, ce regroupement s'avère travaillé par des mouvements de dispersion et de concentration et souffre, par là même, d'une fragilité constitutive. Or, c'est la présence d'un «noyau», composé d'un petit nombre de joueurs partageant la même vision des mondes numériques, qui assure ultimement la continuité de ce collectif en ligne.

5.3 Les signes patents d'une guilde ordonnée dans *Warhammer Online*

Ayant conscience des conditions externes (l'expérience de la migration) et internes (la fragilité de sa structure réticulaire) pesant sur le devenir de la guilde <xyz>, nous sommes maintenant en mesure d'analyser l'agencement de cette communauté ludique. Nous connaissons en effet le contexte difficile dans lequel cette dernière doit travailler à sa préservation et tente de se construire. Partant de là, les discours de nos enquêtés constituent une amorce intéressante pour qui souhaite en apprendre davantage sur ce collectif en ligne. Bien que les membres utilisent des dénominations hétérogènes pour définir leur propre guilde[13], comme, par exemple, «une guilde organisée de joueurs occasionnels» (WA-010), «une grande guilde» (WA-07), «une guilde élitiste» (WA-015) ou encore «une grosse guilde» (WA-09), tous concèdent volontiers le sérieux de son agencement[14]. Le dénominateur commun de leurs représentations, malgré leur diversité et leur variété, réside donc là dedans : la guilde <xyz> serait une association de joueurs organisée. L'intervention ci-dessous témoigne bien de cette perception :

> La première dans laquelle j'ai vraiment été et qui était vraiment bien organisée et tout, c'était <xyz> quoi. Avant je n'ai pas vraiment eu de guildes de...qui ont été...où il y avait une organisation (WA-018).

À la lumière de ces quelques remarques, la guilde <xyz> aurait donc la particularité d'être une «organisation ordonnée», pouvant s'enorgueillir de la rigueur de son agencement. Mais alors, quelles sont les caractéristiques laissant penser aux acteurs qu'il s'agit d'un

---

[13] Il ne nous paraît pas très judicieux de vouloir catégoriser, coûte que coûte, la guilde <xyz>. Cette démarche conduirait en effet à appauvrir notre matériel en écrasant la diversité des points de vue de nos enquêtés. Nous ne proposerons pas, par conséquent, de définition rigide de la guilde <xyz> en nous basant sur une typologie élaborée a priori.

regroupement ordonné ? D'après ceux-ci, trois propriétés attesteraient du sérieux de ce collectif en ligne et auraient, de ce fait, suscité leur intérêt: l'existence de technologies communicationnelles propres à cette communauté ludique (I), sa capacité à réunir un nombre important de joueurs (II), mais aussi la régularité et le rythme de ses activités (III).

5.3.1 Pourquoi privilégier une guilde ordonnée?

Avant d'explorer les propriétés patentes des guildes organisées dans *Warhammer Online,* nous aimerions questionner les raisons de l'attraction de ces communautés ludiques. La réponse à cette question s'impose rapidement après quelques heures de pratique : la structuration des collectifs en ligne conditionne directement la capacité des joueurs à poursuivre des objectifs minimalement ambitieux dans un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs. Sans une solide organisation, les regroupements d'usagers demeurent en effet dans l'impossibilité d'explorer au maximum le contenu d'un monde numérique. Nous comprenons alors ce qui motive un utilisateur à passer d'une association familiale à une guilde structurée :

> Si je suis parti [de ma guilde familiale] pour la guilde <xyz>, c'est vraiment par volonté personnelle de changer, de faire des choses plus intéressantes, de vraiment exploiter le jeu, de vraiment m'amuser à peut-être pouvoir aller chercher le petit pour cent qui fait qu'on va pouvoir avancer (WA-020).

D'après les discours de nos enquêtés - et ce point fait consensus, la guilde <xyz> se démarque précisément par sa capacité à exploiter pleinement *Warhammer Online*. Parce qu'elle s'est dotée d'une véritable organisation, elle peut assurément profiter de la richesse des mécanismes ludiques de ce monde numérique. Les usagers partageant cette perspective

---

[14] Il est à noter que tous les enquêtés opposent, sans exception, la guilde <xyz> aux communautés familiales, d'une part, et aux «guildes hardcore» (encore appelées «les guildes nolife» dans le vocabulaire indigène), d'autre part. Si la différence avec celles-ci paraît évidente, dans la mesure où elles ne sont que la continuité en ligne de liens primaires formés hors ligne, la distinction avec celles-là s'avère plus complexe. Nous croyons toutefois pouvoir les démarquer du point de vue des contraintes horaires auxquelles les «guildes hardcore» soumettent leurs membres. Ces dernières exigent en effet de leurs adhérents une présence très régulière en ligne (au moins trois ou quatre soirs par semaine) et, par là même, un temps de jeu considérable. Certaines «guildes hardcore» peuvent même imposer une clause selon laquelle l'activité en ligne prime sur la vie hors ligne : à moins d'avoir une excuse très solide, les membres sont tenus de participer en priorité aux activités de la guilde, sans quoi ils prennent le risque d'être bannis. Un enquêté rendait compte de cette clause de la manière suivante : «Dans la guilde où je suis, moi j'ai apprécié la clause qui faisait que la vie IRL [In Real Life] prend systématiquement le pas sur le jeu. Dans une guilde hardcore, tu n'as pas cette clause-là» (WA-02). Cette différenciation ne doit pas être négligée, les contraintes horaires expliquant souvent (parmi d'autres facteurs) le rejet des «guildes hardcore» par nos enquêtés.

ludique, soucieuse d'exploiter toutes les opportunités offertes par un univers synthétique, ne sauraient donc rester indifférents à la rigueur de l'agencement de la guilde <xyz>. À leurs yeux, elle représente au fond une garantie de pouvoir poursuivre leurs propres aspirations.

5.3.2 Un appareillage communicationnel appartenant à la guilde

Au dire de nos enquêtés, la possession de technologies communicationnelles par une guilde atteste généralement de la rigueur de son agencement. L'affirmation suivante, concernant *Teamspeak* (un logiciel de voix sur IP) s'avère de ce point de vue assez révélatrice :

> Pour moi, en tout cas dans une guilde sérieuse, c'est TeamSpeak qui prime le plus, clairement [...]. Pour moi une guilde qui n'a pas de TeamSpeak, je ne sais pas si c'est vraiment une guilde. J'appelle plutôt ça un groupement de joueurs ou...je sais pas (WA-021).

Examinons maintenant les médias de communication dont l'implémentation a été effectuée par (et pour) la guilde <xyz>. Ces derniers doivent bien sûr être distingués des technologies communicationnelles analysées dans le chapitre précédent. Il ne s'agit ni de médias de communication intégrés à l'interface de *Warhammer Online*, ni de technologies communicationnelles formant l'environnement médiatique autour de cet univers synthétique. Ces moyens de transmission, parce qu'ils restent entièrement sous le contrôle de cette guilde, possèdent deux caractéristiques intéressantes. Ils jouissent d'abord d'une véritable indépendance par rapport aux dispositifs ludiques dans lesquels s'engage la guilde <xyz>. Leur autonomie confirme, en ce sens, l'aptitude de cette communauté à maintenir son existence au-delà du cycle de vie des métavers suscitant – durablement ou fugitivement - son intérêt. Ces médias de communication ont, de plus, la particularité d'être privés, dans la mesure où ils ne sont pas visibles par tous les internautes, contrairement aux technologies communicationnelles accompagnant le développement de *Warhammer Online*[15].

5.3.2.1 Le forum de discussion

La guilde <xyz> possède, pour commencer, son propre forum de discussion[16]. Les membres ont ainsi l'opportunité de dialoguer entre eux de manière asynchrone. Deux parties distinctes composent cet espace, l'une étant publique, en ce qu'elle offre à tous les usagers la possibilité d'interagir en ce lieu, et l'autre privée, exigeant d'obtenir au préalable l'autorisation

---

[15] La signification du terme «privés» repose encore une fois sur la distinction opérée par John B. Thompson dans ses recherches sur la visibilité médiatique (1995, p. 123).

du modérateur pour pouvoir y accéder[17]. Dans la partie publique, beaucoup plus restreinte, nous trouvons les rubriques suivantes pour structurer les conversations des usagers :

- La catégorie «Postulation», grâce à laquelle les joueurs de *Warhammer Online* peuvent déposer leur candidature dans l'espoir de devenir membres de la guilde <xyz>.
- Les sous-catégories intitulées «La charte de la guilde» et «La charte des officiers» appartenant à la rubrique générale «Présentation de la guilde», explicitant, pour faire vite, les objectifs et les règles de fonctionnement du collectif en ligne[18].

La partie privée du forum de discussion comportait quant à elle de nombreuses rubriques, comme en témoigne la liste ci-dessous :

- Les sous-catégories «Présentation des membres», et «Trombinoscope» appartenant à la rubrique générale «Présentation de la guilde», dans lesquelles les membres étaient invités à dévoiler volontairement des informations sur leur vie quotidienne (âge, occupation professionnelle, lieu de résidence, etc.), mais aussi à s'exposer physiquement en publicisant leur propre portrait photographique.
- Les sous-catégories «Les membres» et «Roster de la guilde» dans la rubrique générale «Présentation de la guilde» ont pour finalité de recenser les avatars du

---

[16] Pour respecter l'anonymat de nos enquêtés, nous ne préciserons pas les références bibliographiques de ce forum de discussion. Nous aimerions toutefois évoquer les évolutions rencontrées par celui-ci au cours des deux dernières années. Ce que nous décrivons dans le corps de notre texte, ce n'est effectivement pas le forum de discussion actuel de la guilde <xyz>, mais ce qui apparaît aujourd'hui comme étant ses archives. Parce que ce collectif en ligne s'est engagé dans d'autres jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs après notre ethnographie du virtuel (et notamment dans *Darkfall* et *Aion),* les catégories organisant les échanges des joueurs ont d'abord été quelque peu modifiées. L'esthétique générale de ce média a également été adaptée aux mondes numériques mentionnés ci-dessous. Enfin, pour ne pas créer de confusions dans l'esprit des membres, une nouvelle adresse web a été attribuée à ce forum de discussion.

[17] Lorsque nous avons intégré la guilde, le 22 septembre 2008, le forum de discussion ne connaissait pas encore cette séparation. Cependant, dès le 27 septembre 2008, plusieurs membres plaident en la faveur d'un durcissement des conditions d'accès à cet espace (ils s'expriment d'ailleurs sur le forum de discussion de leur communauté, dans le cadre du sujet «forum fermé»). Motivés par le désir de maintenir secrètes leurs délibérations stratégiques et tactiques, les membres trouvent sans difficulté un consensus à ce sujet. Rien d'étonnant alors à ce que cette dichotomie soit rapidement mise en œuvre, le 29 septembre 2008, par le modérateur du forum de discussion.

[18] Les chartes étant des formes de régulation importantes, sinon cruciales, pour le fonctionnement de la guilde, nous reviendrons sur ces dernières sous peu.

collectif en ligne en identifiant leur pseudonyme et leur carrière.

- «La taverne» fédère toutes les discussions concernant le devenir de la guilde. Il s'agissait par conséquent d'une ressource incontournable pour la réalisation de notre recherche[19]. C'est en effet en ce lieu que s'exprimaient souvent les différends, les désaccords ou les conflits entre les membres, révélant par là même des contradictions entre leurs attentes normatives, des désirs divergents ou des luttes de pouvoir.
- «Le bar de la taverne» rassemble toutes les conversations ne concernant ni la guilde, ni les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Peu prolifique, cet espace hors sujet n'est finalement pas parvenu à susciter l'intérêt des membres.
- La rubrique «Rencontres InRealLife / Événements» se donne pour objectif de faciliter la coordination des joueurs lorsque ceux-ci souhaitent se rencontrer en face à face.
- «Warhammer» est une rubrique dédiée à l'évolution de la production de *Mythic Entertainment*. Nous trouvons donc dans cet espace de nombreuses discussions sur les modifications des mécanismes ludiques et sur les changements apportés par les mises à jour (les «patchs»).
- «Carrières, armées, métiers» agrège, comme son intitulé l'indique, les interventions portant sur les différentes carrières de *Warhammer Online*. Les discussions s'avèrent en général mues par le souci de maximiser l'efficacité des avatars.
- La rubrique «RVR/PVP» permet aux joueurs de partager leurs réflexions sur les stratégies et les tactiques à adopter pour vaincre leurs adversaires dans *Warhammer Online*.
- «Addon/TS» concerne tous les additiels pouvant aider les membres à améliorer leur expérience de jeu ou – il s'agit d'un «ou» inclusif – à améliorer l'efficacité de leur pratique ludique.
- «Imagerie» et «Vidéothèque» donnent aux joueurs la possibilité de partager leurs captures d'écran ou leurs vidéos (enregistrées pendant leurs sessions de jeu). Ces

[19] Nous avons d'ailleurs très rapidement éprouvé la nécessité d'analyser quotidiennement les discussions des membres de la guilde dans cette rubrique. De nombreuses pages de notre journal de terrain s'avèrent par conséquent consacrées à l'examen des interventions dans «La taverne».

documents peuvent, par exemple, présenter un événement insolite, prouver des performances exceptionnelles, témoigner d'une activité passée de la guilde, etc.

- Très peu utilisée, la rubrique «RP/récit» réunit toutes les histoires crées par les joueurs, se déroulant dans l'imaginaire de *Games Workshop*.

5.3.2.2 Un logiciel de voix sur IP (VoIP)

Ce forum de discussion n'offrant pas les conditions techniques d'une communication synchrone, les membres de la guilde se devaient d'exploiter un second média pour interagir directement entre eux. À l'instar de nombreuses communautés ludiques dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, l'usage d'un logiciel de Voix sur IP (VoIP) s'est naturellement imposé. Sans un média de communication synchrone, la coordination des joueurs sur les champs de bataille paraît en effet difficile, voire impossible, tant les conflits exigent de réagir dans l'urgence aux mouvements des adversaires (que ceux-ci soient des robots ou des êtres humains). Le recours à un logiciel de Voix sur IP conditionne donc l'efficacité des collectifs en ligne et, de ce fait, leur capacité à remplir leurs objectifs communs. La guilde <xyz> a, quant à elle, jeté son dévolu sur «*Teamspeak*[20]», une application permettant aux joueurs de dialoguer entre eux comme s'ils effectuaient une conférence téléphonique[21]. Or, au-delà de son impressionnante capacité d'accueil (jusqu'à 1000 usagers simultanément), ce programme avait la particularité d'autoriser simultanément la création de plusieurs canaux de conversation. Bien qu'un canal de discussion «général» fonctionnait en permanence, accueillant par défaut tous les utilisateurs venant de se connecter à *Teamspeak,* rien n'interdisait aux joueurs d'en créer d'autres, en fonction de leurs objectifs ponctuels. Aussi, au cours de nos sessions de jeu, il n'était pas rare de voir un grand nombre de canaux de communication se faire et se défaire en quelques heures, ceux-ci étant le plus souvent dédiés à des groupes ou à des hordes de guerres spécifiques[22].

---

[20] Les membres de la guilde <xyz> exploitaient la version 2 de Teamspeak au moment de notre ethnographie du virtuel (la version 3, développée depuis 2004, n'était pas encore finalisée à la fin de l'année 2008). Pour avoir plus d'information sur cette application: Teamspeak Communication System. 2011. *Welcome to Teamspeak.* En ligne. <http://www.teamspeak.com/>. Consulté le 30 mai 2011.

[21] *Skype* semble être un logiciel de voix sur IP le plus populaire aujourd'hui. Il existe toutefois une différence notable entre *Skype* et *Teamspeak:* si celui-ci limite le nombre de participants à une discussion à 25, celui-là peut accueillir au maximum 1000 utilisateurs simultanément. Pour avoir de plus amples renseignements sur *Skype* : Skype. 2011. *Free Skype Calls and Cheap calls to Phone.* <http://www.skype.com/intl/en-us/welcomeback/?intcmp=wlogo>. Consulté le 30 mai 2011.

Résumons. Ce logiciel de voix sur IP participe, avec le forum de discussion, à la formation d'un appareillage communicationnel propre à la guilde <xyz>. Partant de là, nous croyons pouvoir dire que ces technologies de communication entretiennent un rapport double au collectif en ligne. De toute évidence, celles-ci rendent possible la continuité des interactions médiatisées entre les membres puisqu'elles ne dépendent aucunement de l'avenir de tel ou tel univers synthétique. En retour, la persistance de ces médias de communication vient témoigner de la capacité de cette guilde à affronter l'épreuve de la migration et, de ce fait, à se maintenir dans la durée. En ce sens, ces technologies communicationnelles sont autant les conditions de possibilité que les reflets de la persistance de cette communauté ludique.

5.3.3 La capacité à rassembler

Le nombre de joueurs enrôlés par un collectif en ligne constitue un autre critère pour évaluer la robustesse d'une organisation. Bien qu'il soit impossible de définir, dans l'absolu, le seuil minimal en deçà duquel une guilde ne saurait prétendre être structurée, nous pouvons le deviner en fonction des mécanismes ludiques propres à chaque jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs. En d'autres termes, chaque monde numérique fixe le seuil critique à atteindre par les guildes ayant un minimum d'ambition. La déclaration ci-dessous se révèle particulièrement éclairante à ce sujet :

> Ben je dirais qu'une taille critique ça dépend de ce que les concepteurs du jeu pensaient en terme de groupes, de raids, etc. Une taille critique d'une guilde, c'est le nombre de personnes suffisantes pour réussir les objectifs supérieurs du jeu. (WA-02).

Parce que *Warhammer Online* épouse le principe du «Royaume contre Royaume»[23] et exalte, par là même, les combats de masse, une guilde ordonnée dans cet univers synthétique

---

[22] Il existe des fonctionnalités, proposées par l'interface de *Warhammer Online*, permettant de créer aisément des groupes et des hordes de guerres. Six joueurs au maximum peuvent constituer un groupe dans ce monde numérique. La particularité de cette association, dans les termes de cette production vidéoludique, c'est d'offrir aux usagers la possibilité de visualiser l'état de santé et les points d'action (sans lesquels les capacités spécialités des personnages restent inaccessibles, telles que les sortilèges, etc.) des avatars de leurs partenaires. Ce mécanisme ludique améliore ainsi grandement l'efficacité de leur collaboration. La horde de guerres apporte les mêmes avantages, mais à une échelle supérieure, puisqu'elle fédère au maximum quatre groupes (et par là même, aux maximum vingt-quatre joueurs).

[23] Voir le chapitre IV pour avoir des informations sur le principe du «Royaume contre Royaume».

se doit de rassembler au moins vingt-quatre adhérents pour expérimenter les conflits à grande échelle[24]. Cela correspond, en réalité, au nombre de joueurs exigé pour former une horde de guerre, celle-ci étant indispensable pour profiter de tous les contenus proposés par les concepteurs de *Mythic Entertainment*. Or, la capacité de rassemblement de la guilde <xyz> ne faisait aucun doute pour les joueurs. Plusieurs enquêtés ont en effet reconnu avoir été immédiatement attirés par ce collectif en ligne en raison de son omniprésence sur le serveur «Nehekhara» de *Warhammer Online*[25]. Aussi, il n'était pas rare, dans le cadre de nos entretiens semi-directifs, d'entendre des remarques similaires à celle-là : «je jouais énormément, je me retrouvais à chaque fois avec beaucoup de <xyz>, tu vois. Quoique je fasse il y avait toujours beaucoup de <xyz> en fait» (WA-015).

5.3.4 La régularité des activités collectives

Au-delà de l'exploitation de médias de communication et du nombre de membres recrutés, une communauté ludique peut attester du sérieux et de la fiabilité de son agencement en garantissant la régularité de ses activités collectives. De ce point de vue, le rythme de la guilde <xyz> n'a rien à prouver. Tous les soirs de la semaine se déroulaient en effet de la même manière. Les membres étaient d'abord convoqués sur *Teamspeak* à 21h00 pour participer à la réunion quotidienne de la guilde. Dans le cadre de cette rencontre, la hiérarchie pouvait, par exemple, aviser les joueurs de leurs récentes décisions, annoncer les prochaines activités ludiques de la guilde, fixer de nouvelles priorités, discuter des points de règles ou évoquer le futur de *Warhammer Online*. Suite à cette réunion, tous les joueurs en ligne avaient l'obligation de participer à la «sortie de la guilde». Ils se devaient donc de mettre en suspens leurs occupations individuelles pour privilégier, au côté de leurs pairs, la réalisation d'objectifs ludiques impliquant l'ensemble des membres. Ces activités collectives se tenaient le plus souvent entre 21h30 et 24h00.

---

[24] Parce que la guilde <xyz> refuse de soumettre ses membres à des contraintes horaires, elle doit naturellement rassembler beaucoup plus que vingt-quatre joueurs pour être assurée de toujours pouvoir former une horde de guerres lorsqu'elle souhaite participer à des batailles à grande échelle. Nous comprenons alors pourquoi le fondateur de la guilde projetait de recruter, d'après ses déclarations sur *Teamspeak* le 7 octobre 2008, jusqu'à 150 membres.

[25] Il ne s'agissait aucunement de vagues impressions subjectives, la guilde <xyz> rassemblant très rapidement plus d'une centaine d'adhérents. Dès le mercredi 24 septembre 2008 – quelques jours après notre insertion dans ce collectif en ligne - nous constatons d'ailleurs un désir de durcir les conditions de recrutement pour juguler l'afflux massif de nouvelles candidatures (ce désir se manifestant très clairement dans les interventions orales du fondateur de la guilde sur *Teamspeak,* mais aussi dans ses réactions aux candidatures dans la rubrique «Postulation» du forum de discussion).

Rien d'étonnant alors, dans ces conditions, à ce que la guilde <xyz> ait exercé un véritable pouvoir d'attraction. Cette communauté ludique promettait aux joueurs de pouvoir s'engager quotidiennement dans des activités communes et, par là même, de profiter des contenus les plus exigeants de *Warhammer Online*. Voilà pourquoi un enquêté nous confessait :

> Je ne sais pas, c'est vrai que les guildes familiales c'est sympa parce que tu es entre potes et tout ça, mais il n'y a pas une organisation qui... [...] Tandis que là [dans la guilde <xyz>] c'est vrai que du fait qu'il y ait une organisation, on se retrouvait tous, tous les soirs et on faisait des choses ensemble, en parlant, c'était sympa quoi (WA-018).

L'utilisation de technologies communicationnelles indépendantes, le nombre d'adhérents et la régularité des activités collectives s'avèrent par conséquent être des critères importants pour évaluer la fiabilité de l'organisation d'un collectif en ligne. Il existe cependant un autre critère à prendre en compte, permettant d'identifier les guildes structurées : il s'agit des formes de régulation adoptées par ces dernières.

5.4 Les formes de régulation de la guilde

Parce que la guilde <xyz> évoluait dans des conditions extrêmement précaires, celle-ci étant confrontée à l'expérience de la migration et aux mouvements de sa structure réticulaire, cette communauté ludique se trouvait dans la nécessité de recourir à des régulations pour conserver, autant que faire se peut, son agencement. Comment aurait-elle pu maintenir, dans la durée, l'accès à ses médias de communication, la régularité de ses activités collectives et le rassemblement d'un nombre minimal de membres sans épouser au préalable des formes de régulation? Dans le cadre de notre enquête de terrain, deux formes de régulation ont, en l'occurrence, retenu notre attention. Il s'agissait, d'une part, de l'interface de gestion de guilde, développée par les concepteurs de *Mythic Entertainment* et, d'autre part, de documents contractuels rédigés à l'initiative de certains membres de la guilde <xyz>. Conjugués ensemble, ces deux éléments participaient incontestablement à la structuration hiérarchique de ce collectif en ligne et à l'édification de différentes règles de conduite.

5.4.1 La définition logicielle de la structure hiérarchique

Pour introduire les formes de régulation de notre communauté ludique, un détour par l'interface de gestion de guilde de *Warhammer Online* s'avérera riche en enseignements.

Examinons, pour commencer, les fonctionnalités offertes par cette interface[26]. Cette dernière permet aux joueurs d'examiner le calendrier des activités de leur guilde, ses couleurs distinctives (son étendard, l'uniforme de ses membres, etc.), la liste des avatars enrôlés par celle-ci, ses alliances éventuelles avec d'autres guildes, mais aussi les récompenses qu'elle a arrachées par ses faits d'armes. Le fondateur de la guilde dispose, quant à lui, d'un onglet supplémentaire dans cette interface (intitulé «Admin»), grâce auquel il définit un système de grades et attribue à chacun de ces grades des prérogatives[27]. Nous aimerions maintenant détailler la structure hiérarchique de la guilde <xyz> à partir d'une capture d'écran de cette interface (appendice C).

Deux colonnes apparaissent dans l'interface de gestion de guilde, celle de gauche exposant la structure hiérarchique du collectif en ligne[28], d'une part, et celle de droite récapitulant les prérogatives attribuées à chaque grade, d'autre part. Ces droits peuvent vraisemblablement être divisés en cinq catégories, chacune réglementant un secteur spécifique de l'organisation de la vie collective dans *Warhammer Online*[29]. Le tableau ci-dessous s'efforce, en l'occurrence, de donner une vision synthétique de ces différents droits paramétrables dans l'interface de gestion de guilde.

---

[26] Pour avoir plus d'informations sur l'interface de gestion de guilde dans *Warhammer Online*: Mythic Entertainment. 2010. «Guild Highlights». In *Mythic Entertainment | Warhammer Herald.* En ligne. <http://www.warherald.com/warherald/NewsArticle.war?id=167>. Consulté le 13 juin 2011.

[27] L'accès à cet onglet est en réalité accessible à tout un chacun. Toutefois, le fondateur de la guilde demeure le seul à disposer du droit d'en modifier le contenu (certains joueurs peuvent également opérer des changements, mais à condition d'avoir obtenu au préalable une autorisation du fondateur de la guilde).

[28] Bien que l'élaboration du système hiérarchique de la guilde <xyz> ait été sous la responsabilité exclusive de son fondateur, les membres ont néanmoins eu l'occasion d'échanger leurs préférences concernant les intitulés des grades. Cette discussion, initiée le 16 septembre 2008 sur le forum de la guilde, s'est stabilisée le 22 septembre 2008 pour donner naissance aux intitulés que nous décrirons ci-dessous.

[29] Nous ne projetons pas, dans ce chapitre, de recenser l'ensemble des droits pouvant faire l'objet d'un paramétrage dans l'interface de gestion de guilde de *Warhammer Online*. En plus d'être fastidieuse, cette démarche n'apporterait que peu à la compréhension du fonctionnement de la guilde <xyz>. Notre argumentation se restreindra, par conséquent, aux droits ayant le plus d'impact au niveau de la régulation de ce collectif en ligne.

Tableau 5.1 Les droits paramétrables dans l'interface de gestion de guilde

Catégorisation des droits				
Accéder aux différents canaux de communication	Accéder à la chambre forte de la guilde	Recruter de nouveaux membres	Promouvoir quelqu'un dans la hiérarchie	Configurer une levée d'impôt

Une première catégorie rassemblerait tous les droits d'accès aux canaux de communication de la guilde (la messagerie instantanée de *Warhammer Online* met effectivement à disposition, pour chaque guilde, deux canaux de communication : un canal général et un canal des officiers). Ces droits déterminent qui a l'autorisation de lire ou d'écrire dans chacun de ces canaux de communication. Le paramétrage des modalités d'accès au coffre de la guilde constituerait une seconde catégorie. Dans la mesure où cette chambre forte comporte quatre parties distinctes, mais aussi des fonctionnalités permettant de gérer les ressources monétaires du collectif en ligne, l'interface de gestion de guilde donne aux joueurs la possibilité de définir des restrictions d'accès pour chacun de ces aspects[30]. Les permissions concernant l'insertion de nouveaux joueurs dans la guilde ou, à l'inverse, l'exclusion d'anciens membres jugés indésirables formeraient quant à elle une troisième catégorie. Les autorisations relatives à la promotion (ou à la dégradation) d'un membre dans la hiérarchie de la guilde seraient regroupées dans une quatrième catégorie. Enfin, les droits ayant trait à la configuration d'une levée d'impôt (les membres donnant mécaniquement un certain pourcentage de leurs gains à la guilde lorsqu'ils bénéficient de rétributions monétaires au cours de leur session de jeu[31]) pourraient être identifiés à une cinquième et dernière catégorie. Partant de là, voyons comment la structure hiérarchique de la guilde <xyz> a été définie dans l'interface de gestion de guilde de *Warhammer Online* :

---

[30] Le coffre de guilde - encore appelé «la chambre forte» - offre aux membres la possibilité de mettre en commun leurs artefacts dans un espace conçu par les développeurs de *Warhammer Online. Cet* outil facilite donc grandement le partage, entre les membres de la guilde, de leurs possessions.

[31] La levée d'impôt se révèle être, à l'instar de l'exploitation du coffre de la guilde, un moyen de capter les richesses pour mieux les redistribuer ensuite aux membres du collectif en ligne. Notons toutefois que nous n'avons jamais eu l'occasion d'apprécier l'utilité d'un tel mécanisme, les ressources monétaires accumulées n'ayant jamais été employées au cours de notre ethnographie du virtuel.

1. Le fondateur de la guilde s'était d'abord proclamé «maître de guerre». Il n'existait évidemment qu'une seule personne pouvant se prévaloir de ce grade, laissant ainsi présager la nature passablement autocratique du pouvoir dans ce collectif en ligne. Sans grande surprise, le «maître de guerre» jouissait de tous les droits prévus par l'interface de gestion de guilde.

2. Se trouvant immédiatement sous les ordres du «maître de guerre», les «seigneurs de guerre» assumaient – pour reprendre les termes des joueurs - une fonction «d'officier». Ils étaient au nombre de six dans la guilde <xyz>. Ceux-ci bénéficiaient à leur tour de tous les droits, à l'exception de l'autorisation de lever des impôts.

3. En dessous des «seigneurs de guerre» se trouvaient les «gardes de sang», ceux-ci étant les joueurs vétérans du collectif en ligne. Ils se démarquaient des autres par leur ancienneté, mais aussi par la constance de leur implication dans leur collectif en ligne. Il existait huit «gardes de sang» dans la guilde <xyz>. Ces derniers ne disposaient toutefois quasiment d'aucun droit. Leurs seules prérogatives consistaient à pouvoir prendre des artefacts entreposés dans la chambre forte de la guilde – mais à condition qu'il ne s'agisse pas de biens rares – et d'avoir accès aux canaux de communication généraux de la guilde sur la messagerie instantanée (en revanche, l'accès au canal des officiers leur était interdit). Ils n'avaient subséquemment pas la permission de recruter de nouveaux membres (ou de les exclure), de promouvoir leurs pairs ou de lever des impôts.

4. La grande majorité des membres (soixante-quatorze au moment de la capture d'écran) ne connaissait que le grade «d'apprenti». Il s'agissait de joueurs devant encore démontrer leur désir de participer activement au devenir de leur collectif en ligne[32]. Les «apprentis» jouissaient des mêmes droits que «les gardes de sang».

À la lumière de ces premières analyses, la verticalité des rapports entre les membres

[32] La question la participation des membres à leur collectif en ligne s'avérera décisive. Non seulement permettra-t-elle de saisir ce qui fonde cette distinction sociale entre les «gardes de sang» et les «apprentis» - ces grades venant gratifier symboliquement l'implication des joueurs dans leur communauté ludique - mais, plus encore, elle offre la possibilité d'entrevoir l'existence d'une échelle de valeurs au regard de laquelle cette implication est récompensée. Nous analyserons pleinement ce point dans le chapitre VI de la présente thèse.

de la guilde paraît difficilement contestable. À l'opposé des aspirations à l'hétérarchie[33], propres aux communautés d'usagers participant au développement du «web social»[34], ce collectif en ligne semble s'être doté d'une structure hiérarchique aussi drastique que rigide. Une seule personne, le «maître de guerre», domine vraisemblablement cet ordonnancement pyramidal et se trouve à l'origine de toutes les chaînes de commandement[35].

5.4.1.1 Concernant la normativité du design de *Warhammer Online*

À partir de ces quelques observations, nous aimerions formuler au moins deux commentaires, l'un concernant les interrelations entre les caractéristiques techniques de *Warhammer Online* et la structure hiérarchique de la guilde <xyz>, et l'autre sur l'omniprésence de l'imaginaire militaire dans ce collectif en ligne. L'examen de l'interface de gestion de guilde confirme, nous semble-t-il, le conditionnement des interactions médiatisées par cette technologie communicationnelle. En offrant à une seule personne le pouvoir de définir la structure hiérarchique d'une communauté ludique (et de déterminer les prérogatives de chaque grade), *Warhammer Online* favoriserait l'émergence d'une organisation verticale. Aussi, nous croyons pouvoir dire, sans trop de risques, que ce monde numérique matérialise une conception déterminée de ce que devrait être un collectif en ligne et pousse les joueurs, en raison des particularités de son design, à se conformer à cette vision particulière de la

---

[33] Serge Proulx oppose la forme hétérarchique à la hiérarchie de la manière suivante : «L'idée cybernétique d'hétérarchie s'oppose à celle de hiérarchie. Dans un réseau hétérarchique, les compétences et le leadership circulent librement au gré des demandes et des besoins. Il n'y a pas de leaders dominants imposant leur autorité sur l'ensemble des domaines. Chaque membre du réseau est appelé à jouer un rôle de leader provisoire dans un moment précis et transitoire où un autre membre du réseau requiert son avis, ses services, ses compétences. L'autorité est fondée en particulier sur les compétences cognitives et sur la compétence à communiquer. Dans cet idéaltype que constitue la métaphore hétérarchique, il n'y a pas imposition d'une structure hiérarchique sur la dynamique de communication entre les membres du réseau. La communication comme l'intelligence y sont distribuées.» (2005, p. 310)

[34] Pour Axel Bruns, la forme hétérarchique est l'une des caractéristiques clés des communautés de «produsers», c'est-à-dire des usagers contribuant par eux-mêmes et pour eux-mêmes à la production de données diffusées par les plates-formes du «web social». Il explique en effet : «such produsage adhocracies are no anarchies, however : they do have their leaders both for the overall project and for specific aspects of it, but the power of those leaders is much diminished. Rather than forming a strict hierarchy of command and control, they operate in a much looser heterarchy which even allows for the existence of multiple teams of participants working simultaneously in a variety of possibly opposing directions». (2008, p. 26)

[35] C'est d'ailleurs ce que constate T.L. Taylor dans ses recherches ethnographiques sur *Everquest*. Elle souligne effectivement l'existence de structures hiérarchiques fortes dans les guildes de ce monde numérique, se manifestant notamment par la désignation d'un maître de guilde et de ses officiers, mais aussi par l'extension de leurs prérogatives (2006b, p. 45-46).

socialisation[36]. En ce sens, cet univers synthétique cristalliserait certaines attentes normatives et ferait implicitement la promotion de la verticalité dans les rapports entre les membres d'une même guilde.

Plus encore, nous pourrions nous interroger, dans la perspective du constructivisme critique (Feenberg, 1999 ; 2008, p. 5-28 ; 2009, p. 77-83), sur les possibles «biais formels»[37] de ce métavers, c'est-à-dire à ce qui, derrière l'apparente rationalité technique de ses spécifications, porte préjudice à certains utilisateurs tout en en privilégiant d'autres. Parce que l'interface de gestion de guilde de *Warhammer Online* accorde des droits très étendus au fondateur de la guilde, rien n'interdit en effet de penser que ce logiciel vidéoludique encourage la constitution de rapports de domination entre les joueurs.

5.4.1.2 De l'effectivité de l'imaginaire militaire

Si les caractéristiques techniques du programme de *Mythic Entertainment* semblent encourager la structuration hiérarchique des guildes dans *Warhammer Online*, il serait erroné de réduire à cet unique facteur l'émergence de relations verticales entre les membres. Comme le montrent Sarah Grimes et Andrew Feenberg, dans leur étude de cas sur *World of Warcraft* (2009, p. 114-115), les formes de régulation d'une guilde peuvent, certes, être influencées par le design du monde numérique, mais aussi être inspirées par la trame narrative de ce dernier. En reprenant l'environnement médiéval fantastique de *Games Workshop*, un environnement aussi belliqueux que manichéen, *Warhammer Online* émule un imaginaire militaire parmi ses joueurs. Rien d'étonnant alors à ce que ceux-ci imitent les organisations guerrières en ordonnant leur propre collectif en ligne.

---

[36] Ce questionnement sur les valeurs, les normes et les représentations sociales matérialisées par *Warhammer Online* se nourrit implicitement des apports du «constructivisme social des technologies» et notamment de la notion de «flexibilité interprétative» (Pinch & Bijker, 1984, p. 421-424). Rappelons que celle-ci insiste sur l'indétermination originelle des objets techniques, à savoir la possibilité de leur attribuer des significations multiples (en fonction des représentations des groupes sociaux engagés dans leur développement), d'une part, et sur les différentes alternatives jalonnant leur développement, d'autre part.

[37] À l'origine du constructivisme critique, Andrew Feenberg définit cette notion de la manière suivante : «I have introduced the concept of "formal bias" to describe such prejudicial social arrangements. Formal bias prevails wherever the structure or context of rationalized systems or institutions favours a particular social group [...]. There are several different types of formal bias. Sometimes it refers to values embodied in the nature or design of a theoretical system or artefact, and sometimes to the values realized through contextualizations. I call the first case a constitutive bias, and the second an implementation bias» (2008, p. 10)

Dans le cadre de la guilde <xyz>, cette prégnance de l'imaginaire militaire se constatait aisément en considérant son système hiérarchique (autant du point de vue de la formalisation des chaînes de commandement que des intitulés de chaque grade), mais également en prêtant attention à certains événements rythmant la vie de cette communauté ludique. C'était d'ailleurs avec beaucoup d'étonnement que nous avons participé (le vendredi 3 octobre et le lundi 20 octobre), à des simulacres de parade militaire. Tous les membres avaient alors l'obligation de se soumettre à des exercices visant l'amélioration de leurs aptitudes à se déplacer de manière disciplinée. Plusieurs formations ont ainsi été testées (en triangle, en carré, par rang de deux avatars, etc.) au cours de ces soirées[38].

La décision d'imposer un code de couleurs à tous les adhérents de la guilde corrobore également l'importance de cet imaginaire militaire dans la pratique de *Warhammer Online*. Dès le lundi 20 octobre, le «maître de guerre» et les «seigneurs de guerre» annonçaient la création d'un uniforme pour tous les avatars. Renforçant la cohérence visuelle du collectif en ligne, cet uniforme devait être porté constamment par les personnages des membres.

5.4.2 La référence commune à des chartes

Dans *Warhammer Online,* la régulation des collectifs en ligne ne dépend pas uniquement de l'interface de gestion de guilde. Les joueurs produisent en effet par eux-mêmes des chartes pour réglementer de nombreux aspects de leur vie collective. Cette nouvelle forme de régulation possède, en l'occurrence, deux particularités méritant d'être mentionnées. Elle a d'abord pour spécificité de ne pas dépendre directement des stratégies de développement des concepteurs de mondes numériques[39]. Bien au contraire, la rédaction des chartes demeure sous la responsabilité exclusive des guildes et relève, en ce sens, de leur libre initiative. Dans ces conditions, leur contenu ne varie pas nécessairement en fonction des

---

[38] L'existence de ces manœuvres militaires dans un monde numérique n'était pas sans susciter une certaine incrédulité. Ces exercices collectifs semblaient en effet dénués d'utilité au regard des mécanismes ludiques de *Warhammer Online*. D'ailleurs, certains membres de la guilde <xyz> n'ont pas manqué de manifester, avec humour, leur doute à ce sujet. Toutefois, pour le fondateur de la guilde, ces manœuvres permettaient d'impressionner les adversaires sur le champ de bataille. C'était pour lui un moyen supplémentaire de frapper les esprits et, pourquoi pas, de fissurer la confiance des ennemis.

[39] S'il est vrai que les concepteurs ne contraignent pas les joueurs à adopter des chartes et à se soumettre à cette forme de régulation, il nous faut néanmoins reconnaître que les mondes numériques les incitent, de par leur design, à rédiger des documents contractuels pour accroître l'efficacité de leur entraide mutuelle. En d'autres termes, les mécanismes ludiques des jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs ne déterminent pas les obligations formulées explicitement par les usagers, mais les conditionnent.

univers synthétiques. Ces artefacts entretiennent par là même une relation extrinsèque aux métavers, à l'instar de l'appareillage communicationnel des collectifs en ligne.

Il n'est pas interdit, en second lieu, de comparer les chartes des guildes à des contrats sociaux. Chère à la philosophie politique[40], cette notion s'avère féconde pour penser les rapports de pouvoir entre les concepteurs d'univers synthétiques et les usagers. C'est tout au moins ce que révèle la littérature scientifique appartenant au domaine des «Game Studies»[41]. Cela étant dit, ce concept nous paraît également fructueux, d'un point de vue heuristique, pour saisir les significations du recours à ces artefacts dans une communauté ludique. Ils s'apparentent effectivement à des conventions, engageant plusieurs joueurs, définissant les obligations mutuelles auxquelles ceux-ci désirent se soumettre. Conformément à cette analogie - la charte étant à la guilde ce que serait le contrat social à la communauté politique, ces documents contractuels auraient donc pour principe un acte volontaire[42] et pour finalité la stabilité des conditions entourant la collaboration des joueurs[43].

La guilde <xyz> ne pouvait naturellement pas faire l'impasse sur cette forme de régulation, celle-ci étant interprétée comme un élément indispensable à la construction d'une véritable organisation. Aussi, elle s'est dotée d'une charte générale, le 28 septembre 2008,

---

[40] Cette idée est généralement associée aux développements théoriques de Thomas Hobbes (1983, p. 128-142), Jean-Jacques Rousseau (1966, p. 50-52) et, plus récemment, de John Rawls (1997, p. 37-44). Pour avoir un aperçu de la genèse, mais aussi des difficultés engendrées par ce concept, nous ne pouvons que recommander la lecture de *L'idée de contrat social*, ouvrage coordonné par Jean-Pierre Cléro et Thierry Ménissier (2004).

[41] La notion de «contrat social» se révèle d'autant plus pertinente lorsqu'il s'agit d'étudier les licences d'utilisation ou les codes de conduites des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (Dibbel, 2006, p. 137-145 ; Koster, 2006, p. 55-67 ; Castranova, 2005, 205-226). Les enjeux politiques de ces documents contractuels ne sont en effet pas négligeables, dans la mesure où leur signature amène simultanément la ratification, par les joueurs, de l'autorité absolue des concepteurs.

[42] C'est notamment ce dont témoignent les réactions des membres après la publication de la charte générale sur le forum de discussion de la guilde. La majorité des joueurs ont effectivement ajouté la mention «lu et approuvé» dans la rubrique «Présentation de la guilde» pour manifester leur consentement.

[43] En souscrivant à la définition étymologique du mot «politique», il n'est pas interdit de penser que les chartes des guildes engagent elles aussi des considérations politiques. Nous reviendrons sur cette question dans la sous-partie 5.1 de ce chapitre.

mais aussi d'une charte dédiée aux officiers[44], le 9 octobre 2008[45]. Notons que ces artefacts faisaient tous les deux l'objet d'une diffusion dans la partie publique du forum de discussion de la guilde (dans la rubrique «Présentation de la guilde»). Cette démarche de publicisation se comprenait aisément, dans la mesure où elle permettait à cette communauté ludique de se prévaloir de la rigueur de son agencement et, du même coup, d'attirer des joueurs désireux d'incorporer une guilde ordonnée. D'ailleurs, lorsque les acteurs se remémoraient, à l'occasion de nos entretiens, le processus ayant mené à leur intégration dans ce collectif en ligne, il n'était pas rare d'entendre des discours similaires à celui-ci :

> Si on veut que ça fonctionne et que ça roule correctement et droit, il faut respecter la charte, et avoir une charte. C'est vrai que de ce côté-là <xyz>, il y a une charte et tu la respectes [...](WA-016)

La possibilité de se référer à des chartes constituait donc, d'après cette déclaration, un argument supplémentaire en faveur de la guilde <xyz>. L'existence de ces artefacts augmentait en effet sensiblement la probabilité de pouvoir profiter d'un environnement social à la fois solide et efficient.

5.4.2.1 La charte générale de la guilde

Analysons à présent le contenu de ces documents dans le cadre de la guilde <xyz>[46]. La charte générale (appendice D) comporte, pour commencer, trois grandes parties : «Généralité», «Ambiance» et «Gestion». Un paragraphe vient également introduire ce texte, précisant «l'esprit» de ce collectif en ligne. Or, à la lecture de ce préambule, nous apprenons que la guilde <xyz> a adopté plusieurs principes généraux, donnant une vision globale de ses objectifs et des modalités de son fonctionnement. Elle accordait la primauté aux pratiques

---

[44] Les officiers (nous aurons l'occasion de revenir ci-dessous sur ce statut particulier) se devaient également d'approuver publiquement cette charte sur le forum de discussion de la guilde.

[45] La rédaction de ces documents contractuels était en réalité sous la responsabilité d'un officier (un «seigneur de guerre»). Le fondateur de la guilde a d'ailleurs confirmé cette répartition des charges de travail à l'occasion d'une discussion sur *Teamspeak,* le 1er octobre 2008. Il lui appartenait toutefois de valider et de publiciser le contenu de ces chartes après avoir, le cas échéant, apporté quelques modifications.

[46] Nous ne souhaitons pas examiner méticuleusement, dans les deux prochaines sous-parties (3.4.1 et 3.4.2), tous les points traités par les chartes de la guilde <xyz> . Le contenu de ces documents contractuels étant, comme nous allons le voir, aussi riche qu'hétérogène, nous risquerions de perdre complètement le fil de notre propos en rentrant dans les détails. Aussi, nous nous proposons de restreindre ici notre analyse à la structure générale de ces textes. Nous aurons toutefois l'occasion d'explorer précisément les différents aspects de ces chartes tout au long de notre argumentation dans le chapitre VI.

relevant du principe du «Royaume contre Royaume»[47], d'une part, et elle valorisait les activités collectives au détriment des activités solitaires, d'autre part. Elle donnait aussi – et ce point n'est pas négligeable - la priorité au plaisir de l'expérience ludique et non à la rationalisation du temps de jeu des membres (cette rationalisation ayant pour optique de maximiser leur efficacité dans *Warhammer Online*)[48].

- La partie «Généralité» rappelle, suite à cette courte introduction, que la guilde <xyz> ne soumet pas ses membres à des obligations de présence. Il est néanmoins recommandé de jouer régulièrement, pour permettre à la communauté ludique de poursuivre ses ambitions[49]. Nous trouvons également des consignes concernant la nécessité de se manifester mutuellement de la considération (cela vaut d'ailleurs autant entre membres que par rapport aux joueurs extérieurs à la guilde), cette exigence de considération devant surtout se traduire par l'usage de formules de politesse[50]. La partie «Généralité» incite, de plus, les joueurs à s'investir dans le développement d'un seul avatar pour ne pas trop se disperser[51]. Enfin, quelques indications sont données par rapport à la répartition des artefacts entre les membres. La charte exige des joueurs qu'ils ne s'accaparent pas des artefacts sans utilité pour leur avatar et les laissent à d'autres (il s'agit par là même d'éviter que des joueurs

---

[47] Bien que la production de *Mythic Entertainment* donne préséance au principe du «Royaume contre Royaume», il demeure possible de s'investir dans des pratiques relevant du «Player vs Environment» ou du «Player vs Player» dans *Warhammer Online* (pour connaître la différence entre ces trois mécanismes ludiques, veuillez vous reporter à la sous-partie 3.3 du chapitre IV). Voilà pourquoi la charte de la guilde doit insister, en préambule, sur la priorité accordée au «Royaume contre Royaume».

[48] Comme nous aurons l'occasion d'y revenir dans le chapitre VI, la question de la rationalisation de la pratique ludique s'est avérée déterminante au cours de notre ethnographie du virtuel. Elle cristallisait en effet des tensions importantes entre les membres de la guilde <xyz>.

[49] Dans la rubrique «Généralité», la charte générale formule cette recommandation de la manière suivante : «La guilde <xyz> ne réclame aucune obligation de présence cependant au vu de sont statut de guilde "importante" il est nettement préférable d'être un joueur régulier». L'utilisation de guillemets autour de l'adjectif «important», loin d'être anecdotique, révèle les ambitions de la guilde (celles-ci consistant, comme nous l'avons vu, à exploiter pleinement le contenu de *Warhammer Online*), mais aussi son intention de se distinguer des «guildes hardcore». L'emploi de guillemets manifeste en effet la capacité de ce collectif en ligne à prendre de la distance par rapport à ses prétentions et, au fond, à atténuer le sérieux de la poursuite de ses objectifs. En d'autres termes, ce procédé donne aux éventuels candidats la possibilité d'imaginer le projet ludique de cette communauté, tout en se démarquant des «guildes hardcore».

[50] Nous reviendrons, dans le chapitre VI, sur cette exigence de considération dans les interactions médiatisées des membres.

obtiennent des artefacts uniquement dans le but de les vendre).

- La partie «Ambiance», la plus courte, réitère la nécessité de faire preuve de considération envers ses pairs. Elle ajoute qu'en cas de mésententes entre membres, ces derniers sont invités non pas à manifester publiquement leurs désaccords, mais à régler leurs différends en privé. À moins d'un cas extrême, la guilde ne devrait donc pas être impliquée, de quelque manière que ce soit, dans ces problèmes interpersonnels.

- La partie «Gestion» apporte des précisions sur le processus de recrutement des nouveaux membres. Nous y apprenons que le recrutement se trouve sous la responsabilité exclusive du fondateur de la guilde et de ses officiers. Les autres membres n'ont donc aucun droit concernant cet aspect – pourtant décisif – du devenir de leur collectif en ligne. Il en est de même pour l'exclusion des membres – le «bannissement» dans le vocabulaire indigène. Le fondateur de la guilde et ses officiers se réservent le pouvoir de chasser quelqu'un, sans par ailleurs avoir à se justifier. Nous prenons enfin connaissance de l'obligation d'utiliser *Teamspeak*. Ce média de communication s'avère en effet indispensable pour coordonner efficacement l'action des différents membres au cours des activités collectives de la guilde. Dès lors, les membres sont non seulement dans l'obligation d'exploiter ce média de communication, mais, plus encore, de l'employer de manière appropriée, avec parcimonie et rigueur[52] : toutes les interventions ne contribuant pas à améliorer la coordination des joueurs sont proscrites.

---

[51] Dans la mesure où, conformément aux principes annoncés en préambule, la guilde <xyz> met davantage l'accent sur le plaisir de l'expérience ludique et non sur la poursuite inconditionnelle de l'efficacité dans *Warhammer Online,* il aurait été contradictoire d'interdire la création d'avatars secondaires (les «alt» dont nous avons déjà parlé dans le chapitre IV) dans le but de maximiser le développement des personnages contrôlés par les membres du collectif en ligne. Aussi, la charte générale indique la possibilité de créer des avatars secondaires en encourageant toutefois les joueurs à se concentrer sur un seul personnage. Ajoutons que cette recommandation marque encore une fois la différence entre la guilde <xyz> et les «guildes hardcore», ces dernières interdisant généralement la multiplication des avatars secondaires.

[52] Pendant la journée (jusqu'à la réunion journalière de la guilde à 21h00), l'usage de *Teamspeak* est beaucoup moins strict. Les membres peuvent discuter librement, parler de différents aspects de leurs vies quotidiennes (leurs pratiques culturelles, leur situation familiale, leur emploi, etc.) ou expérimenter le sens de l'humour de leurs pairs. En d'autres termes, pour reprendre la distinction simmélienne (Simmel, 1991), l'utilisation diurne de *Teamspeak* sert davantage de support à l'expression de la sociabilité, c'est-à-dire à l'expression d'une socialisation n'ayant d'autre fin qu'elle-même.

Ce document contractuel comporte, à l'évidence, de nombreuses informations sur les finalités, les obligations et attentes normatives épousées par les membres de la guilde <xyz>. La contribution de cette charte à la régulation de cette communauté ludique ne fait donc pas de doute. Remarquons toutefois que ce texte ne développe aucune proposition concernant les droits des «simples» membres, c'est-à-dire des membres n'appartenant pas au corps des officiers. Certes, nous prenons connaissance de l'illégitimité de leur participation au processus de recrutement, mais aucune information ne vient préciser, positivement, leurs prérogatives.

5.4.2.2 La charte des officiers

Passons maintenant à la charte des officiers. Comme l'indique l'introduction de ce document, cet artefact a autant pour finalité d'informer les officiers de leurs devoirs que de donner aux membres une référence au regard de laquelle ils pourront juger de l'adéquation du comportement de leurs supérieurs hiérarchiques (ANNEXE E). Or, trois thèmes prédominent dans ce texte. L'officier doit d'abord être une force motrice, capable de proposer des activités collectives et de rallier les membres à la réalisation d'objectifs communs[53]. Loin d'être une formule abstraite, cette obligation revêt une importance particulière pour les officiers de la guilde, comme en témoigne cet extrait issu d'une discussion avec l'un d'eux :

> Mais je veux dire s'il faut prendre les choses en main, ben je vais le faire. [...]. Il faut juste savoir se motiver et motiver les autres. Tu vois? [...]. C'est vrai que plutôt que de rester 5, 6, 10 dans notre coin, je préfère que direct on se groupe et qu'on fasse des choses ensemble (WA-015).

Au-delà de cette fonction de meneur, la charte insiste aussi sur le rôle de médiateur des officiers. Ceux-ci ont la responsabilité de préserver la paix dans leur collectif en ligne et d'éviter, par là même, que des conflits interpersonnels viennent envenimer les relations entre les membres[54]. Il ne paraît alors pas difficile de saisir pourquoi ce document exige des officiers calme et tempérance. Ces qualités s'avèrent en effet indispensables pour assumer ce

---

[53] Dans la charte des officiers, les points ci-dessous corroborent cette analyse : «Faire vivre la guilde en étant toujours la pour proposer à la guilde des actions», «Rester inactif et attendre que les choses ce passe», «Être présent régulièrement» ou «Refuser de participer à une action de guilde»

[54] Cette charte stipule en effet que les officiers ne doivent pas «S'énerver sur un joueur ou participer à d'éventuel conflit au sein de la guilde» et doivent, au contraire «Assuré à tous les membres de la guilde de jouer dans de bonne condition», «Régler les problèmes entre les membres et jouer le médiateur si il y en à besoin», mais aussi «Toujours rester calme et garder son sang-froid en toute circonstance»

rôle. Par ailleurs, les discours de nos enquêtés viennent à nouveau confirmer la réalité de cette obligation. À en croire l'intervention suivante, il ne s'agit pas que d'un vœu pieux :

> Mais, l'officier il est là aussi pour constater. Il est là aussi pour faire garde fou, c'est-à-dire qu'il dit « holà, lui il commence à s'emballer un peu trop ». Il met de côté l'histoire, et après il dit « calmez-vous », il rétablit le calme au sein du groupe (WA-014).

Ce document contractuel enjoint enfin les officiers à réguler les conversations de leurs pairs sur *Teamspeak*. Cette question étant déjà abordée dans la charte générale, nous devinons à quel point la gestion des comportements demeure cruciale lorsqu'il s'agit de ce logiciel de voix sur IP. L'usage chaotique de ce média de communication ne peut en effet que compromettre la capacité des membres à se coordonner efficacement (au cours des activités collectives de la guilde) et, dès lors, à poursuivre leurs objectifs communs. C'est précisément pour cette raison qu'un officier affirmait :

> Après ça demande quoi d'autre...réguler sur le TeamSpeak quand il se passe des grandes sorties. C'était un peu le problème quand on était sur Nehekara, c'est-à-dire que quand tu te retrouves à 40 sur le TeamSpeak, ben c'est un peu tout et n'importe quoi [...] (WA-015)

En plus de leurs fonctions de meneur et de médiateur, les officiers ont la responsabilité de réguler l'usage de *Teamspeak*. C'est donc finalement la combinaison de ces trois obligations qui définit le rôle des officiers. Les charges assumées par ces derniers se voient ainsi grandement clarifiées à la lecture de cette charte. Cependant, nous pourrions regretter l'absence d'indication concernant les prérogatives des officiers dans ce document contractuel. Autant les devoirs de ces acteurs font l'objet d'une explicitation, autant leurs droits demeurent dans l'ombre. Cet artefact s'avère, de ce fait, peu pertinent pour apprécier l'extension des pouvoirs de décision des officiers[55]. Pour en savoir davantage à ce sujet, il nous faudra par conséquent exploiter d'autres matériaux empiriques.

5.5 La consécration d'une autorité quasi absolue

La publicisation de documents contractuels et le paramétrage, par l'interface de gestion de guilde, d'un système hiérarchique (et corrélativement de la répartition des droits en

---

[55] Ce raisonnement vaut aussi pour les prérogatives du fondateur de la guilde. Aucun document ne vient effectivement formaliser les droits et les devoirs associés à ce rôle. Sans nos entretiens semi-directifs, nous n'aurions pas été en mesure de réunir des informations à ce sujet.

fonction des grades) participent incontestablement à la régulation de la guilde <xyz>. Ces éléments contribuent, d'une part, à donner à ce collectif en ligne l'image d'une entité organisée et, d'autre part, à stabiliser son agencement pour en assurer la conservation. Plus encore, ces formes de régulation semblent dessiner les contours d'une organisation extrêmement hiérarchisée, instaurant des rapports verticaux entre les joueurs, tout en accordant des privilèges à un petit nombre. Partant de là, nous aimerions explorer davantage les relations de pouvoir à l'oeuvre dans cette communauté ludique[56]. Nous espérons, en accomplissant cette démarche, analyser les conditions de la participation des membres aux décisions concernant l'organisation ou le devenir de leur propre guilde.

5.5.1 Un système autocratique

Lorsque nous considérons la structure hiérarchique de ce collectif en ligne, au travers de l'interface de gestion de guilde, l'asymétrie des rapports entre les membres ne manque pas de nous interpeller. Le «maître de guerre» et ses «seigneurs de guerre» confisqueraient vraisemblablement l'ensemble des droits. Les «gardes de sang» et les «apprentis» ne bénéficieraient, au contraire, d'aucune prérogative. Ils n'auraient de ce fait aucune légitimité, ni dans la gestion quotidienne de la guilde, ni dans les processus de «décision politique»[57] (ayant pour enjeux son ordonnancement ou son avenir). Les chartes confirmeraient d'ailleurs cette interprétation, dans la mesure où leur rédaction n'impliquerait - encore une fois - que le fondateur de la guilde et ses officiers. Dans ces conditions, rien n'interdirait alors de comparer cette communauté ludique à une oligarchie, tous les droits étant concentrés dans les mains de quelques membres.

Cette analyse n'est en fait pas suffisamment radicale pour rendre compte de l'organisation hiérarchique de ce collectif en ligne. Les données recueillies à l'occasion de nos entretiens démontrent l'existence de rapports encore plus asymétriques, le pouvoir de décision des officiers étant, en réalité, rachitique. De ce point de vue, les déclarations du fondateur de

---

[56] Nous utilisons l'expression «relations de pouvoir» au sens où l'entend Luc Boltanski, dans l'introduction de son dernier ouvrage *De la critique :* «Pour la sociologie standard, la référence au pouvoir va de pair avec l'identification d'asymétries, mais elles sont diverses, partielles, locales ou transitoires. L'existence de sources et de lieux différents de pouvoir génère un réseau au sein duquel ces pouvoirs peuvent s'enchevêtrer, se contredire, et même se neutraliser mutuellement.» (2009, p. 16)

[57] Nous employons l'adjectif «politique» au sens étymologique dans notre argumentation. Les «décisions politiques» concernent ainsi tout ce qui a trait «à la vie collective dans un groupe d'hommes organisé» (Lalande, 1993, p. 785)

la guilde se révèlent éloquentes :

> Les officiers ont un rôle pour moi essentiellement de soutien. Je les vois comme ça, hein. C'est-à-dire que l'officier, il va soit soutenir ma décision....mais en principe ils sont là pour m'appuyer. Voilà. Après, ils peuvent ne pas être d'accord, mais dans ce cas là, en principe, ils ne sont pas officiers. Ou alors on a une vision différente, que je respecte tout à fait, mais c'est pas la peine qu'ils soient officiers [...](WA-014).

Lorsque le fondateur de la guilde évoque le rôle de soutien des officiers, c'est précisément pour souligner leur subordination inconditionnelle à ses propres aspirations. Les opinions des officiers n'ont donc au mieux qu'une valeur de conseil[58]. Cette fonction de soutien oblige également les officiers à manifester publiquement leur adhésion aux projets de leur supérieur hiérarchique. Ils se doivent d'exprimer leur enthousiasme pour rallier plus facilement les membres aux plans de leur dirigeant. Dès lors, au-delà de l'implication des officiers dans la gestion quotidienne du collectif en ligne (être à la fois un meneur, un médiateur et une «sentinelle» sur *Teamspeak*), leur parole demeure quasiment inexistante dans les processus de décision engageant le devenir ou l'organisation de leur communauté ludique[59].

Sans grande surprise, les «gardes de sang» et les «apprentis» ne disposent eux aussi d'aucun droit politique. Ils n'ont donc d'autre choix que de se soumettre pleinement aux projets du fondateur de la guilde. En cas de désaccord, leur seule alternative réside, au fond, dans la désaffiliation : ou bien ils épousent les perspectives de leur dirigeant, ou bien ils quittent ce collectif en ligne. Cette liberté – la seule dont peuvent se prévaloir tous les membres, et ce quel que soit leur grade – a été évoquée à plusieurs reprises au cours de nos entretiens :

> Et puis après c'est une guilde, c'est pas ton entreprise ou ton pays. Si la hiérarchie te plaît pas, tu la changes [...]. La guilde, un truc te saoule, t'es pas

---

[58] Cette déclaration d'un officier synthétise bien cette idée : «Et bien c'est...en fait c'est surtout du soutien...au [fondateur de la guilde] pour l'aider à organiser par exemple ses soirées. Souvent en fait il vient et il demande « oui j'aimerais avoir votre avis sur ça, parce que ce soir je vais parler de ça. Qu'est-ce que vous en pensez? » Des trucs comme ça quoi. Donc après on donne notre avis si on est d'accord, enfin ou ce qu'on pourrait dire en plus pour les réunions..si un truc qui lui a échappé, lui dire enfin, dire des petits trucs comme ça quoi» (WA-019).

[59] Nous comprenons alors pourquoi le paramétrage des grades et des prérogatives dans l'interface de gestion de guilde donne autant de droits aux officiers. Il s'agit en fait, non pas de leur accorder de l'influence dans les processus de décision engageant le devenir de leur guilde, mais de leur donner les moyens d'assumer leurs tâches dans la gestion quotidienne de cette dernière.

> d'accord à répétition avec le chef, ben si tu restes, c'est que tu es vraiment le roi des cons. Tu as une possibilité, c'est de dire « bon les gars, je ne me reconnais pas dans la guilde, au revoir ». (WA-012)

Ce que cette déclaration dévoile, c'est l'étroitesse des marges de manœuvre des membres. Dans les situations de mésentente, l'unique option réellement envisageable par ces derniers consiste, pour emprunter un concept à Albert O. Hirschman, à «sortir» (*exit*)[60] de leur guilde. Ce témoignage confirme aussi, de manière indirecte, le déni de reconnaissance dont pâtissent les membres. De toute évidence, ils ne sont pas considérés comme des personnes porteuses de droits par le fondateur de la guilde. Les «seigneurs de guerre», les «gardes de sang» et «les apprentis» doivent en effet accepter de céder intégralement leurs droits politiques à leur «maître de guerre».

Dans ces conditions, nous sommes enclins à comparer la guilde <xyz>, non pas à une oligarchie, mais à une autocratie[61]. Certes, le paramétrage du système de grades dans l'interface de gestion de guilde accorde quelques prérogatives aux officiers, mais celles-ci ne servent en fait qu'à assurer la gestion quotidienne du collectif en ligne, conformément aux aspirations du fondateur de la guilde. En d'autres termes, la distribution de ces droits reste entièrement subordonnée aux décisions de ce dernier. Voilà pourquoi «un apprenti» admettait volontiers, en parlant de l'organisation de son collectif en ligne : «Comme dit Marc, ce n'est pas une démocratie, c'est une «marco-cratie» (WA-010)[62].

5.5.2 Les fondements de l'autorité du fondateur de la guilde

La nature passablement autocratique de la guilde <xyz> apparaissant sous une lumière crue, les raisons de l'assentiment des joueurs à ce système ne sont pas sans susciter des interrogations. En rencontrant nos acteurs, nous avons été effectivement surpris de constater l'existence d'un consensus autour de ces relations de pouvoir asymétrique. De ce point de vue, le cas extrême d'un membre, ayant des activités militantes dans une association anarchiste,

---

[60] Pour Albert. O. Hirschman, les membres faisant face à la détérioration de leur organisation peuvent privilégier deux options pour tenter de résoudre ces problèmes : «la voix» (*voice*) ou «la sortie» (*exit*). Si la première consiste à manifester son mécontentement à ses supérieurs hiérarchiques, dans l'espoir de modifier leurs positions, la seconde n'est autre que l'acte de quitter son organisation (1970, p. 3-5).

[61] De ce point de vue, notre analyse des formes de régulation et des relations de pouvoir entre les membres de la guilde <xyz>, nous rapproche beaucoup des conclusions de Mathieu O'Neil dans ses recherches sur les phénomènes d'autorité dans les collectifs en ligne (2009).

[62] Le prénom d'emprunt «Marc» est destiné à protéger l'anonymat du fondateur de la guilde.

s'est avéré particulièrement stupéfiant. Bien que ses préférences politiques aient été aux antipodes des normes sous-jacentes à l'organisation hiérarchique de son collectif en ligne, celui-ci ne se sentait pas vraiment lésé par cette dernière :

> Ben en fait dans le monde associatif, j'aime bien quand il n'y a pas trop de hiérarchie [...]. Mais par contre, alors ça dans une guilde, dans un jeu, c'est très dur. En général, dans les associations, c'est des gens qui sont plutôt militants, dans les jeux pas trop. Donc tant que c'est pas trop militaire comme je le disais avant, ça ne me gêne pas trop (WA-013)[63].

Comment alors interpréter le consentement de ce joueur ? Faut-il, selon l'expression boétienne, réduire l'approbation des membres à une nouvelle forme de «servitude volontaire» ? Pour progresser dans notre réflexion, examinons ce qui légitime les relations de pouvoir entre le «maître de guerre» et les autres usagers. En procédant de la sorte, nous devrions être en mesure de saisir ce qui fonde ultimement l'autorité du premier sur les seconds[64].

L'autorité du fondateur de la guilde s'enracine d'abord dans sa capacité à se projeter dans l'avenir. Cela ne signifie pas que les «seigneurs de guerre», les «gardes de sang» et les «apprentis» en sont incapables, bien au contraire, mais que ceux-ci voient moins loin que leur «maître de guerre». Le fondateur de la guilde se révèle être, en ce sens, la personne la plus anticipatrice. En avance sur les autres membres, c'est lui qui établit le projet de la communauté ludique et qui définit, de ce fait, les «axes communs» (WA-014) auxquels sont subordonnées toutes les activités du collectif en ligne[65]. Il s'agit ainsi du «premier moteur» de la guilde <xyz> en raison de son aptitude à élaborer, avant les autres, un projet ludique. Extraite de notre entretien avec le fondateur de la guilde, l'intervention suivante corrobore

---

[63] Dans cet extrait, l'acteur manifeste sa désapprobation pour les guildes «trop militaires». Nous pourrions alors nous interroger sur les raisons de son appartenance à la guilde <xyz>, dans la mesure où les références à l'imaginaire militaire demeurent importantes dans cette dernière. Il ne s'agit en réalité pas d'une contraction, cet acteur identifiant les guildes militaires aux communautés ludiques imposant des contraintes horaires à ses membres (et donc aux «guildes hardcore»).

[64] Nous faisons nôtre la définition formelle d'Alexandre Kojève du concept d'autorité : «L'autorité est la possibilité qu'a un agent d'agir sur les autres (ou sur un autre), sans que ces autres réagissent sur lui, tout en étant capables de le faire (p.58, 2004).

[65] Le fondateur de la guilde expliquait très clairement ce point pendant notre entretien avec lui : «Alors mon boulot c'est de m'occuper des joueurs avant tout et...d'essayer de trouver des axes communs, c'est-à-dire de dire « ben voilà, on se dit on fait ça, ceux qui sont avec nous bah vous restez avec nous. Si pour vous, c'est pas vraiment ça, ben voilà, il ne vaut mieux pas rester avec nous, parce que nous on va dans ce sens-là » (WA-014).

bien cette idée :

> [Les joueurs] ont besoin d'avoir quelque chose. Alors ça peut être une info, ça peut être une news, ça peut être une modification des règles, ça peut être...n'importe quoi, mais ils ont besoin d'avoir quelque chose à grignoter je dirais. Je suis là pour leur apporter ce quelque chose. Je suis là pour proposer. [...] Si je suis pas moteur, je sais que personne ne va le faire. Et je sais que ça va induire petit à petit une mort de la guilde progressivement. (WA-014)

Parce que le «maître de guerre» voit plus loin que ses congénères, il peut les enrôler en leur soumettant des propositions (et ses congénères ont, de par leur manque de perspectives, une propension à le suivre pour combler leur désir de faire quelque chose). Certes, «les seigneurs de guerre» ont eux aussi pour fonction de suggérer des activités aux «gardes de sang» et aux «apprentis», conformément à la charte des officiers, mais leurs initiatives restent encadrées par le projet ludique du fondateur de la guilde. Partant de là, nous avons tendance à penser l'emprise de celui-ci sur le modèle de l'autorité du chef de bande. Pour expliquer cette dernière, Alexandre Kojève prend l'exemple «d'une bande de gamins»[66] (1994, p. 74) :

> Une bande de gamins se réunit pour jouer. L'un d'eux propose d'aller voler des pommes dans le verger voisin. Immédiatement, et par cela même, il se constitue chef de bande. Il l'est devenu parce qu'il a vu plus loin que les autres, qu'il était seul à avoir conçu un projet, les autres n'ayant pas pu dépasser le niveau des données immédiates.

Comme dans «une bande de gamins» - pour reprendre cette illustration - les membres de la guilde <xyz> acceptent de se laisser guider par une personne, si cette personne démontre son aptitude à se projeter dans l'avenir. En l'absence d'idée claire concernant ce qu'ils souhaitent entreprendre dans *Warhammer Online*, ils inclinent à se soumettre passivement à une personne capable de leur proposer un projet ludique[67]. Il serait toutefois réducteur de considérer l'autorité du fondateur de la guilde exclusivement sous cet angle. Pour rallier des joueurs autour d'un projet ludique, encore faut-il que leur leader se montre efficace dans la poursuite de ses ambitions. Or, cette exigence d'efficacité ne peut être satisfaite par le «maître de guerre» qu'en prouvant, d'une part, sa capacité à mobiliser des moyens en adéquation avec ses finalités et, d'autre part, en faisant valoir le succès de ses

---

[66] Cet exemple candide ne doit pas nous tromper sur la nature de cette emprise. Comme le précise Alexandre Kojève, l'autorité du chef de bande «rend compte [aussi] de l'autorité du dux, du duce, du führer, du leader, etc.» (1994, p. 73-74)

réalisations (antérieures et actuelles)[68]. L'anticipation et l'efficacité s'avèrent donc être des qualités indispensables pour asseoir son autorité, en tant que chef de bande, dans la guilde <xyz>.

Quoique moins prégnante dans les discours de nos enquêtés, il existe une autre qualité contribuant à donner une légitimité au pouvoir du «maître de guerre». Il s'agit de la connaissance des mécanismes ludiques et, plus généralement, de l'expérience acquise dans le domaine des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Bien que l'autorité du fondateur de la guilde ne puisse être érigée uniquement sur la base de ce savoir, ce dernier n'en demeure pas moins incontournable. Cette expertise est, en ce sens, une condition nécessaire, mais insuffisante, pour légitimer son pouvoir. De ce point de vue, le «maître de guerre» avait aisément la possibilité de se démarquer de ses pairs, étant lui-même concepteur de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Cette dimension ne lui a d'ailleurs pas échappé, comme l'atteste l'extrait ci-dessous :

> J'aurais été incapable de gérer <xyz> si je n'avais pas eu mon passif de gestion de projets de MMO. Que ma connaissance, enfin...l'un apporte à l'autre, mais c'est ma connaissance dans les mécanismes des jeux, dans la compréhension des MMO, qui m'ont permis de créer des guildes qui soient le plus structurées possible on va dire... (WA-014)

Au côté de la capacité à développer et à poursuivre efficacement des projets ludiques, la connaissance des mécanismes ludiques contribue aussi à fonder l'autorité du fondateur de

---

[67] Le projet du fondateur de la guilde <xyz> ne souffrait d'aucune ambiguïté. Il s'agissait, à l'instar de toutes les communautés organisées, d'explorer pleinement le contenu proposé par le programme de *Mythic Entertainment*, mais également d'occuper les premières places dans le classement des guildes du serveur *Nehekhara*. Ce classement, publicisé par des bases de données en ligne telle que *Wardb ou The Wardrobe,* prenait en compte les points d'expérience accumulés par les collectifs en ligne et, par là même, leur niveau (voir la sous-partie 4.3.5 du chapitre IV à ce sujet). Notons que la guilde <xyz> s'est révélée extrêmement performante de ce point de vue, puisqu'elle s'est maintenue en tête de ce classement tout au long de notre ethnographie du virtuel. Bien plus, elle pouvait se prévaloir en permanence du double de points d'expérience par rapport à la seconde guilde du classement. En d'autres termes, elle dominait toutes les autres «communautés en ligne de son serveur au regard de ce critère. Enfin, le «maître de guerre» avait pour projet de réunir le plus grand nombre de joueurs possible (de manière à pouvoir rassembler au moins une centaine de membres chaque soir) pour s'imposer aisément sur les champs de bataille.

[68] L'articulation entre l'autorité et l'efficacité du fondateur de la guilde est particulièrement claire dans le discours suivant : «Là en l'occurrence le chef, c'est Marc, donc on obéit à Marc. Et le fait que ce soit toujours lui le chef, c'est que ça marche. C'est que la guilde marche, l'ambiance marche, on a rien à redire et du coup ça marche comme ça. Et le fait que ça marche comme ça depuis si longtemps, ça forge aussi le respect, ça forge aussi le respect de sa manière de faire, de sa manière de travailler, sa manière de voir les choses et de faire évoluer la guilde.» (WA-010)

la guilde. C'est par conséquent l'association de ces trois qualités qui offre une légitimité au pouvoir de ce dernier.

5.5.3 Contre pouvoir

Bien que nos analyses dessinent les contours d'un système autocratique, accordant à son dirigeant l'autorité d'un chef de bande, nous croyons nécessaire de nuancer, à présent, notre propos. Il serait effectivement erroné de croire en l'absoluité de son autorité. De par sa structure réticulaire, le «maître de guerre» ne saurait négliger l'influence des individus constituant le noyau de son collectif en ligne. Chacun de ces individus fédère, comme nous le savons, un groupe d'usagers autour d'eux. Étant capable de rallier des joueurs à leur cause, la possibilité de leur désaffection représente alors une menace pour l'avenir de la guilde <xyz> et leur confère, de ce fait, un véritable contre-pouvoir[69]. La conscience de la dangerosité de leur désaffection explique, par ailleurs, que le «maître de guerre» distingue les membres de sa communauté ludique en fonction – précisément - de leur capacité d'influence respective :

> C'est que imagine toi, que ça va être vachement plus influent, si d'un coup Jean dit « je pars du jeu », parce que tu vois, avec lui, il va se détacher du reste et il va emmener avec lui forcément une partie. Alors que si ben par exemple, euh bon c'est pas péjoratif, mais s'il y a Paul [...] qui dit: « je pars du jeu », je ne pense pas que ça aura une grosse influence... (WA-014)[70].

Partant de là, le fondateur de la guilde doit s'assurer minimalement de l'adéquation entre son projet ludique et les préférences de ces quelques personnes influentes. Leur conception de la pratique ludique des mondes numériques pèse donc aussi dans l'élaboration des plans du «maître de guerre».

5.6 Des demandes de droit à l'origine de controverses

Dans le cadre du système autocratique de la guilde <xyz>, la reconnaissance des joueurs en tant que personnes porteuses de droits paraît pour le moins déplacée. L'agencement de ce collectif en ligne n'attribue en effet aucun pouvoir de décision à ses

---

[69] L'amertume éprouvée par le fondateur de la guilde, au moment du départ de «Pierre» (voir ci-dessus), nous paraît en l'occurrence révélatrice de l'influence dont jouissent les personnes bénéficiant d'une position centrale dans leurs groupes de joueurs et, par là même, de leur contre-pouvoir dans la guilde <xyz>.

[70] «Paul» et «Jean» sont encore une fois des prénoms d'emprunt pour respecter l'anonymat de nos enquêtés.

membres (et par là même de droits politiques) mais, plus encore, cet ordre semble obtenir l'assentiment de ces derniers. Pourquoi, dans ces conditions, les membres manifesteraient-ils leur mécontentement ? Pourquoi rentreraient-ils en conflit contre cette structure hiérarchique ? Quoique rares, nous aimerions explorer plusieurs controverses témoignant de l'existence de revendications positives, portées par les acteurs, concernant leurs droits dans la guilde <xyz>.

5.6.1 Le droit à la parole dans les processus de recrutement

Abordons, pour commencer, la question du droit à la parole des usagers dans le processus de recrutement de leur propre organisation. Citons la charte de la guilde sur ce sujet pour amorcer notre réflexion :

> Il se fait par les officiers ou le GM. Chaque membre se verra subir une période de test de 1 semaine. Attention, un joueur n'étant plus en période de test peut ne pas rester impuni et peut toujours être radié de la guilde.

Cette clause donne, à l'évidence, l'exclusivité des droits en matière de recrutement au fondateur de la guilde (la parole des officiers ayant une valeur de conseil). Cette répartition, faisant habituellement l'objet d'un consensus, génère dans certaines conditions des tensions assez fortes entre les membres. Deux exemples ont, en l'occurrence, retenu notre attention à l'occasion de notre ethnographie du virtuel. Le premier concernait une candidature excellente, correspondant à tous les critères de l'organisation, mais ne respectant pas l'âgé minimum (il fallait avoir plus de 18 ans pour être admis). Le second impliquait au contraire une candidature médiocre, mais faisant valoir des relations amicales avec l'un des officiers. Or, pour chacune des évaluations de candidature, le collectif en ligne s'est déchiré, devenant alors le théâtre d'une confrontation verbale entre défenseurs et détracteurs de ces postulations. Les joueurs se sont donc emparés d'un droit de parole allant bien au-delà de leur prérogative, dépassant amplement ce que la charte ou les usages leur autorisent à l'accoutumée[71]. Une seconde opposition s'est ensuite substituée, dans les deux cas, à la première. Il ne s'agissait plus tant de se prononcer sur l'adéquation des candidatures que de discuter la légitimité de la

---

[71] Il est d'usage que les joueurs manifestent leur approbation – ou leur désapprobation – à propos d'une candidature en utilisant l'expression « +1 » ou « -1 » sur le forum de discussion de la guilde. Ces déclarations s'apparentent au mieux à des conseils: elles ne contraignent en rien les décisions de la hiérarchie. En revanche, les avis des membres peuvent devenir un problème lorsque ces derniers s'autorisent à les développer, c'est-à-dire à aller au-delà de la simple assignation d'une valeur numérique à leur opinion.

voix des adhérents dans les processus de recrutement. Pour illustrer cette controverse, arrêtons-nous sur l'intervention d'un membre sur le forum de la guilde à ce sujet : «c'est un régime totalitaire içi? Ont a pas le droit de donner son avis ? Moi je m'en fou del a réunion sur team speak. Je donne mon avis aucun rapport avec TS».

Si ce joueur témoignait son indignation, c'est principalement parce que la hiérarchie avait d'ores et déjà pris sa décision, en aparté (sur un canal de discussion vocale réservé aux officiers et au maître de guilde), sur des candidatures jugées litigieuses. Autrement dit, cet usager exigeait la reconnaissance de son droit à s'impliquer dans ces processus de décision. En un certain sens, sa revendication ne paraît pas sans rapport avec ce que Nancy Fraser appelle «la parité de participation» (2003, p. 103-134), à savoir l'aspiration à être considéré comme un partenaire légitime d'interaction ou, pour le dire autrement, comme un véritable pair dans son collectif. Notons toutefois que les officiers et le maître de guilde ont coupé rapidement court à ces attentes normatives : après avoir fermé les discussions concernées sur le forum de <xyz>, des sanctions ont été prises contre les membres les plus vindicatifs.

5.6.2 Les conditions d'accès au statut d'officier

Dans la continuité des controverses précédentes, la promotion des membres au statut d'officier suscite parfois des crispations. Bien qu'assez rares, ces tensions méritent d'être mentionnées, dans la mesure où elles révèlent la perplexité de certains joueurs à l'égard des modalités de nomination des « cadres » de leur guilde. Rappelons, au préalable, l'absence de texte définissant clairement les critères de sélection des officiers et les instances dispensatrices de ce rang. Certes, il existe une charte des officiers, définissant leurs droits et leurs devoirs, mais rien de vient formaliser leur intronisation. À l'accoutumée, l'opacité de ces procédés n'offusque pas les usagers des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs: il est d'usage (l'analogie avec le droit coutumier semble, de ce point de vue, s'imposer) d'accorder au maître de guilde le pouvoir exclusif de choisir ses subordonnés.

Nous avons néanmoins observé, à l'occasion d'une importante réunion le dimanche 26 octobre 2008, des frustrations à ce sujet. En réaffirmant la légitimité des officiers déjà en place et l'enrôlement d'une sixième personne au sein de la hiérarchie, les «cadres» de cette organisation ont en effet été confrontés à un silence pesant. Parce qu'elle semblait cristalliser le malaise partagé par certains membres, brisant ainsi l'aphonie de cette assemblée, une réaction nous a particulièrement interpellés:

> Bon, je vais mettre mon petit grain là dedans, sinon je ne serais pas ce que je suis. Ça veut dire en fait que la guilde a été crée, tu as choisi les officiers, X, Y et...Z, des personnes que tu connaissais donc d'avant, j'imagine quoi. [...]. Il y a très peu d'officiers depuis que ça a été crée, donc ça veut dire que ça limite quand même vachement le champ de manœuvre, quoi.

Cette déclaration rend compte d'une double difficulté dans le mode de fonctionnement du collectif. En premier lieu, elle exprime une suspicion à l'égard du fondateur de la guilde, celui-ci étant soupçonné d'attribuer le statut d'officier uniquement à ses connaissances personnelles. Bien que le contenu de cette intervention ne nous autorise pas, en toute rigueur, à voir en elle une accusation de népotisme (la distribution des responsabilités n'étant pas nécessairement l'effet de préférences arbitraires, mais de réseaux sociaux préexistants), force est de constater qu'elle révèle de sérieuses préoccupations quant à l'équité des processus de recrutement, l'accès au rang d'officier étant supposément interdit aux nouveaux membres. Ce sentiment d'injustice tire donc son origine, non pas de l'impression d'une inadéquation entre l'attribution des grades et les compétences des joueurs, mais de la présence d'une condition implicite, faisant obstruction aux adhérents n'appartenant pas au cercle des proches du fondateur de la guilde[72]. À l'instar des controverses sur le droit à la parole dans les processus de recrutement, cette réaction met en lumière les attentes normatives des joueurs, d'une part, et les tensions qu'elles génèrent dans une organisation telle que <xyz>, d'autre part. En estimant légitime de pouvoir accéder à la fonction d'officier, tout comme les anciennes relations du fondateur de guilde, les nouveaux membres exigent la reconnaissance de leur droit à l'éligibilité. En accord avec les distinctions effectuées par Axel Honneth, il s'agit donc d'une demande de reconnaissance relevant de la sphère du droit.

En second lieu, l'intervention mentionnée précédemment n'hésite pas à souligner les effets pervers de cette politique, celle-ci pouvant entraver l'efficacité du collectif en ligne. En ceci, elle mêle des considérations pragmatiques à des problèmes de justice. Dans la mesure où la guilde se priverait de la diversité des compétences de ses nouveaux membres, ce mode

---

[72] Ces critiques seront finalement désamorcées par le fondateur de la guilde quelques minutes plus tard. Ces doutes étant susceptibles d'envenimer très rapidement les relations entre les membres, il prendra soin de les invalider sans délai, en revenant notamment sur la nomination récente d'un officier, dont la candidature spontanée a été acceptée au regard de son expérience des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, d'une part, et de ses rares compétences, d'autre part. Bien qu'ayant trouvé une issue, cette question nous paraît néanmoins importante pour comprendre les attentes de reconnaissance « juridique » des joueurs. L'intervention ci-dessus témoigne en effet de réelles inquiétudes concernant l'opacité du processus de recrutement des officiers et, subséquemment, de l'accessibilité des responsabilités.

de recrutement aurait nécessairement pour conséquence d'atrophier ses potentialités. La distribution des responsabilités dans une guilde impliquerait, de ce fait, autant des enjeux pratiques que normatifs[73].

5.6.3 Les droits de propriété sur la guilde

À la fin du mois de novembre 2008, la guilde a été confrontée à une situation de crise, exigeant des choix aussi pressants que déterminants. Ceux-ci étaient tels qu'ils remettaient en cause l'existence même de cette organisation. Après l'euphorie de son lancement, en septembre 2008, le monde de *Warhammer Online* a en effet rencontré ses premières déconvenues, puisqu'une proportion non négligeable d'usagers se refusaient à renouveler leur abonnement. Face à cette menace, la hiérarchie a initié de pénibles discussions sur l'avenir de la participation de la guilde à cet univers numérique[74]. Ces dernières ont alors été l'occasion de soulever des enjeux cruciaux, parmi lesquels les droits de propriété sur un collectif en ligne. Nous pourrions, en l'occurrence, synthétiser ces débats sous la forme d'une simple question: à qui appartient la guilde?

Cette interrogation s'est progressivement imposée, dans la mesure où les solutions, proposées dans le cadre des échanges sur le devenir de <xyz>, avaient parfois pour corollaire de déposséder le fondateur de sa guilde, et par là même de soustraire l'évolution de cette organisation à ses aspirations. La hiérarchie a tout d'abord privilégié l'option de la migration sur une autre plate-forme ludique, à savoir *Darkfall* (développé par *Aventurine SA*)[75]. Or, cette approche ne suscitant pas l'unanimité, certains membres ont imaginé d'autres alternatives et les ont soumises à la délibération collective. L'une d'entre elles a particulièrement retenu

---

[73] Nous pourrions légitimement interroger l'articulation entre les attentes normatives et les considérations pragmatiques dans la déclaration ci-dessus et, plus largement, aux yeux des joueurs. La question du primat des demandes de reconnaissance dans les discours des membres demeure en effet délicate. L'exigence d'efficacité n'est-elle qu'un argument supplémentaire pour faire valoir la nécessité d'une plus grande ouverture dans la nomination des officiers? Se pourrait-il, à l'inverse, que l'équité dans la distribution des responsabilités ne soit qu'un moyen pour maximiser l'efficacité de la guilde?

[74] Le forum de la guilde a été marqué sensiblement par ces débats, comme en attestent les nombreuses discussions à ce sujet. Les titres de ces dernières sont par ailleurs sans ambiguïté, à l'instar de « Plan B », « Plan B bis », « le moral des troupes », « mise à plat, explication et avenir de la guilde », etc.

[75] De par leur fonction, les officiers ont le devoir de soutenir inconditionnellement les décisions du maître de guilde, afin de lui donner autant d'autorité que possible. Probablement parce que les enjeux de ces discussions concernaient l'existence même de leur communauté ludique, des dissonances se sont toutefois peu à peu fait entendre au sein de la hiérarchie. Il nous paraît nécessaire de mentionner cela pour rendre justice à la richesse de ces débats.

notre attention, parce qu'elle supposait une redistribution radicale des droits et des devoirs. Formulée pour la première fois le 3 novembre, à l'occasion d'une réunion, cette proposition consistait à scinder la guilde en deux parties. Sous la bannière de <xyz>, les deux équipes auraient préservé leur identité collective, tout en s'impliquant respectivement dans l'univers de *Darkfall* et dans le monde de *Warhammer Online*. Cette solution aurait alors laissé aux membres le loisir de continuer à s'investir dans le métavers de *Mythic Entertainment*, sans pour autant renier leur appartenance à leur organisation actuelle[76]. Elle aurait subséquemment exigé d'accorder une pleine autonomie à la section impliquée dans *Warhammer Online*, mais aussi de transmettre le commandement de cette unité à d'autres joueurs.

De toute évidence, cette suggestion n'a pas suscité l'enthousiasme du fondateur de la guilde, bien au contraire. Au cours de cette rencontre, le 3 novembre, il a répondu à cette proposition en indiquant son intention d'assurer la présence de <xyz> dans le monde de *Warhammer Online*, mais seulement pendant la phase de transition (au cours de laquelle certains membres avaient l'opportunité de tester les fonctionnalités de *Darkfall*, et par là même, d'évaluer la pertinence d'une migration dans cet univers numérique). Toutefois, il n'a pas caché ses réticences vis-à-vis d'une éventuelle division de la guilde sur le long terme. Bien plus, il a clairement exprimé son refus de s'engager à ce sujet. Or, cette réaction nous semble assez révélatrice, dans la mesure où elle nous laisse deviner la conception que se fait le fondateur de sa relation à <xyz>. Son attitude témoigne de sa volonté, d'une part, de préserver son contrôle exclusif sur le devenir de la guilde et, d'autre part, d'affirmer son droit de propriété[77] sur le collectif en ligne.

En refusant de se prononcer sur une possible division de la guilde, le fondateur a réagi comme si cette entité – cette personne morale – pouvait être identifiée à un bien privé protégé par ses droits subjectifs[78]. Il s'est en effet attribué spontanément la liberté d'interdire aux autres la jouissance de l'appellation <xyz> (et de tous les avantages afférents), revendiquant

---

[76] Par ailleurs, cette proposition a donné naissance à une variante. Celle-ci plaidait également en la faveur d'une scission, mais en organisant, d'une part, la migration d'une partie de la guilde dans l'univers de Darkfall et, d'autre part, le déplacement de la section restante sur un autre serveur de Warhammer Online, présumé plus vivant (<RAGE> s'étant depuis le début engagé dans un serveur nommé « Nehekhara »).

[77] Rappelons que le droit de propriété est défini de la manière suivante dans l'article 544 du Code civil français: « La propriété est le droit de jouir et disposer des choses de la manière la plus absolue, pourvu qu'on n'en fasse pas un usage prohibé par les lois ou par les règlements. »

par là même l'appropriation privative de ce qu'il estimait être son collectif en ligne. Bien sûr, cette position a suscité de multiples réactions de la part des membres. Par la médiation de *TeamSpeak*, des échanges informels ont été initiés, en l'absence de la hiérarchie, sur les successeurs éventuels du maître de guilde dans l'univers de *Warhammer Online*. Certains joueurs se sont également emparés du forum de discussion pour manifester leur mécontentement. Ces différentes formes d'opposition, cherchant à contrebalancer les positions du maître de guilde[79], reposent, selon nous, implicitement sur des attentes de reconnaissance. À l'instar des tensions suscitées par les processus de recrutement et par les modalités des promotions, la perspective d'une migration dans un autre monde numérique a poussé les membres à défendre leur droit de disposer de leur propre collectif en ligne. Il s'agit donc, là encore, de demandes de reconnaissance relevant des relations juridiques.

---

[78]Dans Warhammer Online, les fonctionnalités de gestion des guildes encouragent, selon nous, cette appropriation privative des collectifs en ligne. Les maîtres de guilde ont en effet à leur disposition, grâce à l'interface de ce logiciel, tous les moyens techniques pour modifier, transmettre ou détruire leur organisation, et ce, sans aucune consultation. En ce sens, ils bénéficient véritablement du droit de jouir et de disposer de leur collectif en ligne de manière absolue.

[79] Ces tensions se sont avérées extrêmement productives, dans la mesure où le maître de guilde et les membres ont finalement trouvé un consensus: <xyz> est devenue officiellement, au cours de la réunion du 14 novembre 2009, une guilde multiplateforme, toujours dirigée par son fondateur, mais présente dans plusieurs mondes numériques simultanément.

CHAPITRE VI

DE LA CONSIDÉRATION À L'ESTIME : DES ATTENTES NORMATIVES SOUS-JACENTES AUX INTERACTIONS MÉDIATISÉES DES MEMBRES DE LA GUILDE

Ce chapitre prolongera notre analyse des formes de reconnaissance dispensées dans la guilde <xyz>. Nous commencerons par examiner les demandes de considération s'exprimant dans toutes les interactions médiatisées des membres. Ces attentes de considération mutuelle relèvent, comme nous le verrons, de la règle goffmanienne du «maintien de la face». Puis, nous aborderons la question de la distribution de l'estime sociale dans ce collectif en ligne. Nous montrerons que cette forme de valorisation sociale récompense deux ordres de contributions individuelles : la participation des membres à la réalisation des objectifs ludiques de la guilde et les efforts qu'ils fournissent pour la «faire vivre». Nous prêterons enfin attention à la négation de cette forme de reconnaissance, se manifestant par le rejet de certains profils de joueurs, jugés inutiles ou nuisibles à la guilde.

6.1 Au-delà de la question de la distribution des droits dans la guilde

Dans le chapitre précédent, nous nous sommes efforcés d'analyser l'agencement de la guilde <xyz>. Or, cette dernière s'est révélée être une entité à la fois organisée, hiérarchisée et autoritaire. En raison de son appareillage communicationnel, de sa capacité à rassembler un grand nombre de joueurs chaque soir, mais aussi de la régularité des activités mises en place par ses responsables, la guilde <xyz> pouvait effectivement prétendre être un collectif en ligne organisé et apparaître en tant que tel aux autres joueurs de *Warhammer Online*. La hiérarchisation des rapports entre les membres de la guilde <xyz> provient quant à elle à la fois de son paramétrage logiciel dans l'interface du programme de *Mythic Entertainment* et

des chartes que se donne durablement ce collectif en ligne. Parce que le fondateur de la guilde bénéficie d'une autorité quasi-absolue – l'autorité du chef de bande - l'agencement de ce collectif en ligne relève, enfin, du régime autoritaire. Rien d'étonnant alors à ce que les droits soient inégalement répartis dans ce contexte. Autrement dit, les membres ne sont pas reconnus comme des personnes porteuses de droits dans ce collectif en ligne. Comme nous l'avons vu, cette asymétrie dans la distribution des droits ne suscite d'ailleurs que rarement des controverses, les membres acquiesçant généralement cet ordre des choses.

Bien que cette analyse mette en exergue des rapports de reconnaissance juridique, trouvant leur matérialisation dans l'agencement de la guilde <xyz>, elle n'en reste pas moins insatisfaisante pour appréhender d'autres formes de reconnaissance mutuelle, se déployant surtout dans les interactions médiatisées des membres. Cela ne signifie pas que ces dernières ne rencontrent jamais de formes objectives, bien au contraire, mais qu'elles s'épanouissent davantage directement dans les échanges entre les joueurs. Ce chapitre se propose, en l'occurrence, d'examiner la guilde <xyz> en tant que cercle de reconnaissance, mais en se focalisant plus spécifiquement sur les interactions médiatisées de ses membres. Nous chercherons ainsi à répondre à la question suivante : quelles sont les formes de (dé)valorisation sociale s'exprimant directement dans les rencontres entre les membres de la guilde <xyz> ?

Nous amorcerons notre argumentation en prenant en compte les demandes de considération dans les interactions médiatisées des membres, c'est-à-dire les attentes relatives à la règle du «respect de la face» d'autrui. Quoique minimale, cette forme de reconnaissance mutuelle a la particularité d'être exigée par tous les membres dans leurs interactions médiatisées. Elle vaut par là même partout et toujours dans le contexte de la guilde <xyz> (sous-partie 2). Après quelques considérations sur le concept «d'estime sociale», visant à déterminer ses différences et ses similitudes avec les notions de «considération» et d'«estime», nous entreprendrons l'analyse des différentes contributions par lesquelles les membres de la guilde <xyz> peuvent espérer gagner l'estime sociale de leurs pairs (sous-partie 3). Nous verrons alors comment les contributions ludiques au collectif en ligne peuvent participer à l'édification d'une image positive d'un joueur parmi ses congénères (sous-partie 4). Nous étudierons ensuite les contributions «au vivre ensemble» des membres, en nous efforçant de les différencier en fonction des grades en vigueur dans la guilde <xyz> (sous-partie 5). Pour finir, nous étudierons les profils de joueurs méprisés en raison de leur

inaptitude présumée à contribuer à l'évolution de cette dernière.

6.2 L'exigence mutuelle de considération.

En tant que «cercle de reconnaissance», pour emprunter un concept aux recherches sociologiques de Nathalie Heinich (1999, p. 261-266), la guilde <xyz> offre aux joueurs un environnement riche en valorisations sociales. Or, en considérant non pas les rapports de respect trouvant leur matérialisation dans l'agencement de ce collectif en ligne, mais les interactions médiatisées de ses membres, nous ne pouvons qu'être frappés par la prégnance des attentes de considération dans ces dernières. En raison de la banalité de cette forme de valorisation sociale dans le quotidien des joueurs, ces manifestations réciproques de considération semblent être aussi visibles qu'élémentaires. Notons qu'en employant l'adjectif «élémentaire», nous ne désirons pas trivialiser cette forme de valorisation sociale. À l'évidence, la considération n'engage que peu l'appréciation de ceux qui la dispensent et la grandeur de ceux à qui elle profite[1]. Il s'agit par là même d'une forme de reconnaissance sociale minimale. Toutefois, cette affirmation ne doit pas nous amener à dénoncer naïvement l'inconsistance ou la futilité de ces expressions de considération. Quoique minimales, celles-ci constituent en réalité un premier niveau dans l'édification de rapports de reconnaissance mutuelle dans la guilde <xyz>[2]. Sans elles, les interactions médiatisées des membres pâtiraient de nombreuses interruptions et leur existence serait par là même menacée. Non seulement conditionnent-elles le bon déroulement de leurs échanges, mais, plus encore, elles en conditionnent la possibilité.

Détaillons à présent ce que nous entendons par «considération»[3]. Dans la perspective de la microsociologie goffmanienne[4], l'exigence de considération s'apparente, au fond, à

---

[1] Nous reviendrons sur ce sujet dans la partie 2.2 de ce chapitre.

[2] Nous devons à Gloria Origgi l'idée selon laquelle la considération pourrait être un premier niveau dans la formation des rapports de reconnaissance mutuelle entre des acteurs (Origgi, 2007, p. 2).

[3] Dans le langage courant, le terme «respect» paraît beaucoup plus fréquent pour évoquer ce que nous appelons «la considération». Si nous privilégions le mot «considération» dans notre argumentation, c'est surtout pour ne pas créer d'inutiles confusions avec le concept honnethien de «respect» désignant quant à lui une forme juridique de reconnaissance sociale.

[4] Rappelons que nous interprétons la microsociologie goffmanienne comme une «microsociologie de la reconnaissance». Ce point fait l'objet de plus amples développements dans le chapitre II de la présente thèse.

l'obligation de se soumettre à la règle du «maintien de la face» (Goffman, 1974, p. 9-42). Cette dernière nous enjoint à ne pas perdre la face, d'une part, et à éviter que les autres ne la perdent, d'autre part[5]. En se conformant à cette règle, les acteurs s'efforcent ainsi de préserver la fluidité de leurs interactions sociales, tout en évitant les malaises pouvant intervenir au cours de leurs rencontres. En général, cette obligation se traduit concrètement par des civilités et des bonnes manières dans les différentes interactions sociales.

6.2.1 Les modalités concrètes de l'expression de la considération

Examinons maintenant comment cette exigence de considération s'exprime dans le contexte de la pratique ludique des membres de la guilde <xyz>. Pour répondre à cette question, la charte générale de cette communauté ludique paraît être un point de départ tout indiqué. Rappelons en effet que ce document contractuel consacre un paragraphe entier, dans la rubrique «Généralité», à la considération:

> Aucun comportement portant atteinte à un membre ou à l'ensemble de la guilde ne sera toléré. Tout propos discriminatoire quel qu'il soit sera sanctionné. La politesse est de rigueur. Elle passe par des gestes simples, mais naturels comme dire bonjour et au revoir lorsque l'on arrive et que l'on repart, dire s'il te plaît et merci lorsque l'on demande quelque chose.

Les attitudes susceptibles de mettre en danger la face de l'autre font assurément l'objet d'une interdiction dans ce texte[6] . Les prescriptions ci-dessus poussent, à n'en pas douter, les joueurs à se comporter de telle sorte qu'ils célèbrent, pour reprendre une expression goffmanienne, «la sacralité de leur face respective» (Goffman, 1974, p. 43). Or, au cours de notre ethnographie du virtuel, nous avons eu l'occasion de constater l'effectivité de ces prescriptions dans le comportement des acteurs, mais aussi de nombreuses références à ces dernières dans leurs discours. Il serait par conséquent erroné d'assimiler ces prescriptions à de simples déclarations d'intention, condamnées à rester lettre morte.

---

[5] Voilà comment Erving Goffman synthétise cette double règle du «maintien de la face» : «Une personne, nous l'avons dit, agit dans deux directions : elle défend sa face, et, d'autre part, elle protège la face des autres. Certaines pratiques sont d'abord défensives, et d'autres d'abord protectrices, mais, en général, ces deux points de vue sont présents en même temps. Désirant sauver la face d'autrui, on doit éviter de perdre la sienne et, cherchant à sauver la face, on doit se garder de la faire perdre aux autres» (1974, p. 17).

[6] Dans la rubrique «ambiance» de ce document contractuel, un autre paragraphe vient rappeler aux joueurs l'obligation de se soumettre à cette exigence de considération : «Sur ce même principe, il est appréciable quand vous vous connectez de dire un petit bonjour/bonsoir à tout le monde, ainsi que de répondre lorsqu'une question est posée sur le chanel guilde. De plus, les insultes entre membres sont à bannir et sont très sévèrement punies.»

Cet extrait, mentionnant à la fois «les propos discriminatoires» et «la politesse», nous invite également à opérer une distinction entre deux types d'obligation relevant de cette exigence de considération, l'un concernant les paroles offensantes et l'autre l'invisibilisation des membres. Le premier type ne nécessite que peu d'explication, dans la mesure où il va de soi que les manifestations d'agressivité ou les insultes publiques[7] ont des effets destructeurs dans les relations interpersonnelles et sont contraires à la préservation de la face d'autrui. Rien d'étonnant alors à ce que le rejet des comportements injurieux ait pu faire consensus dans la guilde. D'ailleurs, rares étaient les situations dans lesquelles les membres perdaient leur sang-froid et s'autorisaient, dans leur aveuglement, à blesser leurs pairs par des attitudes offensantes. Plus complexe, le second type introduit quant à lui la problématique de la «visibilité». Les obligations de cet ordre ont pour principe l'idée selon laquelle exprimer de la considération, c'est éviter de donner à l'autre le sentiment d'être transparent. Axel Honneth propose, en l'occurrence, de penser cette expérience subjective de l'invisibilité de manière métaphorique, comme étant le fait de «regarder à travers de». La notion de «visibilité» (Honneth, 2005, p. 39-57) désigne ainsi, non pas la perceptibilité d'une personne, mais le fait que nos partenaires d'interaction ratifient notre présence par l'expression de leurs intentions bienveillantes et nous attribuent, par là même, une valeur positive[8].

Dans cette perspective, les membres de la guilde se confirmaient mutuellement leur visibilité en adoptant plusieurs procédés. Ils se devaient d'abord de déclarer leur présence après s'être connectés à *Warhammer Online*. Cette ligne de conduite permettait d'éviter aux joueurs déjà connectés de se sentir ignorés par leurs pairs. Elle réduisait, de ce fait, les chances de froisser les susceptibilités et de voir apparaître des tensions entre les membres. Cette attitude, consistant à vouloir jouer incognito, s'avérait d'autant moins appropriée qu'il

[7] La charte générale de la guilde souligne très clairement ce point, en invitant les membres à régler leurs mésententes en privé. Dans la rubrique «ambiance», elle précise effectivement : «Dans un premier temps, essayez de résoudre vos problèmes en privé, il n'est pas nécessaire que tout le monde soit au courant de vos différents. »

[8] Il s'agit, en ce sens, d'une nouvelle forme de reconnaissance sociale - certes plus élémentaire - venant s'ajouter à l'amour de soi, au respect de soi et à l'estime de soi. Voilà comment le Francfortois définit l'invisibilité dans ses recherches : «l'expression familière pour de telles formes actives d'invisibilisation est « regarder à travers quelqu'un » : nous avons le pouvoir de manifester notre mépris envers des personnes présentes en nous comportant envers elles comme si elles n'étaient pas réellement là dans le même espace. En ce sens, « regarder à travers » quelqu'un a un aspect performatif parce que cela exige des gestes ou des manières de se comporter qui témoignent clairement de ce que l'autre n'est pas vu, non pas seulement par accident, mais de façon intentionnelle. » (Honneth, 2005, p. 42)

existait de nombreux outils, implémentés par défaut dans l'interface du programme de *Mythic Entertainment*, donnant des informations sur les avatars effectivement connectés[9]. Les joueurs étaient par conséquent incités à recourir à des formules de politesse pour marquer le début et la fin de leurs sessions de jeux (en disant, en accord avec la charte générale de la guilde, «bonjour et au revoir»). À l'inverse, ils se devaient aussi de répondre adéquatement aux salutations des autres pour ratifier, à leur tour, la présence de ces derniers dans *Warhammer Online*. La déclaration suivante témoigne bien de l'importance que revêtaient ces convenances dans l'esprit des membres de la guilde :

> [...] le fait de toujours ben répondre aux gens aussi, quand ils disent bonjour. Moi je dis pas que je dis tout le temps bonjour, mais rien que ça, tu vois. Le mec il se connecte 3-4 fois, il y a toujours les 2-3 mêmes qui lui disent bonjour, il va capter que, voilà, cool quoi, tu fais attention aux gens qui arrivent (WA-015)

Ces salutations se sont, au demeurant, révélées transversales au cours de notre ethnographie du virtuel. Il était effectivement d'usage de les employer autant dans les interactions médiatisées à l'oral (par le biais de *Teamspeak*), qu'à l'écrit (par l'intermédiaire de la messagerie instantanée du programme de *Mythic Entertainment*). Enfin, pour prémunir la communauté ludique des dommages collatéraux de l'expérience de l'invisibilité, les joueurs avaient l'obligation de réagir, autant que possible, aux requêtes de leurs compères. Il ne s'agissait bien sûr pas d'obtempérer à tous leurs désirs, mais d'éviter les ruptures d'interaction - en laissant des silences gênants s'installer - et, subséquemment, de prévenir le sentiment d'être inexistant aux yeux des autres. Ces réactions avaient, là encore, pour objectif de donner à tout un chacun l'assurance de sa visibilité dans ce collectif en ligne[10].

6.2.2 Une attente universelle dans les rapports intersubjectifs

Bien que nous connaissions un peu mieux les modalités par lesquelles la considération s'exprime dans les interactions médiatisées des membres, conformément aux prescriptions de

---

[9] La connexion d'un membre est automatiquement mentionnée, par la messagerie instantanée de *Warhammer Online*, dans le canal général de discussion dédié à sa guilde. Il est également possible de prendre connaissance des avatars connectés en consultant l'interface de gestion de guilde (ces informations demeurent accessibles à tous les joueurs engagés dans le même collectif en ligne).

[10] Axel Honneth affirme à ce sujet : «dans la perspective de l'individu affecté [par l'absence de visibilité], le critère par lequel il s'assure de sa visibilité en un sens figuratif exprime une manière spécifique de réagir qui constitue un signe positif – une expression – d'attention à l'égard de quelque chose ou de quelqu'un» (2005, p. 43).

la charte générale de la guilde, nous aimerions maintenant revenir sur l'identité de ses dispensateurs et de ses bénéficiaires. De ce point de vue, l'exigence de considération a pour particularité d'être universelle, parce qu'elle engage tous les joueurs de ce collectif en ligne, autant d'ailleurs en leur qualité de dispensateurs que de bénéficiaires[11]. Cette attente normative oblige alors la totalité des membres de la guilde - sans distinction ni privilège - à s'attribuer mutuellement de la visibilité et à bannir les comportements injurieux entre eux[12]. Dans la mesure où l'exigence de considération permet de s'assurer de la célébration, par tous les joueurs, de «la sacralité de leur face respective», d'une part, et où la face possède une valeur absolue[13], d'autre part, les marques de considération ne sont évidemment pas indexées aux compétences, aux réalisations ou aux qualités personnelles. Il n'est ainsi pas interdit d'envisager ce type de gratifications symboliques, en s'inspirant des réflexions de Nathalie Heinich sur les droits individuels en régime démocratique, comme une forme de reconnaissance sociale profondément égalitaire, mais en même temps extrêmement réduite. Certes, n'importe qui peut légitimement attendre d'autrui des signes de considération, mais cette dernière ne dit au fond rien de la valeur sociale attribuée par le dispensateur au bénéficiaire dans sa singularité (en dehors de la valeur absolue de sa face)[14].

---

[11] Cette particularité dévoile des similarités entre le concept de respect juridique et la notion de considération. Les deux renvoient en effet à des attentes normatives valant universellement, le respect des droits de la personne étant, dans les systèmes juridiques modernes, aussi inconditionnel que l'exigence de considération dans les rapports intersubjectifs (Heinich, 2009, p. 374).

[12] Cette affirmation mériterait d'être nuancée, dans la mesure où les apparitions en ligne du «maître de guerre» et des «seigneurs de guerre» suscitaient généralement plus de salutations que pour les autres membres. Les gestes de considération semblaient, en ce sens, accentués dans les interactions médiatisées avec le fondateur de la guilde ou les officiers. Il n'en demeure pas moins que tous les joueurs de ce collectif en ligne étaient en droit d'attendre des marques de considération de la part de leurs pairs, et ce, quel que soient leur grade. D'ailleurs, le mardi 7 octobre 2008, les membres de la guilde ont été rappelés à l'ordre par un officier. Ce dernier, après avoir constaté que les salutations d'un joueur nouvellement connecté à *Warhammer Online* ne produisaient aucune réaction - ni sur le canal général de *Teamspeak,* ni sur la messagerie instantanée du programme de *Mythic Entertainment* – est rapidement intervenu pour dénoncer cette forme d'indifférence blessante en déclarant : «dire bonjour et au revoir, c'est vraiment le minimum».

[13] C'est précisément en vertu de la sacralité de la face que la sociologie goffmanienne s'autorise à penser les interactions sociales comme des rites : « la face est donc un objet sacré, et il s'en suit que l'ordre expressif nécessaire à sa préservation est un ordre rituel » (Goffman, 1974, p. 21).

[14] C'est pourquoi Nathalie Heinich distingue l'estime de la considération (elle privilégie le mot «respect» dans ses recherches sociologiques) : «l'estime, soumise à la comparaison, est distribuée en quantité limitée, donc prise dans la rivalité distinctive, alors que le «respect», renvoyant à la dignité principielle de tout être humain, est une valeur hors comparaison qui, comme toute valeur morale, est disponible en quantité illimitée, tendant même à augmenter à mesure de sa distribution» (2009, p. 375).

L'universalité de la considération n'est, au demeurant, pas confinée aux collectifs en ligne dans les jeux de rôle massivement multijoueurs. Nombreux sont en effet les acteurs soulignant la commensurabilité, voire l'identité, de ces attentes normatives dans les situations sociales hors ligne et en ligne[15]. La déclaration ci-dessous exprime clairement cette idée :

> La première chose qu'il faut faire, comme dans toutes relations, il faut être correct avec la personne en face. Enfin en face, de l'autre côté du micro plutôt. [...] C'est un petit peu comme quand on va se promener en ville, on rentre dans un commerce, on dit bonjour madame et quand on repart on dit au revoir, ben ici c'est exactement pareil quoi. (WA-021)

Si l'on en croit cette affirmation, les acteurs ne semblent pas vraiment distinguer les règles de politesse dans une ville ou dans un monde numérique. Dans les deux cas, ils interagissent avec des personnes et se doivent, par là même, de célébrer la «sacralité de leur face». Aucune différence notable ne serait alors à mentionner de ce point de vue. Aussi, les demandes de considération apparaissent doublement universelles : elles sont portées par tous les membres de la guilde <xyz>, d'une part, et elles s'avèrent communes autant aux situations en ligne que hors-ligne, d'autre part.

6.2.3 Réguler les entorses à l'exigence de considération

Dans les situations d'interaction, la non-conformité à la règle du «maintien de la face» engendre immédiatement des sanctions négatives, à l'instar du sentiment de honte, de l'impression de malaise ou de l'embarras[16]. En plus de ces complications morales, découlant de l'expérience de la rupture dans les interactions sociales, d'autres sanctions sont prévues par la guilde pour réguler le comportement de ses membres et, de ce fait, les amener à respecter cette exigence universelle de considération. Les manquements à cette dernière peuvent, en l'occurrence, faire l'objet de réponses graduelles de la part du «maître de guerre» et des «seigneurs de guerre». Les avertissements demeurent, sans surprise, leur premier moyen d'intervention. Si ces mises en garde s'avèrent insuffisantes, ne provoquant aucun changement dans l'attitude des joueurs concernés, le fondateur de la guilde et les officiers ont encore la

---

[15] Les témoignages de nos acteurs auraient donc tendance à corroborer l'idée goffmanienne selon laquelle les règles de l'interaction ne connaissent pas de variation en fonction des particularités culturelles.

[16] Dans le chapitre II de sa thèse de doctorat, Erving Goffman défend précisément l'idée selon laquelle l'ordre interactionnel serait subsumable sous le concept d'ordre social et, en tant que tel, s'accompagnerait de sanctions positives (récompenses) et négatives (punitions) pour assurer le respect des règles interactionnelles (Goffman, 1988, p. 97).

possibilité de recourir au système hiérarchique du collectif en ligne. Les réfractaires risquent alors d'être dégradés. Notons que cette mesure - éminemment symbolique - n'a été employée qu'une seule fois au cours de notre ethnographie du virtuel. Elle a d'ailleurs prouvé son efficacité, le membre dégradé ayant modifié son comportement suite à cela. Toutefois, lorsque les fautes commises par les joueurs sont récurrentes ou excessivement graves, le «maître de guerre» et les «seigneurs de guerre» se réservent le droit de les bannir[17], c'est-à-dire de les expulser du collectif en ligne, conformément à la charte générale de la guilde[18]. Encore une fois, ce procédé n'a été utilisé qu'à une seule occasion pendant notre enquête de terrain[19]. Il s'agit donc d'une sanction aussi radicale qu'exceptionnelle.

6.3 Considérations préalables à l'étude des manifestations de l'estime sociale

Les sanctions négatives évoquées ci-dessus donnent un aperçu du poids accordé par les joueurs à cette exigence de considération. Faire entorse à cette dernière, c'est prendre le risque d'être réprimandé publiquement, d'être dégradé ou, au pire des cas, d'être exclu du collectif en ligne. De plus, parce qu'elle vaut universellement, cette attente normative engage les membres de la guilde à respecter «la règle du maintien de la face» dans toutes leurs interactions médiatisées, quels que soient les acteurs ou les technologies communicationnelles concernés. Nul doute alors qu'il s'agit d'une forme de valorisation sociale particulièrement prégnante dans ce cercle de reconnaissance que constitue la guilde <xyz>. Cette omniprésence des manifestations mutuelles de considération ne doit cependant pas nous induire en erreur, en éclipsant les autres rapports de reconnaissance à l'oeuvre dans la pratique ludique de *Warhammer Online*. Nous aimerions notamment explorer, à partir de maintenant, les expressions de l'estime sociale dans les interactions médiatisées des membres. Or, comme nous allons le voir, cette forme de reconnaissance sociale s'avère aussi difficile à

---

[17] Les officiers ne sont en réalité pas habilités à exclure par eux-mêmes des membres. Le bannissement des joueurs relève en effet exclusivement de l'autorité du fondateur de la guilde. Le rôle des officiers dans les processus d'exclusion consiste alors à identifier les problèmes interpersonnels perturbant les activités de la guilde, à transmettre ces informations à leur supérieur hiérarchique et, éventuellement, à conseiller ce dernier.

[18] La charte générale de la guilde indique en effet dans la rubrique «gestion» : «[le bannissement] se produit lorsqu'un membre ne rentre pas dans le profil de la guilde [...]. De plus, normalement un officier n'a pas besoin de se justifier pour un bannissement, il n'est donc pas utile de remplir le forum avec des questions, si vous ne comprenez pas vous pouvez toujours whisper l'officier qui a banni un joueur pour avoir une explication».

[19] Nous analyserons le cas de ce bannissement dans une sous-partie ultérieure.

appréhender qu'à déceler dans le contexte de notre dispositif ludique. Cette sous-partie se propose, en l'occurrence, de lever certains obstacles relevant de l'étude de cette forme de reconnaissance sociale. Aussi, nous procéderons d'abord à une analyse comparative entre la considération, l'admiration et l'estime sociale, pour finalement questionner les raisons de la relative invisibilité de l'expression de cette dernière.

6.3.1 Distinguer l'estime sociale de la considération et de l'admiration

Pour préciser ce que nous entendons par «estime sociale» dans notre argumentation, prenons pour point de départ les comparaisons esquissées précédemment entre la considération et l'estime, d'une part, et entre l'admiration et l'estime, d'autre part[20]. En travaillant les contrastes entre ces différentes formes de gratification symbolique, nous devrions pouvoir cerner les spécificités de la dispensation de l'estime sociale dans la guilde <xyz>. La comparaison entre la considération et l'estime révèle, en premier lieu, la nature profondément inégalitaire de cette dernière. Si celle-ci peut être définie comme une attente normative universelle, tout un chacun se devant mutuellement de la considération, celle-là s'avère au contraire distribuée inégalement, en fonction des compétences et des réalisations d'un individu donné. En d'autres termes, l'estime vient sanctionner, non pas l'existence d'une propriété commune à l'ensemble des acteurs – la sacralité de leur «face» respective, mais bien leurs spécificités personnelles. Axel Honneth formule clairement cette particularité de l'estime sociale :

> [...] les sujets humains n'ont pas seulement besoin de faire l'expérience d'un attachement d'ordre affectif et d'une reconnaissance juridique, ils doivent aussi jouir d'une estime sociale qui leur permet de se rapporter positivement à leurs qualités et à leurs capacités concrètes (Honneth, 2002, p. 147).

Indexée aux spécificités personnelles, l'estime se distingue de la considération en ce qu'elle fait l'objet d'une dispensation nécessairement inégalitaire. Rappelons maintenant ce qui différencie l'admiration de l'estime. Bien que ces formes de valorisation sociale consacrent, l'une comme l'autre, des qualités et des prestations individuelles, l'estime sociale dépend non pas de la capacité d'un acteur à se démarquer des autres, mais de ses contributions à un collectif. Les recherches de Stephan Voswinkel apparaissent, en

---

[20] Voir la sous-partie 2.2 de ce chapitre pour avoir une première comparaison entre la considération et l'estime sociale et la sous-partie 1.4 du chapitre IV pour saisir les différences entre l'admiration et l'estime sociale.

l'occurrence, éclairantes pour apprécier cette opposition entre l'estime sociale et l'admiration[21] :

> [L'estime sociale] repose sur l'appartenance – appartenance à un même groupe, à une communauté de valeur. Cette reconnaissance fait fonction de contrepartie dans les relations de réciprocité sociale et rend manifeste l'estime d'autrui pour la contribution d'un sujet déterminé. Elle comporte une forte dimension communautaire, et renforce les éléments qui, dans la réussite, renvoient au lien (Voswinkel, 2007, p. 64).

Ce qui frappe dans cette définition de l'estime, c'est évidemment la place centrale accordée à la contribution[22]. Pour reprendre les catégories analytiques de Nathalie Heinich, l'objet de cette forme de reconnaissance n'est autre que l'aptitude des acteurs à participer à la réalisation de finalités partagées par un ensemble d'individus. La répartition de cette gratification symbolique a alors pour corrélat l'existence d'un horizon normatif commun. Elle exige en effet des acteurs leur adhésion à une échelle de valeurs communes, sans laquelle ils ne pourraient pas apprécier les contributions de leurs pairs et implique, de ce fait, qu'ils nourrissent un sentiment d'appartenance à l'égard de cette «communauté de valeurs»[23]. Si l'estime sociale récompense des compétences et des réalisations individuelles, à l'instar de l'admiration, c'est donc non pas en tant que moyens de briller personnellement aux yeux de ses congénères, mais en tant que ressources permettant de contribuer, conformément à un horizon normatif commun, aux finalités de son groupe d'appartenance. Ajoutons, pour terminer, une dernière opposition entre ces deux formes de valorisation sociale : autant l'admiration impose un rapport vertical entre une personne admirée et un public d'admirateurs, autant les relations d'estime se caractérisent par leur horizontalité, les individus

---

[21] Stephan Voswinkel distingue deux formes de reconnaissance contradictoires dans le milieu du travail, à savoir «l'admiration» et «l'appréciation» (cette dernière s'apparentant à «l'estime sociale» dans les recherches du francfortois). Pour notre part, nous privilégierons le terme «d'estime sociale» et non «d'appréciation» dans notre thèse.

[22] Dans un article récent, Serge Proulx se donne pour objectif de penser «la culture de la contribution» des usagers dans notre monde numérique. Il pense notamment la contribution en ligne en la situant par rapport à «[la] logique de la transaction marchande et [la] logique du don» (2011). Nos réflexions sur la nature de la contribution doivent beaucoup à la richesse de nos échanges avec Serge Proulx sur ce sujet.

[23] Nous pouvons assurément retrouver cette idée dans la théorie honnethienne : «Aussi cette forme de reconnaissance mutuelle [l'estime sociale] présuppose-t-elle également l'existence d'une organisation sociale dont les fins communes réunissent les individus dans une communauté de valeurs» (Honneth, 2002, p. 149).

se perçevant dans ce cadre mutuellement comme des pairs, c'est-à-dire des égaux[24].

6.3.2 De la difficulté d'observer les manifestations de l'estime sociale

6.3.2.1 L'absence dans les discours du désir d'estime sociale

À l'aune des comparaisons précédentes, l'estime sociale s'apparente à une forme de valorisation sociale dispensée inégalement, récompensant les contributions des acteurs et reposant sur des relations horizontales. Nous aimerions, partant de là, analyser quelques obstacles entravant notre souhait d'analyser les modalités concrètes de la distribution de cette forme de reconnaissance sociale dans la guilde <xyz>. Disons-le sans ambages: non seulement les joueurs n'énoncent que rarement leur aspiration personnelle à l'estime sociale, mais, de plus, les manifestations de cette gratification symbolique s'avèrent particulièrement difficiles à déceler dans les interactions médiatisées des usagers. Les membres auraient par là même tendance à nourrir secrètement leur désir d'estime et à ne pas se témoigner directement leur estime sociale entre eux. Faut-il alors en conclure que nous poursuivons une chimère ? Prenons, pour commencer, l'unique témoignage évoquant timidement la satisfaction d'être valorisé socialement pour ses propres contributions à son collectif en ligne.

> Dans la guilde, tu as une communauté à faire vivre. [...] Moi ma motivation principale c'est pas la reconnaissance, c'est vrai que si je suis reconnu dans la guilde parce que...parce que j'ai fait des activités, j'ai poussé à ce qu'il se passe des choses, ça va me faire plaisir parce que j'ai le sentiment d'avoir fait vivre, c'est la petite aventure (WA-012).

Cette citation révèle – après avoir dénié au préalable l'attractivité de la reconnaissance mutuelle - l'existence d'une articulation entre la possibilité d'être reconnu dans sa guilde, le plaisir de jouir de cette valorisation sociale, mais aussi le sentiment de «faire vivre» son collectif en ligne. Dans la mesure où les acteurs ne mentionnaient que peu leur désir d'être estimés dans nos entretiens, sommes-nous en droit de généraliser le contenu de cette citation[25] ? S'agissait-il simplement d'une exception ? Nous avons tendance à répondre

---

[24] Cette opposition est explicitée dans la sous-partie 1.4 du chapitre IV.

[25] Lorsque les acteurs évoquaient l'estime sociale dans leurs discours, c'était davantage pour nier leur désir d'être reconnus pour leurs contributions à la guilde. Aussi, nous avons entendu à plusieurs reprises des déclarations similaires à celle-ci au cours de notre enquête de terrain : «[...] si je vois qu'une personne est par exemple toute seule, je vais essayer d'aller l'aider quoi, si je peux, mais il y a d'autres personnes qui ne vont pas forcément le faire quoi. [...] moi personnellement je m'en fous quoi de la réputation. Ce n'est pas le truc que je joue quoi. Je joue pour m'amuser et pour me détendre, quoi. Après je ne peux pas dire exactement comment pensent d'autres personnes» (WA-019).

négativement à cette interrogation, et ce pour au moins deux raisons. Si nos entretiens avec les enquêtés ne comportent que peu de traces tangibles de leur aspiration personnelle à l'estime sociale, de nombreux passages détaillent par contre longuement les comportements et les activités récompensés par cette forme de reconnaissance sociale dans la guilde <xyz>. La richesse et la précision de ces informations nous incitent par là même à postuler l'effectivité de la dispensation de l'estime sociale dans les rapports intersubjectifs des joueurs. De plus, les acteurs ne nient pas strictement la réalité de cette poursuite de l'estime sociale dans les guildes, mais ont par contre tendance à attribuer aux autres cette recherche de valorisation sociale.

6.3.2.2 Une aspiration inavouée et inavouable ?

Hasardons-nous maintenant à une considération hypothétique. Nous croyons en effet en l'existence de tabous autour de ce désir d'estime, et ce même dans le contexte singulier des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Il s'agirait, en ce sens, d'une aspiration inavouable, dissimulée et, à ce titre, ne se manifestant pas explicitement dans les discours des enquêtés[26]. Sans doute par crainte d'être perçus comme des individus narcissiques, les usagers préféreraient taire leur goût pour ces gratifications symboliques. Ils éviteraient ainsi d'aller à l'encontre des interdits moraux pesant sur nos sociétés modernes[27]. Plus encore, ces tabous auraient des conséquences au niveau de l'expression de l'estime sociale dans les interactions médiatisées des membres. Ex-officier dans une guilde engagée dans *World of Warcraft*, un acteur rendait compte de ce phénomène de la manière suivante :

> Quand j'avais pris du plaisir à participer à la vie de la guilde, à animer les raids, à les diriger et tout, et qu'au final j'avais permis à des gens de découvrir le jeu dans de bonnes conditions, ils m'étaient reconnaissants pour ça. C'est marrant parce que ça nous est jamais adressé directement en plus, il y a une certaine forme de tabou.(WA-017).

---

[26] Cette idée s'inspire des analyses de Nathalie Heinich dans son ouvrage *L'épreuve de la grandeur*. Bien qu'elle s'intéresse, non pas à l'estime sociale, mais à l'admiration dont jouissent les écrivains remportant des prix littéraires, elle montre bien l'existence d'un interdit autour de l'envie d'être reconnu et, corrélativement, d'un impératif de modestie, ayant pour but d'éviter de susciter l'envie d'autrui (Heinich, 1999, p. 201-226).

[27] D'après Nathalie Heinich, «le propre du narcissisme est d'inciter un sujet à s'admirer lui-même, à s'autocongratuler et à se grandir» (1999, p. 221). Or, pour cet auteur, les comportements narcissiques font l'objet de fortes condamnations dans les sociétés modernes. Elle recourt à une illustration probante pour dévoiler les récriminations morales entourant le narcissisme : «imaginons notre réaction face à un prix Goncourt qui se féliciterait publiquement que lui soit enfin reconnue sa qualité de grand écrivain...» (1999, p. 221).

D'après l'expérience de ce joueur, ses contributions n'ont jamais été saluées directement par ses pairs. C'est seulement après avoir arrêté son abonnement à *World of Warcraft,* deux mois après, qu'il a pu prendre conscience de l'estime que lui portaient ses anciens compagnons de jeu pour son investissement (suite à une rencontre imprévue avec l'un d'eux). Il y avait donc un délai important entre la réalisation effective de ses contributions et, en retour, la manifestation de l'estime sociale de ses pairs venant récompenser ses efforts personnels[28]. Dans ces conditions, il n'est pas illégitime de penser que la condamnation morale dont fait l'objet la quête d'estime sociale pourrait empêcher autant l'expression du désir de valorisation sociale des joueurs que la manifestation de cette forme de reconnaissance dans les rapports intersubjectifs des usagers.

6.4 La valorisation sociale des contributions ludiques

Pour les raisons évoquées ci-dessous, nous jugeons pertinent d'entreprendre l'étude de la distribution de l'estime sociale dans le cadre de la guilde <xyz>. Le fait que cette valorisation sociale se manifeste de manière plus subtile que les autres, voire de façon plus détournée, ne doit pas nous conduire à ne pas l'analyser. Partant de là, examinons les objets spécifiques de cette forme de valorisation sociale. Notre enquête de terrain a mis en lumière deux ordres de contributions valorisées par les membres de la guilde, à savoir les contributions ludiques et ce que nous pouvons appeler les contributions au «vivre ensemble». Commençons par les premières.

6.4.1 Mettre ses compétences ludiques au service de la guilde

Les contributions ludiques consistent à participer à la réalisation des objectifs ludiques que se donne la guilde. Ces visées collectives sont bien sûr elles-mêmes définies en fonction des mécanismes ludiques de *Warhammer Online.* Or, du point de vue des joueurs, ces contributions ludiques requièrent des habiletés particulières, sans lesquelles leur collaboration serait vouée à l'échec (elle pourrait même, au pire des cas, devenir un obstacle à la progression du collectif en ligne). Ces savoir-faire, pour ne citer que certains d'entre eux, résident essentiellement dans la maîtrise de l'avatar (dans le vocabulaire indigène, il s'agit des

---

[28] Cet acteur rendait compte de son expérience de la manière suivante : «Donc la reconnaissance, après elle vient peut-être pas forcément tout de suite...à mon avis, elle vient plus tard quand tu recroises un de tes anciens joueurs [...] c'est quand tu en recroises un et qu'il te dit « ah ben ça m'avait fait plaisir de jouer avec toi, et tout ».» (WA-017)

«skills»), dans la compréhension des mécanismes ludiques des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, dans la connaissance du contenu proposé par le programme de *Mythic Entertainment*, dans les aptitudes tactiques et stratégiques, mais également dans la connaissance des additiels susceptibles d'améliorer l'interface de *Warhammer Online*.

Parmi toutes ces compétences, les acteurs insistaient très souvent sur la maîtrise de l'avatar. Nombreux sont en effet les membres ayant évoqué la nécessité de «tenir son rôle» ou de «bien jouer son personnage» pour être vraiment utile à leur collectif en ligne sur les champs de bataille. Cela implique d'assumer rigoureusement, pendant les combats, les responsabilités liées à la carrière de l'avatar (à savoir «tank», «attaquant au corps à corps», «attaquant à distance» ou «soigneurs»)[29], mais aussi de prêter attention au développement de l'avatar pour maintenir ses caractéristiques – définies mathématiquement dans sa fiche de personnage – à un niveau similaire à celui des autres avatars de la guilde[30]. La maîtrise de l'avatar conditionne donc, nous le devinons, la capacité d'un membre à se coordonner efficacement avec ses congénères lorsque la guilde affronte ses adversaires[31]. La déclaration ci-dessous confirme d'ailleurs l'importance de cette compétence ludique dans *Warhammer Online* :

> Je pense que si tu es identifié comme quelqu'un qui joue bien sa classe et sur qui on peut vraiment compter, ça, ça va faire ta réputation [...]. Parce que quand il va y avoir une sortie de guilde, on va dire « ah ben s'il est là, on peut lui faire confiance ». (WA-012)

Cet extrait nous conforte dans l'idée que les compétences ludiques participent à l'édification d'une image positive des joueurs dans leur collectif en ligne. En faisant preuve de dextérité et d'intelligence dans le maniement de leur avatar, ceux-ci peuvent être utiles à leurs congénères et gagner la reconnaissance sociale de leurs pairs. Par ailleurs, nos entretiens

---

[29] Sur ce point, voir la sous-partie 3.1 du chapitre IV de cette thèse.

[30] De par ses mécanismes ludiques, *Warhammer Online* encourage les joueurs à se regrouper en prenant en compte la puissance de leur avatar respectif. Une trop grande dissymétrie entre les niveaux des avatars rend en effet difficile leur collaboration et compromet par la même substantiellement leurs chances de remporter des victoires dans les situations conflictuelles.

[31] Pour maximiser l'efficacité de leur coopération, les membres forment habituellement des groupes (ou des hordes de guerres) grâce aux fonctionnalités proposées par le programme de *Mythic Entertainment*. La capacité à «tenir son rôle» passe donc aussi par l'exploitation des informations concernant l'état de santé et les points d'action de leurs partenaires. Voir la note de bas de page 21 du chapitre V.

semi-directifs ont révélé une sensibilité assez vive de certains enquêtés à cette forme de gratification symbolique, tant la valorisation sociale de leurs aptitudes ludiques leur importait. Le témoignage suivant s'avère, de ce point de vue, particulièrement significatif :

> Ce qui me fait plaisir c'est que tu es connu. Même quand tu n'es pas là [les membres] jouent avec d'autres personnes, ils disent : « avec notre tank, et ben ça se passe autrement, ça se passe bien, il n'y a jamais de souci ». [...] C'est le fait d'être connu de gens que tu connaissais pas avant et qui t'estiment parce que tu leur es utile. (WA-011).

Le plaisir d'être perçu comme un bon élément dans son collectif en ligne, voire comme un élément indispensable grâce à ses compétences ludiques, n'est donc pas une dimension à négliger dans notre étude[32]. Cela étant dit, il nous faut maintenant apporter quelques nuances pour rendre justice à la complexité et à la richesse de la dispensation de l'estime sociale dans la guilde <xyz>.

6.4.2 Une valorisation sociale des compétences ludiques ambiguë

6.4.2.1 Travailler à sa réputation ou poursuivre l'estime sociale ?

Il existe une ambiguïté au coeur de la valorisation sociale des habilités des joueurs, dans la mesure où il semble très difficile de déterminer les motivations de ces derniers. Cette reconnaissance sociale est-elle désirée pour elle-même ou sert-elle plutôt leurs intérêts particuliers ? En faisant valoir leurs compétences ludiques, aspirent-ils réellement à l'estime sociale de leurs pairs ou souhaitent-ils plus pragmatiquement bénéficier d'une réputation de «bon joueur» pour améliorer leurs chances d'atteindre leurs propres finalités? Cette valorisation sociale des compétences ludiques paraît par là même ambivalente en raison de sa possible instrumentalisation. Précisons davantage nos concepts : si l'estime sociale vient couronner les contributions d'un acteur à son collectif (et par là même les qualités individuelles sous-jacentes à la réalisation de ses contributions), la réputation sanctionne plutôt sa fiabilité. Plus la réputation d'un joueur augmente, et plus les autres usagers le percevront comme un collaborateur crédible, susceptible d'honorer leurs attentes[33]. La réputation s'avère, par conséquent, être le résultat d'une évaluation portant sur la capacité d'un joueur à collaborer efficacement avec ses congénères. Elle sert ainsi les intérêts particuliers

---

[32] Cette aspiration à la reconnaissance sociale de leurs compétences ludiques pouvait même pousser certains joueurs à choisir sciemment la carrière de leur avatar en fonction des besoins présumés de leur collectif en ligne (ou de la guilde dans laquelle ils souhaitaient s'insérer). C'est en tout cas ce que laisse penser l'intervention suivante : « Au départ, je choisis en fait mon avatar, enfin mon perso, pour qu'il ait toujours un but avec les autres, pour que les autres aient besoin de moi» (WA-011).

du membre en multipliant ses chances de coopérer avec les joueurs de son choix.

Notons, par ailleurs, que cette tension ne travaille pas seulement les interactions médiatisées des usagers des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, mais plus largement, l'ensemble de la culture de la contribution numérique (Proulx, 2011). Comment saisir en effet ce qui est au principe des contributions en ligne des utilisateurs ? Sont-elles commandées par des préoccupations égoïstes, à savoir par l'intérêt de se faire valoir comme un acteur fiable, ou par une authentique aspiration à l'estime d'autrui[34] ? Posée en ces termes, cette alternative demeure aporétique. Un retour aux caractéristiques de notre dispositif ludique devrait néanmoins nous permettre de progresser dans notre réflexion.

6.4.2.2 La réputation : une préoccupation secondaire dans *Warhammer Online*

Rappelons que *Warhammer Online* se distingue des autres mondes numériques en ce qu'il promeut le système du «Royaume contre Royaume»[35]. Or, ce principe incite les joueurs à participer à des combats de masse, pouvant impliquer plusieurs centaines d'avatars en même temps. Dans ce contexte, chaque guilde tente évidemment de coordonner l'action de ses membres pour accroître leur efficacité. Ces confrontations à grande échelle amoindrissent toutefois mécaniquement l'importance des compétences individuelles. Le poids des aptitudes personnelles s'avère en effet inversement proportionnel au nombre d'avatars rassemblés par une guilde sur les champs de bataille. En d'autres termes, le nombre compense la technicité dans *Warhammer Online.* Les acteurs avec lesquels nous nous sommes entretenus étaient d'ailleurs bien au fait de cet aspect du programme de *Mythic Entertainment.* Ils concédaient, certes, la nécessité d'assurer une coordination minimale entre les membres d'un collectif en

---

[33] Nous comprenons donc le concept de «réputation» à la façon des économistes dans notre argumentation. Gloria Origgi apporte en l'occurrence de précieux éclaircissements sur cette notion : «en économie, la réputation peut être définie comme la crédibilité d'un agent, basée sur ses actions passées, aux yeux des partenaires potentiels dans une transaction. La propension d'un agent à coopérer avec un autre peut varier selon l'information que l'agent possède sur la réputation de son partenaire potentiel, sur son comportement passé. Dans des transactions marchandes réitérées on a donc un intérêt à avoir une « bonne » réputation, car cela augmente nos probabilités d'interactions avantageuses. » (2007, p. 4-5)

[34] Les motivations des contributeurs sont probablement beaucoup moins tranchées que ce que cette alternative pourrait laisser penser. Pour les besoins de notre exposé, nous présentons de manière binaire cette tension entre un intérêt pour soi et un intérêt pour autrui (Caillé, 2009, p. 36-59), mais les mobiles de la contribution des usagers demeurent vraisemblablement composites empiriquement, mêlant des préoccupations égoïstes à des tendances empathiques.

[35] Voir la sous-partie 3.3 du chapitre IV pour avoir davantage d'informations sur le principe du «Royaume contre Royaume».

ligne, mais, à l'instar du témoignage suivant, confirmaient surtout le primat du nombre sur la technicité dans *Warhammer Online.*

> Warhammer Online, c'est très différent, parce qu'il n'y a plus ce côté où une poignée d'individus peut faire la différence. Dans Warhammer Online, c'est un jeu qui est basé sur la quantité. Quand un jeu est basé sur ce qu'on appelle le RVR [...], il suffit d'avoir une grosse flopée de joueurs, et ça suffit. Il n'y a pas besoin d'être individuellement bon. Ou il suffit juste d'un peu de discipline et de suivre les ordres généraux (WA-07).

Deux conséquences découlent de ce constat. Les mécanismes de *Warhammer Online* limitent grandement, en premier lieu, l'estime sociale dont peut bénéficier un joueur au regard de ses habilités ludiques. En disant cela, nous ne voulons pas affirmer l'impossibilité d'une valorisation sociale des compétences ludiques. Il est en revanche indéniable que les contributions reposant sur des habilités ludiques trouvent une reconnaissance sociale moindre dans ce monde numérique, en raison du primat accordé au nombre (au détriment de la technique individuelle)[36].

En second lieu, nous sommes en droit de douter de l'intérêt d'avoir une réputation de «bon joueur» dans cet univers synthétique. Dans la mesure où la coordination entre les membres d'une guilde se révèle moins cruciale dans la production de *Mythic Entertainment* que dans d'autres jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs[37], les usagers prêtent d'autant moins d'importance à leur réputation personnelle ou à celle de leurs pairs. Pourquoi les membres de la guilde <xyz> chercheraient-ils à profiter d'une réputation de «bon joueur» alors que les compétences ludiques ne sont que de peu d'utilité dans *Warhammer Online* ? Si les joueurs peuvent gagner, de manière limitée, l'estime sociale de leurs pairs en mobilisant

---

[36] Il existe de ce point de vue une différence substantielle entre la valorisation sociale des compétences ludiques auprès du «grand public», c'est-à-dire de l'ensemble des usagers s'intéressant à *Warhammer Online,* et auprès de ses pairs dans une guilde. Autant les habilités ludiques peuvent susciter l'admiration du «grand public», en permettant à un joueur de se démarquer par ses prouesses militaires (voir la sous-partie 4.3.3 du chapitre V), autant elles semblent modérément appréciées dans le cadre d'un collectif en ligne. La valorisation sociale des aptitudes ludiques dépend par conséquent intimement des cercles de reconnaissance dispensant les gratifications symboliques.

[37] Dans *World of Warcraft,* la construction d'une solide réputation personnelle s'avère au contraire indispensable aux joueurs souhaitant intégrer des guildes minimalement ambitieuses. D'ailleurs, plusieurs enquêtés ont mentionné explicitement cette différence entre la production de *Blizzard* et le programme de *Mythic Entertainment.* Étant principalement fondé sur le principe du «Player Vs Environment», l'univers synthétique de *Blizzard* exige une grande finesse dans la coordination des joueurs. De ce fait, les usagers doivent prouver leur capacité à collaborer efficacement avec leurs congénères, soit dans l'immédiateté de l'action, soit en faisant valoir leur «capital symbolique» (Bourdieu, 2003, p. 344-347).

leurs habilités ludiques au service de leur guilde, il demeure toutefois très improbable qu'ils consacrent beaucoup d'énergie à se façonner une solide réputation dans le contexte imposé par le programme de *Mythic Entertainment*.

6.5 La reconnaissance sociale des contributions au «vivre ensemble»

6.5.1 Du primat des contributions «au vivre ensemble»

En raison de la centralité du principe du «Royaume contre Royaume» dans *Warhammer Online*, les compétences ludiques ne jouent qu'un rôle secondaire dans les rapports de reconnaissance entre les membres de la guilde <xyz>. En allant au-delà des caractéristiques du dispositif technique, les discours des enquêtés révèlent également une hiérarchisation univoque entre les contributions ludiques et les contributions dites «sociales»[38]. L'intervention ci-dessous est, en l'occurrence, représentative de cette hiérarchisation des contributions :

> Maintenant je pense que pour être réputé dans une guilde, ça se résume pas à bien jouer, ça se résume aussi à la faire vivre. Ça se traduit aussi par le fait de la faire vivre, de proposer des choses, d'organiser des événements et de gérer la guilde. Bien jouer ne suffit pas (WA-012).

Que faut-il alors entendre par contribution «au vivre ensemble»? Autant les compétences ludiques sont saluées parce qu'elles facilitent la réalisation des objectifs de la guilde <xyz> par rapport aux mécanismes spécifiques de *Warhammer Online,* autant les contributions au «vivre ensemble» participent au développement, à l'animation, à l'organisation ou à la consolidation des liens entre les membres de ce collectif en ligne. Ces contributions concourent donc, pour reprendre une expression indigène, à «faire vivre» la guilde. La pertinence des contributions au «vivre ensemble» ne dépend par conséquent pas, contrairement aux compétences ludiques, des mécanismes particuliers d'un monde numérique : parce qu'elles ont pour objet la communauté elle-même, l'appréciation de leur valeur sociale n'est pas relative aux conditions particulières imposées par tel ou tel univers synthétique[39].

---

[38] L'adjectif «social» était récurrent dans le discours des enquêtés. Lorsque ceux-ci rendaient compte d'une distinction entre les apports d'un «bon joueur» à sa guilde et la participation des membres à la vie de leur communauté, ils recouraient souvent à cet adjectif pour désigner cette dernière. Dans notre argumentation, nous privilégierons plutôt l'expression «contribution au vivre ensemble» à la place de «contribution sociale».

6.5.2 Les contributions ordinaires au «vivre ensemble».

Sans chercher à être exhaustif, nous aimerions maintenant recenser, à partir de notre enquête de terrain, les contributions au «vivre ensemble» les plus courantes dans la guilde <xyz>. Notons que ces contributions n'étaient pas l'apanage du fondateur de la guilde ou de ses officiers et pouvaient, de ce fait, être initiées par n'importe quel membre, quel que soit leur grade dans la hiérarchie :

- Quoique minimale, la simple présence aux activités de la guilde, se tenant tous les soirs de la semaine (entre 21h00 et 00h00), était assimilée à une contribution. Cela ne signifie toutefois pas que les membres devaient se connecter quotidiennement pour participer aux activités du collectif en ligne. Rappelons en effet que la guilde <xyz>, conformément à sa charte générale, ne soumettait pas ses adhérents à des contraintes horaires. Ces derniers avaient cependant l'obligation de rallier leurs pairs lorsqu'ils se connectaient à *Warhammer Online* en soirée, même si les animations proposées par leur collectif en ligne ne correspondaient pas à leurs intérêts immédiats. En d'autres termes, cette obligation donnait explicitement la primauté aux objectifs du groupe et secondarisait les finalités égoïstes des membres[40].
- Si *Teamspeak*, le logiciel de voix sur IP de la guilde, s'est révélé être un outil indispensable à la coopération des membres en soirée, il s'agissait surtout d'un média

---

[39] Sans aller trop loin dans cette comparaison, nous pourrions tenter à ce propos un rapprochement avec les analyses de Christophe Dejours sur le travail collectif. Il montre en effet que la coopération entre des acteurs travaillant à la production d'un résultat déterminé suppose non seulement des règles techniques, définissant leurs modes opératoires, mais aussi des règles de vie collective (Dejours, 2009, p. 82-84). Bien que l'activité de nos acteurs se déroule dans le contexte d'un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs, il est frappant de constater que leurs contributions s'efforcent également de répondre à des exigences techniques - la mise en oeuvre de certaines compétences ludiques - pour parvenir aux objectifs ludiques de la guilde et à des exigences concernant le «vivre ensemble» des membres. En d'autres termes, les deux ordres de contributions repérés ci-dessus – les contributions techniques et sociales – semblent correspondre aux deux facettes de la coordination dans le cadre du travail collectif.

[40] Il était effectivement très mal perçu de poursuivre ses objectifs en solitaire au moment où les autres membres entreprenaient des actions collectives. Nous avons d'ailleurs été témoins d'une scène, le lundi 20 octobre 2008, allant dans ce sens. Alors que la guilde était engagée dans une activité collective, le «maître de guerre» a surpris plusieurs membres connectés (grâce aux fonctionnalités implémentées par défaut dans l'interface de *Warhammer Online*), n'y participant pas. Le fondateur de la guilde a immédiatement réagi en utilisant à la fois la messagerie instantanée et *Teamspeak*. Il a ainsi fait savoir aux intéressés qu'ils risquaient d'être dégradés en ne se présentant pas aux activités de la guilde. Il a également annoncé l'existence d'une liste dédiée au recensement des personnes restant à l'écart de leurs congénères, alimentée par lui-même et ses officiers.

permettant l'expression de la sociabilité des joueurs pendant la journée[41]. En venant discuter avec leurs pairs par ce dispositif, les membres participaient effectivement à la consolidation et au développement de liens sociaux entre eux. Là encore, les membres de la guilde identifiaient cette pratique à une contribution au «vivre ensemble»[42].

- L'implication dans les délibérations collectives, médiatisées par le forum de discussion de la guilde ou par *Teamspeak*, était également fortement appréciée. Il s'agissait de proposer des idées ou de se positionner dans les controverses concernant le devenir du collectif en ligne, dans le but non pas de prendre des décisions - l'autorité du maître de guilde étant, comme nous le savons, quasi absolue, mais d'enrichir les débats en conjuguant les points de vue.[43] Dans la mesure où la guilde organisait des réunions tous les soirs de la semaine, avant d'investir les champs de bataille, la participation des membres à ces rencontres était aussi grandement valorisée[44].
- Les membres appréciaient encore lorsqu'une personne organisait des petites activités de groupe, contribuant à animer la communauté en ligne. Il ne s'agissait évidemment pas de se substituer au fondateur de la guilde ou à ses officiers, ceux-ci étant les uniques responsables des activités nocturnes de la guilde, mais de créer des groupes restreints pendant la journée. Les membres étaient en ce sens invités à prendre des initiatives et à proposer par eux-mêmes à leur congénère des activités diurnes[45].
- Il était, de plus, possible d'obtenir l'estime de ses pairs en aidant les avatars les plus faibles – accusant un retard par rapport au niveau de la majorité des avatars – à

---

[41] Pour plus d'information à ce sujet, voir la sous-partie 4.2.1 du chapitre V.

[42] Le fondateur de la guilde ventait explicitement les mérites de cet effort de socialisation pour la guilde : «bah, première chose, c'est de dialoguer, de discuter. Parce que même si tu es actif, mais que tu discutes pas et que tu partages pas avec les autres, ça n'apporte pas grand-chose. Même si tu es présent, tu ne fais pas partager ton expérience, donc c'est moins utile» (WA-014).

[43] Le témoignage suivant illustre l'importance accordée à la participation des membres aux délibérations collectives: «[…] il faut ensuite être actif dans cette guilde, tout simplement. On se connecte le soir, on vient sur le TS, on va voir le forum. Même si on ne participe pas énormément au forum, rien n'empêche d'aller voir un truc et de mettre son avis « ben écoutez les gars, je pense à ça, je pense à ça » et puis voilà. Ouais vraiment, c'est une question de participation et de temps.» (WA-021).

[44] Voir la sous-partie 3. 4 du chapitre V au sujet de l'organisation des réunions.

progresser. Cette démarche s'apparentait à une forme d'abnégation, dans la mesure où la générosité du joueur n'était aucunement récompensée par l'amélioration de son propre avatar.

- L'attitude consistant à donner systématiquement la priorité à ces compagnons plutôt que de privilégier ses objectifs personnels apportait également de la reconnaissance sociale. Suspendre ses occupations pour aider ses congénères à réaliser leurs propres objectifs ludiques s'avérait être un comportement fortement valorisé dans la guilde[46].
- En donnant des conseils aux débutants ou en répondant autant que possible aux interrogations de ses congénères, il était aussi possible de gagner progressivement l'estime de ses pairs.
- Bien que les membres de la guilde n'avaient pas le droit de finaliser le recrutement d'autres joueurs, cette prérogative étant exclusivement réservée au «maître de guerre», ils pouvaient néanmoins conseiller des candidatures (des personnes appartenant à leur réseau de connaissances, des individus avec lesquels ils ont collaboré au cours d'une session de jeu, etc.). Ce travail de repérage s'avérait être une autre contribution au «vivre ensemble».
- Le partage de ses biens personnels (les ressources monétaires ou les artefacts) entre les membres de la guilde était également apprécié. Pour donner ses possessions aux autres, les joueurs pouvaient passer par l'intermédiaire du coffre de la guilde[47] ou les transmettre directement à la personne intéressée en jeu (après avoir, par exemple, publiciser son intention de partager ses biens sur *Teamspeak* ou sur la messagerie instantanée).
- La prise de notes pendant les réunions de guilde ne manquait pas de susciter de la

---

[45] La déclaration ci-dessous corrobore cette idée : «Après ça va être quand on se connecte, et qu'on voit qu'il n'y rien qui...qu'il n'y a rien à ce moment-là, c'est commencer à monter un groupe, « bon ben, allez j'invite ceux qui veulent faire du PVP, rejoignez, moi ». Voilà, il y a ce côté prendre les initiatives. Et il n'y a pas besoin d'être forcément officier pour faire ça, pour prendre certaines initiatives» (WA-06).

[46] Cette valorisation des comportements oblatifs se retrouve dans la déclaration suivante : «Quand il y a des gars qui ont besoin d'aide pour une instance, que toi tu n'en as rien à foutre parce que toi l'as déjà faite 25 fois, tu as déjà tout ce que tu veux, tu vas quand même les aider parce que c'est la guilde, etc.» (WA-013)

[47] Voir la sous-partie 4.1 du chapitre V pour avoir des informations sur le coffre de la guilde.

reconnaissance sociale, dans la mesure où ce procédé permettait de conserver des traces des décisions les plus importantes et de partager ensuite ces informations aux absents, par le biais du forum de discussion[48].

- Mentionnons enfin l'existence de contributions liées aux médias de communication de la guilde. Les membres pouvaient effectivement participer à la conception ou à l'organisation de son forum de discussion, ainsi qu'au développement de son site web pour obtenir l'estime de leurs pairs[49].

6.5.3 La participation des officiers à la guilde

6.5.3.1 Les contributions effectives des officiers au «vivre ensemble»

Bien que toutes les pratiques recensées ci-dessus offrent aux membres la possibilité de gagner l'estime sociale de leurs pairs, il existe vraisemblablement un niveau de contribution supérieur dans la guilde <xyz>. Pour en rendre compte, le «maître de guerre» opère en l'occurrence une distinction entre, d'une part, les membres actifs assumant avec régularité des contributions communes et, d'autre part, les officiers menant des réalisations à la fois plus exigeantes et plus critiques pour le fonctionnement de la guilde. C'est en tout cas ce que laisse entendre le «maître de guerre» quand il évoque les responsabilités des «seigneurs de guerre» :

> Il y a déjà le joueur qui participe, qui est actif [...]. Il peut être présent, il peut faire acte de présence, et aider par le fait que la guilde va avancer, etc. [...] Ce qui est différent vraiment, c'est les officiers. Parce que pour être officier, il faut d'autres qualités (WA-014).

Partant de là, quelles sont les qualités individuelles ou les réalisations des officiers faisant l'objet d'une valorisation sociale dans la guilde <xyz> ? Ils doivent, au premier chef, participer à l'intendance du collectif en ligne, c'est-à-dire à la transmission des informations[50], à la résolution des conflits interpersonnels (quels que soient les médias de communication par

---

[48] Un des enquêtés expliquait à ce propos : «[...] il y a eu une réunion et pendant toute la réunion j'étais là, je tapais...je tapais toute la réunion, les questions, les réponses, etc., et que je les ai foutus sur le forum juste après...les officiers qui sont venus pour me dire merci, parce qu'il n'avait pas la foi de le faire et moi je l'ai fait pour eux, donc ils sont venus, ils m'ont dit «merci, c'est sympa, c'est bien de l'avoir fait et tout »» (WA-010).

[49] À notre connaissance, deux membres étaient supervisés par le fondateur de la guilde pour développer le site web et le forum de discussion du collectif en ligne. Or, ces contributions n'étaient pas négligeables pour la guilde, comme en témoigne l'extrait suivant : «[...] même si tu as des compétences pour faire un site par exemple. Une guilde a un site internet, ben si t'es doué en HTML, et ben tout de suite tu vas pouvoir aider...aider un peu la guilde à avancer quoi. Si tu as un serveur, par exemple, tu peux aider à avancer» (WA-018).

lesquels ceux-ci se manifestent[51]) ou encore à la gestion du coffre de la guilde[52]. En dehors de la gestion quotidienne de la guilde, les officiers participent également – et ce n'est pas la moindre de leurs contributions – à la planification des activités nocturnes du collectif en ligne. Cela nécessite généralement, pendant la journée, des délibérations avec les autres «seigneurs de guerre» et le «maître de guerre» au moyen de canaux de communication privés[53]. Enfin, les officiers ont parfois la responsabilité de diriger les membres sur les champs de bataille à l'occasion des activités nocturnes du collectif en ligne, lorsque le fondateur de la guilde doit s'absenter. C'est dans ces situations qu'ils doivent démontrer leur «leadership», même si, encore une fois, la coordination des membres demeure moins cruciale dans *Warhammer Online* que dans d'autres jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs[54].

6.5.3.2 Des responsabilités jugées parfois contraires au divertissement

Les responsabilités assumées par les officiers s'avèrent, à l'évidence, bien plus

---

[50] Dans certains cas, les officiers ne se contentent pas de communiquer aux membres des informations. Ils peuvent en effet contribuer à améliorer ces dernières en ajoutant des précisions, en la synthétisant ou en la traduisant : «Par exemple Simon, un très bon exemple d'officier, je lui donne une news [...], je lui donne à chaud parce que je viens de l'avoir, il la poste tout de suite et lui il la traduit derrière, automatiquement, sans que j'aie rien à lui dire. Tu vois, il reprend l'information, il la redistribue, il la retransforme, il l'améliore.» (WA-014).

[51] Les officiers s'efforcent de résoudre les conflits interpersonnels tant que ceux-ci n'engagent pas de graves décisions concernant l'exclusion éventuelle des intéressés. Rappelons en effet que le bannissement des membres demeure la prérogative exclusive du fondateur de la guilde. Voir la sous-partie 4.1 du chapitre V.

[52] L'un des officiers décrivait cette responsabilité de la manière suivante : «[...] vu que tu as accès à la banque de la guilde, et que tu es officier et que les joueurs, du fait de ton implication dans la vie de la guilde, c'est vers toi qu'ils doivent se tourner quand ils ont un pépin ou quoi que ce soit. Ben par exemple, tu peux être sollicité, 3, 4, 5, 10 fois dans la journée pour aller à la banque de guilde et distribuer des items qui peuvent servir aux joueurs.»

[53] Le «maître de guerre» et les «seigneurs de guerre» exploitaient notamment leur propre messagerie instantanée (en l'occurrence *Windows Live Messenger*) ou un canal de discussion réservé à la hiérarchie sur *Teamspeak* - appelé le canal «Commander» - pour débattre des activités nocturnes de la guilde. Notons qu'il suffit au fondateur de la guilde et aux officiers d'appuyer sur une touche de leur clavier pour avoir accès au canal «Commander». Ils peuvent donc à tout moment discuter entre eux, sans véritablement interrompre leur occupation en cours. À vrai dire, avant de nous entretenir avec les officiers de la guilde, nous ne soupçonnions pas du tout l'existence de ce canal de discussion. Il demeure en effet totalement invisible aux yeux des membres, quand bien même ceux-ci seraient connectés à *Teamspeak*.

[54] Il peut paraître incongru d'identifier le commandement des membres sur les champs de bataille à une contribution au «vivre ensemble». Nous touchons ici aux limites de notre distinction, dans la mesure où cette activité relève autant des compétences ludiques des officiers (leur sens de la stratégie et de leur acuité tactique étant par exemple mobilisés) que de la capacité à réguler les comportements des membres et à assurer, par là même, le «vivre ensemble» du collectif en ligne.

exigeantes que des contributions communes (pouvant être accomplies par n'importe quel membre de la guilde). Elles supposent en effet un investissement important, en termes de temps et d'efforts, pour être menées à leur terme. Voilà pourquoi les enquêtés tendent à hiérarchiser les contributions au «vivre ensemble» entre elles et à accorder une valeur supérieure aux réalisations des «seigneurs de guerre». La lourdeur des responsabilités de ces derniers incite, par ailleurs, certains joueurs à fuir explicitement le grade d'officier. Ils concèdent ainsi volontiers la valeur sociale des contributions des officiers à la guilde, mais en considérant toutefois ce rôle contraire à leurs intérêts particuliers[55]. Un membre rendait compte de cette contradiction, entre ses intérêts particuliers et les responsabilités de la fonction d'officier, de la manière suivante :

> C'est [prendre des responsabilités] s'apporter des soucis semblables aux soucis qu'on a dans la vraie vie. C'est comme un boulot de gérer une guilde, de diriger, de monter des sorties [...]. Ça demande une planification, donc... Enfin, je remercie ceux qui le font, je sais qu'il en faut, mais moi ça ne me tente vraiment pas d'en faire parce que c'est des soucis, des responsabilités (WA-06).

Dans cet extrait, l'enquêté n'hésite pas à assimiler le rôle d'officier à un travail, qu'il juge, au demeurant, contraire à sa distraction dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Ce rapprochement nous paraît intéressant, dans la mesure où les contributions communes au «vivre ensemble» ne sont jamais comparées par les joueurs à un travail[56]. Ce parallèle suggère par conséquent une différenciation entre deux niveaux de contributions au «vivre ensemble», les premières demandant un investissement minimal alors que les secondes, les réalisations des officiers, pourraient être assimilées à un travail. Autant celles-ci ne semblent pas incompatibles avec l'idée que se font les joueurs du divertissement vidéoludique et ne contredisent pas leur aspiration à s'amuser dans l'immédiateté, autant les

---

[55] Sans aller trop loin dans cette comparaison, cette attitude n'est pas sans évoquer le problème du *free riding* (Olson, 1965). Il n'est en effet pas dans l'intérêt d'un membre d'accepter la fonction d'officier puisque celle-ci représente un investissement non négligeable, contraire à son plaisir immédiat. D'un strict point de vue utilitariste, les membres ont donc tout intérêt à refuser ces responsabilités et à profiter des efforts menés par les «seigneurs de guerre».

[56] Lorsque les enquêtés comparent les responsabilités des officiers à un travail, ce n'est évidemment pas pour désigner l'existence de rapports salariaux dans les collectifs en ligne. En revanche, la définition de Christophe Dejours du travail semble correspondre à la conception que se font les acteurs de la fonction d'officier dans la guilde <xyz> : «[...] le travail ce n'est pas en première instance le rapport salarial ou l'emploi, c'est le «travailler», c'est-à-dire un certain mode d'engagement de la personnalité pour faire face à une tâche encadrée par des contraintes (matérielles et sociales).» (2009, p. 20).

secondes supposent de sortir de cette logique du divertissement immédiat et d'assumer des responsabilités potentiellement rébarbatives[57]. Voilà pourquoi un enquêté avouait avec une certaine franchise :

> Mais chercher à prendre des responsabilités, ça ne m'intéresse pas quoi, parce que je joue pour m'amuser, si je dois avoir des responsabilités dans un jeu virtuel, où est l'intérêt quoi? (WA-06).

Le mérite de cette affirmation, c'est de préciser la contradiction énoncée précédemment entre les obligations des officiers et les intérêts égoïstes des membres en la reformulant : derrière cette contradiction se cacherait en réalité une opposition – somme toute assez banale - entre les expériences subjectives du travail et du jeu. Rien d'étonnant alors à ce que les joueurs, partageant cette perspective, déclinent les responsabilités liées au grade de «seigneur de guerre».

6.5.3.3 Le plaisir de contribuer en tant qu'officier à la guilde

D'un autre côté, les rares membres acceptant le grade d'officier – au nombre de six - confessent une véritable satisfaction à assumer ces responsabilités, mais aussi à voir leurs contributions valorisées par les autres joueurs de leur collectif en ligne. Ils ne nient pas, comme nous allons le constater, la charge de travail que représente cette fonction (bien au contraire), mais ils avouent éprouver du plaisir lorsque leur travail suscite la reconnaissance sociale de leurs pairs. La déclaration suivante, provenant d'un entretien avec l'un des officiers de la guilde, corrobore cette idée :

> Ça fait plaisir d'être à la fin d'une soirée complimenté en disant «tu as vraiment géré le truc » ou «on a vraiment passé une super soirée avec toi ». Enfin voir qu'on a pu contribuer à faire prendre du plaisir aux autres joueurs dans la guilde, moi je trouve ça gratifiant et c'est aussi ce qui me pousse à avoir un statut d'officier par exemple» (WA-03).

Cet extrait ne remet pas en cause l'idée selon laquelle il existerait une possible contradiction entre les responsabilités inhérentes au statut de «seigneur de guerre» et l'aspiration à se divertir immédiatement. Il apporte toutefois une nuance importante : la

---

[57] Là encore, il faudrait introduire des nuances à cette affirmation pour épouser toute la complexité de la distribution de l'estime sociale dans la guilde <xyz>. Parmi toutes les contributions communes citées précédemment, la participation au développement du forum de discussion et du site web de la guilde nécessite, par exemple, un niveau d'implication non négligeable, ne suscitant pas directement – nous le devinons - le sentiment de se divertir. Aussi, il serait peut-être plus juste de dire que les contributions communes des membres s'avèrent généralement moins exigeantes et contraignantes que les contributions des officiers.

pratique d'un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs peut être aussi une source de satisfaction – de plaisir – pour les usagers désireux d'endosser des responsabilités dans leur collectif en ligne. Les différents témoignages des acteurs nous incitent par conséquent à admettre la diversité des expériences ludiques et, par là même, des sources de plaisir et de déplaisir.

6.5.4 Les grades en tant que forme objectivée de l'estime sociale

Nous avons pour l'instant dévoilé l'existence de deux formes de contributions, les premières étant finalisées par la réalisation des objectifs ludiques de la guilde et les secondes par le désir de stimuler le collectif en ligne. Or, dans cette dernière catégorie, nous avons distingué les contributions relevant des responsabilités des officiers, d'une part, et celles assumées par l'ensemble des membres, d'autre part. Bien que toutes ces contributions puissent faire l'objet d'une valorisation sociale dans la guilde, les manifestations de l'estime s'avèrent, comme nous le savons, difficilement décelables dans les interactions médiatisées des joueurs. En raison des tabous pesant autant sur la poursuite que la dispensation de cette gratification symbolique, nous n'avons eu que rarement l'occasion, au cours de notre ethnographie du virtuel, de constater directement des témoignages de cette forme de reconnaissance sociale dans les échanges oraux des membres (par l'intermédiaire de leur logiciel de voix sur IP). Plus encore, le forum de discussion de la guilde ne comportait aucune trace de cette valorisation sociale. Au fond, c'est principalement en nous entretenant avec les membres que nous avons pu prendre conscience de la reconnaissance des contributions ludiques et «sociales» - pour emprunter une expression aux acteurs - dans la guilde[58].

Les grades constituent cependant une exception à la règle, dans la mesure où les contributions au «vivre ensemble» peuvent être sanctionnées par le système hiérarchique du collectif en ligne. Conformément à celui-ci, «les apprentis» s'identifient aux membres n'ayant encore rien prouvé, c'est-à-dire n'ayant pas démontré leur désir de s'investir dans la guilde. Au-delà, nous trouvons le titre honorifique de «gardes de sang», venant saluer la présence régulière des joueurs et leurs contributions communes à la vie du collectif en ligne. Pour

---

[58] Au regard des axes analytiques formulés par Nathalie Heinich, nous sommes donc à même d'identifier les dispensateurs et les bénéficiaires de l'estime sociale, les objets de cette forme spécifique de reconnaissance, mais pas véritablement les manifestations concrètes de cette dernière. Nous rencontrons par là même les limites de notre argumentation, dans la mesure où nous ne disposons que de peu d'éléments empiriques pour répondre à la question suivante : comment s'exprime concrètement l'estime sociale entre les membres de la guilde <xyz> ?

atteindre le grade de «seigneur de guerre», il faut toutefois s'impliquer de manière bien plus conséquente, en endossant les responsabilités mentionnées ci-dessus.

Les grades, en tant que forme objectivée de l'estime sociale, ne sont évidemment pas distribués par tous les membres de la guilde. Il relève en effet des prérogatives des officiers et, plus encore, du fondateur de la guilde, de récompenser les efforts des joueurs en leur attribuant un grade supérieur. Nombreux sont d'ailleurs les acteurs ayant assimilé, au cours de nos entretiens, le système hiérarchique de la guilde à un moyen par lequel le «maître de guerre» témoigne de son estime pour les contributions des membres. La déclaration suivante rend compte de cela clairement:

> [Les grades] c'est un moyen peut-être pour lui de se souvenir quelle personne a participé à la vie de la guilde [...]. Effectivement, si on assimile la volonté de la guilde à celle du chef de guilde, effectivement c'est une forme de reconnaissance de la guilde (WA-017).

Le système de grades s'apparente, d'après cet extrait, à ce par quoi le fondateur de la guilde matérialise son appréciation positive de l'implication des joueurs. Il dispose donc d'un moyen, contrairement aux autres membres de la guilde, de dispenser explicitement son estime.

6.5.5 Pluralité des effets symboliques des contributions du fondateur de la guilde

Après avoir examiné les contributions des officiers au «vivre ensemble», nous aimerions maintenant questionner l'éventuelle pluralité des effets symboliques de la participation du «maître de guerre» à la vie de sa guilde. D'après les recherches de Stephan Voswinkel, les réalisations menant à l'estime sociale se caractérisent par leur relative invisibilité et leur pénibilité[59]. Ces réalisations ont donc paradoxalement pour particularité d'être à la fois ingrates, pour ceux qui les exécutent, et dignes d'estime pour ceux qui les jugent. Les responsabilités endossées par les «seigneurs de guerre» semblent alors correspondre à cette vision de la contribution, dans la mesure où elles n'offrent pas réellement aux officiers l'opportunité de se mettre en avant. Autrement dit, leurs contributions à la guilde

---

[59] Stephan Voswinkel oppose effectivement les travaux suscitant l'admiration aux contributions discrètes, triviales et pénibles, menant quant à elle à l'estime sociale des pairs: «l'admiration est ainsi attribuée au travail qui confère un prestige élevé, au travail dont la réussite particulière est jugée et exprimée en termes de succès économique et professionnel. [...] les travaux qui restent exclus de cette forme de reconnaissance sont ceux qui passent pour simples, pénibles, sales ou qui sont invisibles, en particulier ceux qui ne valent pas comme travail rémunéré». (2007, p. 66)

s'avèrent «peu reluisantes». Ce sont des tâches exigeantes d'un point de vue temporel, mais ne requérant pas de compétences exceptionnelles, susceptibles de les distinguer de leurs congénères. Ce qui suscite ultimement l'estime sociale de leurs pairs, c'est au fond le fait d'accepter de pesantes responsabilités à la place des autres. Or, les réalisations du «maître de guerre» s'apparentent à celles des «seigneurs de guerre» au regard de leur pénibilité. Les responsabilités du fondateur de la guilde sont effectivement souvent comparées à un travail par les enquêtés. Il suffit de prêter attention aux propos du fondateur de la guilde pour s'en convaincre :

> Ben concrètement mon but en tant que maître de guilde....déjà faut dire que je suis un peu sado-maso, j'aime ça [rire]. J'aime ça parce que c'est un boulot qui est quand même assez conséquent. Ça demande un temps de présence qui est important aussi (WA-014).

En quoi consiste précisément les contributions au «vivre ensemble» du «maître de guerre» ? Ce dernier endosse les mêmes responsabilités que «les seigneurs de guerre» avec cependant une différence notable. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, c'est au fondateur de la guilde qu'il revient de soumettre un projet commun aux membres et de définir les axes de développement du collectif en ligne[60]. Il participe par conséquent, comme les officiers, à la gestion quotidienne de la communauté (notons toutefois qu'il demeure le seul à pouvoir bannir les membres jugés indésirables et à recruter de nouveaux adhérents), à l'organisation des activités nocturnes, au commandement de ses troupes sur les champs de bataille, tout en devant, en plus, imprimer une direction à la guilde. Il partage ainsi, avec les «seigneurs de guerre», l'ingratitude de ces multiples contributions «au vivre ensemble», mais avec toute l'autorité que lui confère son statut de chef de bande.

Les gratifications symboliques obtenues par le fondateur de la guilde ne se réduisent pourtant pas, contrairement à ses officiers, à l'estime sociale des pairs. Il lui est en effet possible de participer au collectif en ligne pour gagner l'admiration des joueurs extérieurs à la guilde. Dans la mesure où il existe un puissant sentiment d'identification entre le «maître de guerre» et sa communauté[61], ses contributions permettent de développer cette dernière, mais

---

[60] L'autorité du fondateur de la guilde provient d'ailleurs précisément de sa capacité à prévoir, à se manifester en tant que force de propositions (par opposition à l'absence de vision à moyen ou à court terme des autres membres). Pour plus d'information à ce sujet, voir la sous-partie 5.2 du chapitre V.

[61] Comme en témoigne d'ailleurs la controverse autour des droits de propriété sur la guilde. Voir sous-partie 6.3 du chapitre V.

aussi de «briller» - pour reprendre l'expression d'un acteur – à travers elle :

> Mais d'un autre côté, le maître de guilde, lui il veut que sa guilde elle avance, mais quelque part, c'est lui qui brille à travers sa guilde, quoi. [...] Donc lui il brille un peu à travers ça, donc il va faire en sorte de structurer, de hiérarchiser, pour mettre les bons éléments qui pense potentiellement peuvent apporter beaucoup de choses à sa guilde, pour la faire avancer, pour la faire briller (WA-01).

Les contributions du «maître de guerre» peuvent donc faire l'objet de deux formes de reconnaissance distinctes, l'une provenant de ses pairs, valorisant le caractère oblatif de son dévouement pour le collectif en ligne et l'autre, provenant des joueurs externes à la guilde, récompensant sa capacité à construire une guilde ambitieuse[62]. En d'autres termes, son travail peut lui permettre de gagner simultanément l'estime de ses pairs et l'admiration des usagers de *Warhammer Online* (et notamment ceux se trouvant sur le même serveur que la guilde <xyz>).

6.5.6 Sentiment d'appartenance, contributions à la guilde et estime sociale

Dans nos analyses précédentes, nous avons distingué plusieurs niveaux de contributions au «vivre ensemble» sanctionnés par le système hiérarchique du collectif en ligne. Nous aimerions à présent mettre en évidence une corrélation entre, d'une part, le degré d'investissement des membres dans leur guilde et, d'autre part, leur sentiment d'appartenance au groupe. Nous faisons l'hypothèse d'un rapport de proportionnalité entre le désir individuel de contribuer au «vivre ensemble» (et subséquemment de gagner la reconnaissance sociale de ses pairs) et l'attachement personnel à la guilde. En ce sens, nous pensons que les profils des joueurs forment un continuum allant du comportement opportuniste, soucieux de bénéficier d'un environnement optimal pour poursuivre efficacement des intérêts égoïstes, à l'attitude oblative, faisant de la guilde une fin en soi et s'efforçant, à ce titre, de faire vivre le collectif en ligne.

Prenons, parmi la vingtaine d'entretiens effectués au cours de notre enquête de terrain, deux exemples illustrant de manière éloquente les extrémités de ce continuum. Nous les nommerons, pour respecter leur anonymat, «Caïn» (WA-06) et «Abel» (WA-00). Le premier

---

[62] Nous retrouvons donc à nouveau le concept d'admiration, tel qu'il est formulé par Stephan Voswinkel : «L'admiration est ainsi attribuée au travail qui confère un prestige élevé, au travail dont la réussite particulière est jugée et exprimée en termes de succès économique et professionnel.» (2007, p. 66)

revendique un rapport strictement instrumental à la guilde <xyz>. Pour cet acteur, les relations sociales entre les membres n'ont en effet pas de valeur en soi (il utilise d'ailleurs le terme «artificiel» pour qualifier ces liens sociaux) et demeurent strictement conditionnées par les performances ludiques[63]. Plus encore, il souhaite préserver une démarcation claire entre ses relations sociales hors ligne et en ligne, sans laquelle, nous dit-il, il ne saurait se divertir pleinement dans sa pratique de *Warhammer Online* : « pour moi, jouer aux jeux de rôle en ligne, c'est m'évader de la réalité entre guillemets, c'est pendant un moment ne plus penser à mes soucis. Donc j'aime bien que tout reste virtuel, y compris les amitiés». Ce joueur assume, partant de là, sa posture de *free rider*[64] et se refuse à endosser des responsabilités importantes dans la guilde. Aussi, cette expérience singulière nous conforte dans l'idée d'une corrélation entre cette propension au détachement et ce désintérêt pour les contributions au collectif en ligne (en dehors des contributions ludiques)[65].

À l'extrême opposé se situe le profil d'un joueur comme «Abel». Celui-ci n'hésite pas à affirmer son attachement à la guilde <xyz>. Or, ce sont notamment ses relations affectives avec certains joueurs qui semblent être à l'origine de son sentiment d'appartenance et, subséquemment, de sa volonté de contribuer au «vivre ensemble» de ce groupe[66]. D'après son

---

[63] L'extrait ci-dessous de notre entretien avec cet acteur ne laisse aucun doute à ce sujet : «Dans un MMO, le plaisir d'être ensemble dépend des performances dans le jeu, de ce qu'on fait dans un jeu [...]. Les gens avec lesquels tu as tendance à avoir de bonnes performances, à gagner ensemble, tu vas vouloir rejouer avec eux et donc voilà, tu vas être ami. Et après, mais c'est très artificiel parce qu'il y en a beaucoup avec lesquels je suis ami entre guillemets, enfin avec lesquels j'aime bien jouer avec dans un MMO. [...]. Donc l'amitié dans les MMO est assez artificielle je trouve» (WA-06).

[64] Voir la citation dans la sous-partie 5.3.2 du présent chapitre.

[65] L'attitude de «Caïn» n'est pas sans susciter des interrogations concernant l'existence de phénomènes de réification dans les interactions médiatisées des joueurs. Nous projetons précisément d'examiner cette dimension de la pratique des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs dans une publication ultérieure. Nous défendrons l'idée selon laquelle les usagers peuvent, dans certaines conditions, manifester des dispositions réifiantes à l'égard d'autrui. Pour appréhender ces phénomènes, nous aurons alors recours au concept honnethien de «réification» (2007a; 2008, p. 96-107). Axel Honneth définit en l'occurrence la réification, dans sa perspective théorique, comme «un oubli de reconnaissance». Si le mépris désigne les formes de négation de reconnaissance, la réification permet quant à elle de penser l'existence d'attitudes purement cognitives envers autrui. C'est en effet en adoptant des comportements exclusivement cognitifs par rapport aux autres que nous faisons abstraction de leurs émotions et que nous les traitons comme des « objets ». En d'autres termes, cette notion révèle la possibilité d'une transformation des relations entre sujets en relation entre objets, produisant des conditions nécessairement incompatibles avec la reconnaissance mutuelle.

[66] De manière similaire, un autre acteur de la guilde voyait ses contributions comme «une façon de s'intégrer, d'aller plus loin dans la rencontre de la guilde» (WA-01).

témoignage, la sympathie[67] envers ses pairs serait au principe de sa participation à la conservation et à l'évolution de son collectif en ligne. Dans la perspective d'Alain Caillé, il ne ferait par là même pas seulement preuve d'un intérêt pour soi, mais également d'un intérêt pour autrui en s'engageant dans le devenir de la guilde <xyz>. L'affirmation suivante s'avère, de ce point de vue, convaincante :

> Je dirais l'affection, c'est que cette guilde je l'aime bien, les personnes qui sont dessus, je les aime bien. Pour te donner un exemple tout bête, on est devenu très proche [Benjamin], moi et [Étienne]. Donc on s'investit pourquoi? Parce qu'on aime faire plaisir à des gens qu'on aime bien. (WA-010).

Ce témoignage montre à quel point les relations de sympathie de ce joueur pèsent sur son désir de contribuer au «vivre ensemble» de son collectif en ligne. Aussi, cet exemple met à son tour en lumière des corrélations entre l'attachement à la guilde, d'une part, et la volonté d'y contribuer, d'autre part.

Ajoutons une dernière remarque à ce sujet : en s'impliquant dans leur collectif en ligne, les membres deviennent, nous l'avons vu, des candidats légitimes à l'estime sociale de leurs pairs. Toutefois, ces contributeurs ne sont pas seulement les (éventuels) bénéficiaires de cette forme de reconnaissance sociale, mais peuvent en être aussi les dispensateurs. Ce sont en effet les mêmes usagers qui, de par leur sentiment d'appartenance, démontrent une sensibilité à l'estime sociale et qui, par là même, s'efforcent de la distribuer ou d'en jouir. Cela nous amène à circonscrire, au sein de la guilde <xyz> un nouveau cercle de reconnaissance, ayant la particularité de regrouper cette fois-ci les membres faisant montre de leur attachement à la guilde <xyz>. Aussi, il serait erroné de réduire ce collectif en ligne à un seul et unique cercle de reconnaissance, dans lequel tous les membres distribueraient indistinctement autant la considération que l'estime sociale. Il s'agit plutôt d'une entité agrégeant, de façon concentrique, plusieurs cercles de reconnaissance sociale. Si les attentes de considération concernent tous les membres de la guilde <xyz>, les rapports d'estime n'engagent par contre que les usagers manifestant un sentiment d'appartenance pour cette personne morale.

---

[67] Le concept de «sympathie», tel que nous le trouvons sous la plume d'Alain Caillé, présente l'avantage d'être plus respectueux de la diversité des expériences relationnelles que celui, par exemple, d'«amitié». Alain Caillé définit la sympathie comme étant l'une des deux modalités de l'empathie (de l'intérêt pour autrui), son opposé étant naturellement l'antipathie (2009, p. 58-59). Le concept de sympathie exprime donc un rapport positif à autrui – de bienveillance – recouvrant des expériences relationnelles multiples (l'amitié n'étant alors qu'une forme spécifique de sympathie).

6.6 L'expérience du mépris social dans une communauté de contributeurs

Jusqu'à présent, notre argumentation s'est attachée à révéler l'existence de rapports de reconnaissance dans la guilde <xyz> relevant, dans la perspective de la théorie honnethienne, de la sphère de la solidarité. L'estime sociale engage un cercle de reconnaissance spécifique dans la guilde <xyz>, rassemblant les membres témoignant de leur attachement au collectif en ligne. Ceux-ci récompensent alors symboliquement les contributions au «vivre ensemble» de leurs pairs et, moindrement, leurs contributions ludiques. Notre analyse demeurerait toutefois superficielle en faisant l'impasse sur les expressions de la négation de cette forme de reconnaissance mutuelle dans les interactions médiatisées des joueurs. À l'instar des controverses autour de la privation des droits des membres, étudiées dans le chapitre V, l'estime sociale s'accompagne nécessairement de sa négation, c'est-à-dire de la dévalorisation sociale de certaines qualités individuelles ou de modes de vie déterminées. Rappelons qu'Axel Honneth désigne ce déni de reconnaissance comme étant des «offenses» ou des «humiliations» pour ceux qui en pâtissent (2002, p. 164-165). Dans la sous-partie suivante, nous mettrons précisément en exergue plusieurs profils de joueurs explicitement méprisés dans la guilde <xyz>. Ceux-ci sont stigmatisés parce qu'ils sont jugés incapables de participer adéquatement au collectif en ligne, voire même, dans certains cas, parce qu'ils apparaissent nuisibles au fonctionnement du groupe.

6.6.1 La figure de l'adolescent

Au cours de notre ethnographie du virtuel, nous avons été à plusieurs reprises interpellés par le rejet quasi unanime de la figure de l'adolescent et, plus spécifiquement, des qualités attribuées à la puberté. Souvent appelés les «kevins» ou les «kikoolol» dans le langage indigène, les joueurs présumés adolescents n'avaient tout simplement pas accès à la guilde <xyz>. L'annonce de recrutement de cette dernière énonçait d'ailleurs formellement une interdiction à leur égard : toutes les candidatures des personnes ne pouvant se prévaloir d'au moins dix-huit printemps étaient systématiquement rejetées par ce collectif en ligne[68]. Qu'est-ce qui explique alors une telle violence symbolique ? Dans les discours de nos enquêtés, la figure de l'adolescent a la particularité de cristalliser à elle seule plusieurs

[68] L'annonce de recrutement publicisée par la guilde <xyz> précise que les postulants doivent avoir «18 ans ou plus» et ajoute encore, pour ceux qui auraient des doutes : «Une certaine maturité est requise pour entrer dans la guilde; nous ne sommes pas des enfants et bien que nous respectons complètement les jeunes joueurs nous souhaitons rester entre personnes adultes.»

qualités individuelles stigmatisées. De nombreux acteurs mentionnent, en premier lieu, l'immaturité des présumés adolescents. Cette caractéristique leur apparaît comme étant ce qui définit ultimement le joueur non adulte, comme en témoigne cet extrait d'un entretien :

> Ouais c'est des gens, moi ce que j'appelle les petits pisseux. C'est-à-dire ils sont encore ados, ils sont dans le trip ado, ils s'en foutent de tout, ils sont pas sérieux, ils s'investissent pas. Voilà. Après, moi, être dans une guilde gérée par un mec de 16 ans, non quoi. Parce qu'on recherche une expérience et une maturité. C'est la maturité (WA-09).

Comme le suggère cette déclaration, la conséquence immédiate de l'immaturité de l'adolescent, c'est sa désinvolture, à savoir son manque d'investissement dans le collectif en ligne. La critique de l'adolescence repose par là même sur une conception déterminée de ce que doivent être les contributions des membres à la guilde <xyz>. Les adolescents sont jugés en l'occurrence trop centrés sur eux-mêmes pour apporter vraiment quelque chose au groupe. Plus encore, les enquêtés font de l'impulsivité le corrélat de l'immaturité pubère. Apparemment incapables de se montrer maîtres de soi, les adolescents auraient tendance, d'après les acteurs, à s'emporter rapidement. La déclaration ci-dessous semble être un exemple probant de cette perception méprisante de l'adolescence.

> C'est vrai que c'est bête à dire, mais souvent les gamins qui jouent dans ce jeu-là, sont très impulsifs et ils vont souvent être...être...dans le jeu s'amuser, vont insulter les gens facilement, vont faire des coups tordus facilement, ce genre de truc là quoi. (WA-018)

Trois facteurs expliquent au fond la condamnation de l'impulsivité adolescente. Elle contrevient d'abord, nous le devinons, aux attentes de considération dans les interactions médiatisées des membres et à la règle du «maintien de la face». Elle constitue également un obstacle à la réalisation des objectifs ludiques de la guilde <xyz>, dans la mesure où les dérapages individuels peuvent compromettre, en se multipliant, les activités collectives du groupe. Pour finir, et ce point n'est pas négligeable, les comportements colériques peuvent porter atteinte au «vivre ensemble» de la guilde en générant des antagonismes entre les membres et, par là même, en déstabilisant les liens sociaux sur lesquels repose le collectif en ligne. Dès lors, de par leur impulsivité, les adolescents ne seraient pas seulement des membres passifs, mais des acteurs possibles de la destruction de la guilde <xyz>.

Enfin, dans une moindre mesure, les enquêtés associent quelquefois l'immaturité adolescente à des aptitudes très restreintes au niveau de l'expression écrite. Pour eux, le

propre de l'expression d'un adolescent, c'est finalement le «SMS» (Short Message Service). Or, ce mode d'expression démontre, selon les enquêtés, des carences évidentes au niveau des compétences langagières des adolescents, mais, pire encore, il obstruerait les efforts de compréhension mutuelle entre les joueurs. Il suffit de prêter attention à l'affirmation suivante pour se convaincre de la stigmatisation de ce mode d'expression :

> Parce que après WoW et ses Kikoo qui parlent SMS, qui connaissent trois phrases, qui comprennent rien quand tu leur parles, [...] et que le mec il te parle en SMS « oh kikoolol »..... C'était pas possible. (WA-012)

Partant de là, la figure de l'adolescent, se définissant essentiellement par son immaturité, rassemble au moins trois stigmates incompatibles ou nuisibles avec le statut de contributeur à la guilde <xyz> : la désinvolture, l'impulsivité et des compétences langagières indigentes[69].

6.6.2 Le joueur jugé asocial

Pour des raisons plus difficiles à cerner, les membres de la guilde <xyz> nourrissaient de l'antipathie envers ce qu'ils appelaient les «no-life» (les sans-vie). Selon nos enquêtés, ces derniers se distingueraient par l'exclusivité de leur pratique des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. En d'autres termes, les «no-life» sont suspectés de n'avoir aucune occupation à l'exception de leur engagement dans les mondes numériques et, de ce fait, de ne bénéficier d'aucune vie sociale, que ce soit dans le cadre professionnel, associatif, amical ou même familial. Ce qui suscite la critique des «no-life», c'est donc leur isolement social et, subséquemment, la pauvreté de leur vécu (leur existence se réduisant apparemment à un seul et unique rôle social)[70]. La déclaration ci-dessous illustre en l'occurrence les réactions suscitées par le mode de vie des «no-life» dans la guilde <xyz> :

> C'est vrai, mais je dirais que quelqu'un qui est tout le temps devant, en permanence, an bout d'un moment, ça aura des effets négatifs. [...] En gros quelqu'un qui ne fait que ça, ce que l'on appelle les no-life – ils ne sont pas

---

[69] La figure de l'adolescent est intéressante parce qu'elle fait doublement l'objet d'une dévalorisation sociale dans la guilde <xyz>. Les joueurs présumés adolescents sont en effet discrédités parce que les membres les jugent inaptes à se soumettre à la règle du «maintien de la face», d'une part, et incapables de contribuer au collectif en ligne, d'autre part.

[70] L'intervention suivante met clairement en évidence la violence symbolique dont pâtissent les joueurs présumés asociaux, ceux-ci étant parfois considérés comme des «anormaux» : «[Je veux] être avec des gens qui ont une vie de famille peut-être, qui bossent donc qui savent pourquoi tu ne peux pas rester jusqu'à 3 heures du mat. Des gens normaux quoi.» (WA-012)

> bien cotés - et ben ils...voilà qui ne font que ça, tu te dis « est-ce qu'ils voient d'autres personnes à côté quoi? » (WA-018).

Connaissant à présent ce qui caractérise les «no-life» dans les représentations des usagers – il s'agit de joueurs jugés asociaux, nous aimerions approfondir ce sujet en revenant sur un moment clé de notre observation participante. À l'occasion d'une activité nocturne avec cinq autres personnes (le 24 septembre 2008) - dont le fondateur de la guilde, nous avons pu prendre la mesure du mépris social qu'inspiraient les joueurs présumés asociaux. Les cinq individus composant notre groupe discutaient en effet, par l'intermédiaire d'un canal de discussion dédié à notre groupe sur *Teamspeak*, de la progression d'un autre membre de la guilde <xyz>[71]. Ce dernier, que nous appellerons «Joël», se démarquait nettement de ses pairs par la rapidité de la progression de son avatar : six jours seulement après la sortie officielle de *Warhammer Online,* cet avatar avait déjà atteint le niveau 28 (sur 40). Bien que cette prouesse puisse, comme nous l'avons vu dans le chapitre IV, susciter l'admiration auprès du grand public, les membres de notre groupe jugeaient cet exploit aussi inutile que dérisoire. Plus encore, cela confirmait à leurs yeux la pauvreté de l'existence de «Joël», dans la mesure où cette performance ne pouvait être que l'oeuvre d'une personne désœuvrée. Non sans moquerie, ils émettaient d'ailleurs à son propos des hypothèses sur son mode de vie hors ligne : s'agissait-il d'un chômeur ou d'un étudiant absentéiste ? En d'autres termes, les exploits de ce joueur présumé «no-life», pour reprendre cette expression à nos acteurs, se retournaient contre lui. Autant ses prouesses invitaient le grand public à l'admiration, autant elles nourrissaient le mépris de ses pairs dans la guilde <xyz>. Dès lors, bien qu'elles soient plus difficiles à déterminer, ce sont vraisemblablement le manque de qualités relationnelles et l'indigence du vécu qui font ici l'objet d'une dévalorisation sociale[72].

6.6.3 Les personnalités directives

Nous avons vu précédemment que les membres reconnaissaient le mérite de leurs pairs lorsque ceux-ci faisaient preuve d'initiative en suggérant des activités de groupe pendant

---

[71] Contrairement aux présumés adolescents, les joueurs prétendument asociaux avaient le droit d'intégrer la guilde <xyz>.

[72] Notre analyse mériterait cependant d'être nuancée, dans la mesure où certains joueurs – quoique rares – appréhendaient ce mépris social pour les «no-life» plutôt comme la manifestation de la jalousie des usagers. La déclaration suivante corrobore cette idée : «tous les gens qui jouent, mais qui ne peuvent pas jouer suffisamment à leurs yeux, traitent volontiers une personne qui dispose de plus de temps qu'eux pour jouer de nolife» (WA-017).

la journée. Cette contribution ordinaire, parce qu'elle fait vivre la guilde, peut aider les membres à gagner l'estime sociale de leurs pairs. Ce procédé connaît néanmoins certaines limites. Les joueurs souhaitant amorcer des activités de groupe ne doivent en effet pas donner le sentiment aux autres de s'imposer. Il leur faut apparaître non pas comme des personnalités péremptoires, mais comme des forces de proposition. Il existe même, dans le langage indigène, une expression désignant cette tendance à vouloir imposer aux autres : le «chef coq». Voilà la description qu'en fait l'un des acteurs de la guilde <xyz> :

> Alors le chef coq pour moi, c'est la personne qui va toujours vouloir dire aux autres « ouais on fait ça », « ouais on fait ça », « ouais on fait ça ». Le mec qui est pas du tout fin dans sa façon de proposer des événements aux autres. [...] le petit chef coq, il va essayer d'imposer aux autres, comment dire, ce qu'il veut faire(WA-021).

Le rejet des personnalités directives dans la guilde <xyz> révèle alors des contrastes importants dans les rapports de pouvoir entre les membres. Autant ces derniers acceptent de se soumettre à l'autorité quasi-absolue du «maître de guerre» et participent, sans contestation, à ses activités de guilde, autant les autres joueurs se doivent de proposer habilement, avec diplomatie, des activités à leurs pairs. Les personnalités trop directives, de par leur manque de légitimité, peuvent donc rapidement être assimilées à des éléments irrespectueux de l'organisation hiérarchique du collectif en ligne et, à ce titre, comme des individus nuisibles à celui-ci.

6.6.4 Les critiques non constructives

La tendance à se plaindre constitue un autre exemple de comportements indésirables dans la guilde <xyz>. Certains membres utilisaient d'ailleurs l'expression «ouin-ouin» pour désigner les joueurs ayant une propension à manifester fréquemment leur mécontentement. Ce qui suscite plus précisément l'ire des membres par rapport à cette attitude, c'est le fait de ne pas accompagner ses critiques par la formulation de propositions constructives. En d'autres termes, les plaintes non constructives sont au mieux considérées comme vaines et contre-productives ou, au pire, comme des remarques susceptibles de déstabiliser le fragile équilibre sur lequel repose le collectif en ligne. Les propos du fondateur de la guilde ne souffrent d'aucune ambiguïté à ce sujet :

> À chaque fois qu'on se plaint, il faut proposer quelque chose en remplacement. Il peut y avoir des problèmes, mais une personne qui ne rebondit pas sur ces problèmes ne fera pas avancer les choses. Pour moi ça restera une personne qui

> gueule pour gueuler, et moi je suis particulièrement sévère avec ces gens là (WA-014).

À l'aune de cette déclaration, il paraît légitime de s'interroger sur ce qui constitue, dans ce type de comportement, une menace pour la guilde <xyz>. Pourquoi les attitudes plaintives exigeraient-elles, au-delà du mépris qu'elles inspirent, de la «sévérité» ? Pour le «maître de guerre», les revendications non constructives peuvent mener, en se répétant, à de fortes dissensions internes et à la création de clans au sein de son groupe. Or, cette menace fait l'objet d'une attention aiguë de la part du fondateur de la guilde :

> Mais qu'on dise, c'est de la merde, ça m'intéresse pas ou quoi, moi, ça passe pas. Et pour moi, ça, c'est une mesure. Je sanctionne. Je peux pas tolérer qu'une personne dise « c'est nul, non, je veux pas faire ça ». [...] le pire pour moi, c'est la mutinerie au sein de la guilde, c'est-à-dire une personne qui va essayer de casser les liens (WA-014).

Ce qui apparaît, au travers de cette affirmation, c'est que les plaintes incessantes peuvent contribuer, non pas «au vivre ensemble», mais à la détérioration de ce «vivre ensemble» en produisant des divisions au sein de la guilde <xyz>. Le «maître de guerre» se sent par conséquent en droit de bannir les joueurs les plus revendicatifs de son groupe pour anticiper de possibles ruptures au sein de son collectif en ligne. Il s'agit, à ses yeux, d'un cas de force majeure nécessitant des mesures radicales. Ajoutons qu'au cours de notre ethnographie du virtuel, deux membres – et seulement deux – ont été exclus du groupe, et ce précisément en raison de leur tendance à générer des factions. Le 11 octobre 2008, le fondateur de la guilde a effectivement annoncé, au cours d'une réunion, le bannissement sans délai de ces deux joueurs pour éviter la montée en puissance de conflits entre les membres[73]. Aussi, par cet exemple, nous prenons conscience, d'une part, de la rareté du recours au bannissement et, d'autre part, de la gravité des critiques non constructives.

6.6.5 L'indigence des compétences langagières

Comme nous l'avons vu précédemment, à l'occasion de notre analyse de la figure de l'adolescent, les membres de la guilde <xyz> ont tendance à stigmatiser la médiocrité des compétences langagières[74]. Ce stigmate ne concerne toutefois pas seulement les présumés adolescents, mais aussi les joueurs dits «matures», ayant plus de dix-huit ans. Prenons, encore une fois, un extrait de notre entretien avec le fondateur de la guilde pour mesurer le poids des

---

[73] Les deux joueurs en question avaient déjà reçu trois avertissements auparavant.

compétences langagières dans les rapports de reconnaissance des membres :

> D'ailleurs sur le jeu, c'est extrêmement important pour tout le monde, c'est la façon de s'exprimer et c'est le fait de ne pas montrer d'imperfection, d'avoir une orthographe parfaite, de parfaitement s'exprimer [...]. Quand tu écris en SMS, par exemple, c'est très péjoratif. J'en ai vu plein des joueurs qui étaient des pères de famille, qui étaient super sympa, mais qui parlaient en SMS. Et ben automatiquement, ils se faisaient écarter. C'était extrêmement radical (WA-014).

À la lumière de cette intervention, nous devinons d'abord que le terme «SMS» ne désigne pas uniquement de courts messages textuels, mais plus généralement toutes les formes d'expression écrite non conformes aux normes de l'orthographie traditionnelle. Nous pouvons également prendre conscience du mépris social dont pâtissent les usagers ne maîtrisant pas ces normes orthographiques dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, et ce, quel que soit leur âge. Nous aimerions enfin évoquer les barrières que représentent ces attentes normatives pour ceux qui ne possèdent pas, pour reprendre une formule chère à Pierre Bourdieu, le capital culturel adéquat[75]. Nous avons en effet été interpellés par le cas d'un membre qui, au cours de notre entretien, nous confessait ne pas vouloir intervenir sur le forum de discussion de la guilde <xyz> à cause de ses faiblesses orthographiques. Ainsi, lorsqu'il souhaitait intervenir sur un sujet particulier, il communiquait ses idées à un autre membre. Ce dernier s'exprimait alors à sa place sur le forum de discussion pour assurer la transmission de ses idées aux autres membres de la guilde[76]. Les attentes des joueurs au niveau de la qualité de l'expression écrite produisaient par conséquent réellement de l'inhibition parmi les adhérents de ce collectif en ligne.

---

[74] Nous utilisons la formule «avoir tendance», dans la mesure où la valorisation sociale des capacités d'expression écrite ne faisait pas totalement consensus. Si tous les membres s'accordaient sur la nécessité de se faire comprendre à l'écrit par ses pairs, tous en revanche n'exigeaient pas une expression parfaite, conforme aux normes traditionnelles de l'orthographe. Une controverse a d'ailleurs éclaté à ce sujet sur le forum de la guilde (dans la rubrique «Taverne») entre le 9 octobre et le 12 octobre 2008, entre les partisans (en grand nombre) du strict respect des normes de l'orthographie traditionnelle et les défenseurs d'une position plus souple envers l'expression écrite, d'abord soucieuse de la compréhension mutuelle entre les membres.

[75] De ce point de vue, nous croyons en la pertinence de l'analyse bourdieusienne des phénomènes de violence symbolique intrinsèquement liés à la distribution du capital culturel, en l'occurrence ici la maîtrise du langage (Bourdieu, 1982).

[76] Cet acteur nous expliquait en effet : «je ne suis pas vraiment quelqu'un qui aime beaucoup les forums, je l'avoue, parce que bon je n'ai jamais été à l'aise à l'écrit, donc du coup les forums, ça me soûle un peu. [...] Je vais plutôt proposer mes idées à des potes que je connais, dans la guilde, puis après eux, s'ils pensent que c'est une bonne idée, je vais leur dire allez-y, donner la quoi» (WA-018).

6.6.6 L'opportunisme flagrant

Bien que certains joueurs entretiennent, comme nous l'avons vu, un rapport instrumental au collectif en ligne, il existe néanmoins un seuil au-delà duquel les usagers finissent par dénigrer, sinon isoler, les individus faisant montre d'un égoïsme jugé excessif. Dans le cas de la guilde <xyz>, les enquêtés n'avaient pas la naïveté de penser que tous les membres s'investissent de manière similaire dans leur communauté, et ce en raison de la variabilité de leur sentiment d'appartenance. Les comportements opportunistes étaient donc évidemment tolérés dans la guilde <xyz>[77]. Le grade «d'apprenti» avait d'ailleurs pour objectif de signifier, tout en la normalisant, la passivité de certains membres à l'égard du collectif en ligne. Ceci étant dit, le refus systématique d'aider ses pairs au profit de ses intérêts personnels (pendant la journée puisque les membres avaient l'obligation de participer aux activités collectives nocturnes) pouvait considérablement dégrader les rapports entre les membres et ternir l'image des joueurs les plus opportunistes. Comme l'indiquait un enquêté :

> Les mecs, ils jouent que pour eux, ils pensent qu'à eux [...]. Tu peux jouer pour toi, parce qu'après tout on est chacun devant notre ordinateur. Voilà, mais tu as quand même le côté...si tu veux pas te retrouver vite tout seul, comme un couillon, ben joue avec les autres, sinon tu auras une réputation de merde (WA-015).

Cette déclaration révèle donc une marge de tolérance envers les comportements opportunistes dans la guilde <xyz>, mais, en même temps, le discrédit des joueurs exploitant ce collectif en ligne à leurs fins sans jamais donner le change. Il s'agit par là même d'attendre des retours dans les collaborations, sans toutefois exiger une stricte équivalence dans les échanges entre les membres. En ce sens, ceux-ci ne soumettent pas leurs collaborations aux normes de la transaction marchande, supposant une équivalence entre les biens (ou les services) échangés. Pour emprunter un concept à Jacques Godbout, les membres de la guilde <xyz> méprisent au fond leurs pairs lorsque ceux-ci manifestent un refus évident d'honorer leur dette[78].

---

[77] Le discours suivant souligne de manière probante la nécessité de tolérer les comportements opportunistes pour qu'une guilde fonctionne : «Les gens qui passent leur temps à passer d'une guilde à une autre, sans jamais s'investir et tout. Ces gens-là effectivement donnent l'impression d'utiliser la guilde. De se servir de la guilde, sans servir la guilde. Cette optique-là, oui, elle est présente chez pas mal de joueurs aussi. Malheureusement. Enfin bon. Il faut des joueurs comme ça aussi, je pense, parce que c'est ce qui permet aux joueurs qui sont soucieux du bon déroulement, soucieux du maintien de la vie de la guilde, ça leur permet à eux d'émerger et puis de prendre des responsabilités.» (WA-017)

6.7 La guilde en tant que communauté de valeurs ?

Des analyses précédentes, trois conclusions s'imposent. Les interactions médiatisées des membres de la guilde <xyz> s'avèrent, en premier lieu, travaillées par des exigences mutuelles de considération. Il existe, en second lieu, plusieurs cercles de reconnaissance dans cette communauté en ligne, parmi lesquels un cercle de reconnaissance plus «confidentiel», réunissant les membres éprouvant un sentiment d'appartenance envers ce collectif en ligne. Or, c'est précisément au sein de ce dernier que se trouvent les dispensateurs et les bénéficiaires de l'estime sociale, ceux-ci et ceux-là étant en réalité les mêmes personnes. Notre argumentation dévoile, enfin, les compétences et les contributions individuelles valorisées par ce cercle spécifique de reconnaissance, mais aussi les qualités personnelles suscitant, au contraire, son mépris social. Partant de là, nous voyons se dessiner les contours d'une échelle de valeurs commune à l'ensemble des joueurs adhérant à ce cercle de reconnaissance. L'appréciation des contributions à la guilde présuppose en effet nécessairement des attentes normatives déterminées, au regard desquelles la valeur sociale de ces contributions est appréciée[79]. Aussi, nous souhaiterions, pour terminer ce chapitre, questionner succinctement les attentes normatives partagées par les membres de ce cercle de reconnaissance. Plus les joueurs contribuaient à la guilde <xyz> et plus ils semblaient, en l'occurrence, promouvoir deux vertus cardinales : l'esprit d'initiative et l'altruisme.

L'initiative constituait une valeur de première importance pour les personnes attachées à la guilde <xyz>. Ces dernières différenciaient d'ailleurs souvent leurs pairs à partir de ce critère, en distinguant les usagers «moteurs» des «suiveurs»[80]. À l'instar des comportements opportunistes, la passivité des joueurs restait évidemment tolérée dans ce cercle de reconnaissance, mais seulement comme un mal nécessaire à la formation d'une guilde dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Cette perspective conduisait, fort logiquement, les acteurs de ce cercle de reconnaissance à louanger les contributeurs les plus

---

[78] La dette dont il est question dans notre argumentation ne se confond pas à la dette économique, mais s'identifie à la «dette de don». Il faut donc entendre la notion de «dette» dans le sens suivant : «celui d'avoir reçu, sans pour autant avoir contracté l'obligation de rendre, mais tout en ayant le plaisir de donner» (Godbout, 2000a, p. 45).

[79] Voir la sous-partie 3.1 du présent chapitre.

[80] Cette distinction entre les éléments «suiveurs» et les «moteurs» dans un collectif en ligne nous a été proposée par le fondateur de la guilde (WA-014).

actifs au détriment des utilisateurs passifs, prompts selon eux à se lamenter :

> Voilà, il y a ce côté prendre les initiatives. Et il n'y a pas besoin d'être forcément officier pour faire ça. Après il y a certains joueurs qui ont tendance à attendre que les choses se passent, qui se connectent et qui attendent que quelqu'un d'autre les invite ou que... Et s'il n'y a rien qui se passe, ils se plaignent quoi. (WA-06)

Au-delà de l'esprit d'initiative, l'altruisme apparaissait à maintes reprises dans les discours de ces acteurs. L'altruisme désignait alors cette propension individuelle à accorder du temps et des efforts personnels à la guilde. Cette valorisation de cette qualité individuelle n'est évidemment pas sans lien avec les travaux anthropologiques de Marcel Mauss (1997, p. 145-279). Il était d'ailleurs frappant de constater que les membres appartenant à ce cercle de contributeurs opéraient précisément une distinction entre leur milieu du travail hors ligne et leur participation au collectif en ligne, en soulignant la gratuité et la liberté de leur implication dans les mondes numériques[81] :

> C'est pas pareil au boulot, parce que c'est gratuit sur un MMO les responsabilités, alors qu'au boulot c'est financier. Plus tu as des responsabilités, plus tu gagnes de l'argent. Ça biaise au boulot. Il y a des gens qui n'aiment pas forcément ça, mais ils vont se forcer pour le côté financier, alors que dans un jeu ils ne vont pas forcer. (WA-02)

La liberté et la gratuité que ces acteurs attribuent à leur engagement nous incitent par là même à penser leurs contributions, dans la continuité de Jacques T. Godbout, comme une forme moderne de don (2000b, p. 135-141). Ce rapprochement s'impose d'autant plus qu'ils insistaient aussi fréquemment sur le sentiment de devoir aider les autres en retour de leurs services[82]. Par conséquent, l'initiative et l'altruisme constituent les deux piliers du système de valeurs sur lequel repose l'appréciation des contributions par les acteurs de ce cercle de reconnaissance.

---

[81] Pour Jacques T. Godbout, la liberté et la gratuité constituent, en l'occurrence, des propriétés communes à l'ensemble des dons dans nos sociétés libérales (2000b, p. 141).

[82] L'un d'eux nous expliquait par exemple : «voilà, enfin, je pars d'un principe: on me donne quelque chose, forcément moi il faut que je rende un petit peu». (WA-015). Mentionnons que le retour fait également partie des propriétés communes à l'ensemble des dons modernes (2000b, p. 142).

CONCLUSION

7.1 Retour sur notre parcours argumentatif

7.1.1 Contextes scientifiques, théoriques et méthodologiques de la recherche

Dans le chapitre I, nous nous sommes efforcés de construire une vision synoptique du domaine des «Game Studies». En procédant de la sorte, nous souhaitions non seulement nous donner les moyens d'apprécier l'ensemble des connaissances académiques portant sur les jeux vidéo, mais aussi de commencer à déceler des points aveugles dans cette production foisonnante. Pour parvenir à cet objectif, nous avons procédé du général au particulier pour réaliser notre revue de littérature. Dans la mesure où les jeux de rôle massivement multijoueurs constituent une forme vidéoludique particulière, nous avons abordé, dans un premier temps, les problématiques portant sur tous les jeux vidéo. Nous avons ensuite resserré notre revue de littérature sur les problématiques spécifiques aux jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Cette démarche nous a donné l'occasion de positionner notre travail par rapport aux recherches existantes : notre étude s'est alors révélée être à la confluence de deux problématiques, à savoir la question de la participation de la pratique ludique à la construction de l'identité des joueurs, d'une part, et la question de la socialisation en ligne, d'autre part.

Dans le chapitre II, notre objectif consistait à construire notre question de recherche. Nous avons pour cela identifié des contradictions entre les études actuelles sur la socialisation dans les mondes numériques. Il apparaît en effet que certaines d'entre elles saluent la richesse des processus de socialisation dans les univers synthétiques alors que d'autres montrent, au

contraire, l'indigence de ces liens sociaux. Partant de là, nous avons essayé de montrer la nécessité d'interroger à nouveau ce qui se joue dans les relations sociales des usagers, mais en adoptant une nouvelle perspective sur ces phénomènes : l'analyse des formes de reconnaissance et de mépris se déployant dans les interactions médiatisées des joueurs. Dès lors, nous avons exposé les présupposés théoriques sous-jacents à la formulation de notre question de recherche et notamment la thèse selon laquelle l'identité est intersubjectivement constituée et intersubjectivement vulnérable. Cette thèse, au fondement de notre dispositif théorique, présente l'avantage de désambiguïser la notion d'identité. Nous avons ensuite présenté les pièces les plus importantes de notre dispositif conceptuel, à savoir la théorie honnethienne de la reconnaissance, l'interactionnisme goffmanien (la métaphore théâtrale et le modèle du rite étant premier chef concernés) et la théorie interactionnelle des médias.

Dans le chapitre III, nous avons présenté notre méthodologie. Pour accomplir cette démarche, nous avons d'abord explicité nos présupposés épistémologiques. Souhaitant dépasser l'alternative entre «le réalisme naïf» (d'après lequel les chercheurs auraient accès à la réalité en soi) et le relativisme (selon lequel les chercheurs produiraient leur propre réalité subjective), nous avons plaidé en faveur du plausibilisme, en nous appuyant sur les travaux de Jean-Pierre Olivier de Sardan. Dans le cadre de ces réflexions épistémologiques, nous avons également approfondi les questions de la compétence attribuable aux acteurs, c'est-à-dire de leur capacité à se penser eux-mêmes, d'une part, et de la légitimité de la critique en sciences humaines, d'autre part.

Suite à ces éclaircissements, nous avons présenté les principes généraux de la réalisation d'une ethnographie du virtuel (celle-ci étant au cœur de notre approche méthodologique) en ayant recours aux travaux de Christine Hine. Nous avons aussi questionné l'articulation entre les données en ligne et hors ligne dans notre recherche. Il s'agissait par là même de déterminer la pertinence de recueillir des matériaux empiriques hors ligne dans le contexte de notre problématique. Or, notre argumentation nous a amenés à privilégier les données en ligne dans notre étude. Dès lors, nous sommes rentrés dans les détails «logistiques» de notre ethnographie du virtuel, en restituant la logique ayant présidé à la fabrication de notre échantillon (un collectif en ligne dans le monde de *Warhammer Online*), et à la sélection de nos techniques d'enquête (l'observation participante et des entretiens semi-directifs). Nous avons, pour terminer, développé les trois grands axes d'analyse par lesquels nous avons tenté de donner de l'intelligibilité à nos matériaux

empiriques.

7.1.2 Résultats de nos analyses qualitatives

Le chapitre IV se donnait pour objectif de démontrer l'idée selon laquelle *Warhammer Online* participe d'un dispositif ludique incitant les joueurs à poursuivre une forme particulière de reconnaissance sociale, à savoir le prestige. Cette dernière a ceci de particulier qu'elle s'exprime dans des relations verticales (la relation entre une «star» et ses «fans» étant un exemple probant) et qu'elle vient sanctionner des performances ou des exploits individuels. En d'autres termes, le prestige vient récompenser les individus se démarquant – volontairement ou non – de leurs pairs par leurs prouesses hors du commun. Pour progresser dans notre réflexion, nous avons au préalable défini ce que nous entendions par «dispositif ludique». Celui-ci agrège *Warhammer Online* à d'autres types de médias de communication, tels que des encyclopédies en ligne, des forums de discussion, des bases de données en ligne et même un logiciel cartographique. Partant de là, il s'est rapidement avéré indispensable de saisir les interrelations entre la totalité de ces éléments pour comprendre la pratique du programme vidéoludique de *Mythic Entertainment*. Puis, après avoir examiné les raisons de l'attractivité de *Warhammer Online* auprès de son public – l'immersion, la socialisation et l'émulation des rapports agonistiques étant les caractéristiques les plus souvent évoquées par nos enquêtés, nous avons analysé les mécanismes ludiques de ce monde numérique. Or, nombreux sont les mécanismes ludiques de cet univers synthétique poussant les joueurs (et les collectifs en ligne) à rentrer dans une compétition ayant pour enjeu le prestige. Combinés à des médias de communication donnant une visibilité étendue aux performances et aux exploits des joueurs, ces mécanismes ludiques enjoignent les usagers à chercher l'admiration du «grand public» (celui-ci formant, pour reprendre les catégories analytiques de Nathalie Heinich, un premier un «cercle de reconnaissance»).

Dans le chapitre V, nous avons introduit un second cercle de reconnaissance dans nos analyses : le collectif en ligne lui-même. Dans la mesure où plusieurs formes de valorisation sociale étaient dispensées dans la guilde <xyz>, nous nous sommes d'abord focalisés sur la reconnaissance relevant, dans la perspective honnethienne, de la sphère juridique. Il s'agissait alors de comprendre comment l'agencement de ce collectif en ligne matérialisait des rapports de reconnaissance ayant pour enjeux les droits et les devoirs des membres. Pour mener cette réflexion, nous avons examiné les conditions pesant sur le développement de la guilde <xyz>. La fragilité de sa structure réticulaire et la dangerosité de l'expérience de la migration

(d'un monde numérique à un autre) se sont révélées être des facteurs déstabilisants pour l'agencement de ce collectif en ligne. Nous avons ensuite défini la guilde <xyz> comme une «guilde ordonnée» (pouvant se prévaloir de son propre appareillage communicationnel, de sa capacité à rassembler un grand nombre de membres et de la régularité de ses activités) et nous avons interrogé les formes de régulation adoptées par la guilde pour assurer la préservation de cet ordre.

Nous avons identifié le design de l'interface de *Warhammer Online* (les fonctionnalités de paramétrage des collectifs en ligne) et les chartes de la guilde à des formes de régulation. Ces deux éléments concourent effectivement à produire une structure hiérarchique, d'une part, et à définir des règles de conduite, d'autre part. Or, le constat de cette hiérarchisation des rapports entre les membres, accordant tous les droits au fondateur de la guilde <xyz>, nous a amenés à questionner les fondements de ce régime autocratique. C'est ultimement en tant que chef de bande que le fondateur de la guilde parvenait à imposer son autorité aux autres membres. Force était donc de constater que la guilde <xyz> s'identifiait à une entité organisée, hiérarchisée et autoritaire, n'accordant aucun droit à ses membres (son fondateur étant l'exception à la règle et, dans une moindre mesure, ses officiers). Bien que cet agencement fasse habituellement l'objet d'un consentement, nous avons, pour terminer, examiné quelques controverses au cours desquelles les membres exprimaient précisément leur désir de se voir reconnaître plus de droits dans la guilde <xyz>.

Au-delà de la question de la reconnaissance des membres en tant que personnes porteuses de droits, le chapitre VI s'est efforcé d'appréhender d'autres formes de reconnaissance sociale dispensées dans le cadre de la guilde <xyz>. La considération, c'est-à-dire la conformité à la règle goffmanienne du «maintien de la face», a retenu dans un premier temps notre attention. Quoique minimale, cette forme de reconnaissance sociale était une attente normative partagée indistinctement par tous les membres de ce collectif en ligne. Elle traversait donc tous les échanges des membres, que ceux-ci se fassent à l'écrit ou à l'oral. Le non-respect de cette règle du «maintien de la face» pouvait d'ailleurs être sanctionné dans la guilde <xyz>.

Par la suite, nous nous sommes intéressés à une autre forme de reconnaissance sociale, à savoir l'estime sociale. Celle-ci, contrairement à l'admiration, s'épanouissent dans le cadre de relations horizontales entre des acteurs se percevant comme des pairs. Elle venait

récompenser les contributions des membres à leur collectif en ligne. Nous avons en l'occurrence identifié deux ordres de contributions pouvant faire l'objet d'une valorisation sociale dans le cadre de la guilde <xyz> : les contributions ludiques, c'est-à-dire la participation d'un joueur à la réalisation des objectifs ludiques de ce collectif en ligne, et les contributions au «vivre ensemble», participant au développement, à l'animation ou à la consolidation des liens entre les membres de cette communauté en ligne. Les contributions au «vivre ensemble» avaient la particularité, d'une part, d'être plus valorisées que les contributions ludiques dans la guilde <xyz> et, d'autre part, d'être saluées par un troisième cercle de reconnaissance, composé cette fois des membres nourrissant un sentiment d'appartenance à l'égard de la guilde <xyz>. Nos analyses dévoilent enfin le mépris de ce cercle de reconnaissance pour certains profils de joueurs, en raison de qualités – de stigmates – jugées inappropriées pour contribuer au collectif en ligne. L'adolescent, le joueur présumé asocial, la personnalité directive, l'opportuniste, le plaintif et l'individu pourvu de faibles compétences langagières suscitaient le mépris de ce troisième cercle de reconnaissance.

7.2 Les contributions de notre recherche

Nous aimerions, suite à la restitution de notre parcours argumentatif, questionner les contributions de notre recherche au champ des «Game Studies» et, plus encore, à la compréhension des processus de socialisation dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Pour ce faire, nous souhaitons au préalable formuler, de façon synthétique, les principales propositions découlant de l'analyse de nos matériaux empiriques :

1. *Warhammer Online* est le cœur et la raison d'être d'un vaste dispositif ludique, articulant ce monde numérique à d'autres médias de communication externes.
2. Les mécanismes ludiques de *Warhammer Online* conditionnent la socialisation des joueurs en les incitant à entrer dans des relations concurrentielles ayant pour enjeu le prestige.
3. Le prestige est dispensé par le «grand public» de *Warhammer Online.*\
4. L'agencement de la guilde <xyz> repose sur une structure fortement hiérarchisée, consacrant l'autorité quasi absolue de son fondateur.
5. À l'exception des officiers et du fondateur de la guilde <xyz>, les membres ne sont pas reconnus comme des personnes porteuses de droits dans ce collectif en ligne.

6. La négation des droits des membres ne provoque que rarement des conflits au sein de la guilde <xyz>.
7. La considération est une forme de reconnaissance minimale, mais exigée dans toutes les interactions médiatisées des membres.
8. L'estime sociale récompense les contributions des membres à leur collectif en ligne.
9. Les membres nourrissant un sentiment d'appartenance à l'égard de la guilde <xyz> forment un cercle de reconnaissance restreint, rassemblant à la fois les dispensateurs et les bénéficiaires de l'estime sociale.

En quoi les propositions ci-dessous constituent-elles des contributions significatives? Notre travail apporte, en premier lieu, des données empiriques sur *Warhammer Online* et son environnement médiatique. Bien que ce monde numérique soit souvent cité dans les publications sur les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, il n'existe pas, à notre connaissance, de travaux se proposant de documenter spécifiquement la production de *Mythic Entertainment* (à l'exception d'un papier signé par Augusto Esteves, se proposant de comparer le comportement des joueurs dans *World of Warcraft* et dans *Warhammer Online* (Esteves, 2008)). Notre recherche espère donc, en documentant les singularités de cet univers synthétiques, combler ce vide.

Ce faisant, nous désirons également participer au rééquilibrage de la représentation des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs dans la littérature scientifique. Certains univers synthétiques semblent en effet surreprésentés dans le domaine des «Game Studies». Il suffit par exemple de considérer l'intérêt porté par la communauté scientifique à *World of Warcraft* pour s'en convaincre. Cet intérêt n'est évidemment pas arbitraire, dans la mesure où cet univers synthétique s'avère le seul à pouvoir revendiquer, selon les chiffres communiqués par *Blizzard Entertainment,* 12 millions d'abonnés en janvier 2010. Cette popularité justifie par conséquent les nombreuses publications que lui consacre la communauté scientifique. Il n'en reste pas moins que cette omniprésence dans le domaine des «Game Studies» crée une représentation biaisée du marché des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Aussi, en documentant *Warhammer Online*, notre recherche se propose de donner une visibilité à un univers synthétique moindrement populaire et de participer, par là même, au rééquilibrage de la représentation des mondes numériques dans la littérature scientifique.

En second lieu, notre travail offre la possibilité d'apprécier la pertinence, la fécondité et l'opérationnalité de la théorie honnethienne dans le contexte de recherches sur les usages sociaux des technologies de communication[1]. La théorie honnethienne de la reconnaissance s'est révélée pertinente et féconde, dans la mesure où - contrairement à ce que pourrait suggérer la lecture de *La Lutte pour la reconnaissance* (Honneth, 2000) – le champ d'application de cette approche dépasse l'analyse des attentes normatives sous-jacentes aux luttes sociales. Contrairement aux apparences, elle permet de saisir ce qui se joue dans les processus de socialisation des joueurs, en dévoilant toute la richesse et la complexité des dimensions symboliques accompagnant leurs interactions médiatisées. Notre recherche confirme aussi l'opérationnalité des concepts de la théorie honnethienne de la reconnaissance puisque nous sommes parvenus à leur donner une traduction méthodologique, en identifiant des techniques d'enquête et des axes analytiques mettant en exergue les phénomènes de (dé)valorisation sociale dans nos matériaux empiriques.

En troisième lieu, notre recherche différencie plusieurs formes de gratification symbolique en ligne : l'admiration, le respect des droits, la considération, l'estime et, dans une moindre mesure, la réputation. Celles-ci peuvent être distinguées, comme nous l'avons vu, en fonction de leurs objets (que viennent-elles récompenser ?), du cercle de reconnaissance qu'elles engagent (qui les dispensent) et de leurs manifestations (comment s'expriment-elles concrètement?). Or ce point reste, selon nous, la contribution la plus décisive de notre thèse. Si les études économiques sur les systèmes de réputation en ligne (Dang Nguyen et Pénard, 2004, p. 96-104)[2] ne laissent que peu d'équivocité au niveau de leur objet de recherche[3], il n'est pas rare de rencontrer, dans des recherches s'intéressant à la socialisation en ligne, des imprécisions concernant les phénomènes de (dé)valorisation sociale. Les frontières entre ces

---

[1] Il existe à notre connaissance très peu de recherches mobilisant les théories de la reconnaissance pour appréhender les usages sociaux des technologies de communication. Les travaux de Fabien Granjon et Julie Denouël (2010) portant sur l'exposition de soi dans les réseaux sociaux nous paraissent de ce point de vue incontournables. Citons également les récentes analyses de Fabien Granjon sur les phénomènes de réification (d'oubli de reconnaissance) dans les réseaux sociaux (Granjon, 2011).

[2] Voir la sous-partie 4.2.1 du chapitre VI sur la définition économique de la réputation.

[3] Il en est de même pour les études portant sur la notoriété en ligne. Comme le montre Jean-Samuel Beuscart, il s'agit en effet d'un phénomène social clairement délimitable : «La notion de notoriété, issue du marketing, est avant tout une notion opératoire, mesurée le plus souvent par un taux de population ayant connaissance d'un nom ou d'une marque» (2008, p. 143).

derniers n'étant pas toujours déterminées adéquatement, ce flou peut avoir pour conséquence d'homogénéiser les différentes formes de gratification symbolique à l'oeuvre dans les interactions médiatisées des acteurs et, par là même, de ne pas rendre justice à leur richesse et à leur complexité.

Prenons un exemple extrait des «Game Studies» pour corroborer cette affirmation. Dans la chapitre II, nous avons vu que l'étude de Mikael Jakobsson et T.L Taylor donne beaucoup de poids à la réputation dans leur analyse d'*Everquest*, sans cependant déterminer clairement la signification de ce concept. Cette notion revêt parfois la signification que lui prêtent les économistes, mais dans d'autres passages, elle semble s'apparenter à l'admiration ou à l'estime. Bref, ces auteurs accordent une place prépondérante à la réputation dans leur recherche, mais la réputation demeure en même temps un concept indéterminé. Cette imprécision induit alors des confusions dans la restitution des phénomènes de (dé)valorisation sociale[4]. Nous espérons avoir contribué à la compréhension des jeux de rôle massivement multijoueurs en montrant, d'une part, la nécessité de procéder à des distinctions entre les différentes formes de reconnaissance sociale et, d'autre part, en restituant sans les homogénéiser les phénomènes d'admiration, de respect, de considération, d'estime et de réputation dans les processus de socialisation des joueurs.

En quatrième lieu, les résultats de notre thèse démontrent la nécessité de se montrer respectueux des attentes normatives des acteurs. Prendre au sérieux ces dernières, cela signifie épouser la diversité de ces attentes normatives et résister à la tentation utilitariste de réduire les motivations des enquêtés à un calcul égoïste (visant à maximiser leur reconnaissance sociale pour accroître leurs chances d'atteindre leurs intérêts particuliers ou des positions de pouvoir)[5]. En ce sens, notre recherche peut contribuer à la compréhension de la socialisation dans les mondes numériques en témoignant de l'inadéquation d'une conception utilitariste, réduisant les demandes de reconnaissance des joueurs à des aspirations instrumentales. Nous faisons par là même nôtres les critiques formulées par

---

[4] Rappelons qu'ils affirment :«Comme nous l'avons vu dans notre examen des vies quotidiennes des joueurs d'Everquest, la réputation joue un rôle significatif dans le succès de joueur. Dans les guildes « über » cette leçon est doublement importante et il pourrait en effet être dit que la réputation est tout ». (2003, p. 85)

[5] Les théories de la reconnaissance n'impliquent pas d'abandonner les motivations instrumentales des acteurs. Là où elles se démarquent toutefois du cadrage utilitariste, c'est qu'elles se refusent à réduire l'ensemble des motivations des acteurs à des préoccupations instrumentales.

Olivier Voirol à l'égard de la sociologie critique de Pierre Bourdieu et, plus précisément de sa notion de «capital symbolique» (Voirol, 2004, p. 423-426) : la valeur des différentes formes de valorisation sociale ne saurait être strictement instrumentale. Autrement dit, la reconnaissance sociale ne représente pas seulement un capital symbolique qu'il faudrait s'accaparer pour obtenir une position dominante dans un champ. Pour saisir ce qui se joue dans les interactions médiatisées des joueurs, il faut au contraire admettre l'authenticité des demandes de reconnaissance sociale des acteurs.

7.3 Les limites de notre recherche

7.3.1 Les rapports de reconnaissance entre les collectifs en ligne

Par manque de données empiriques[6], nous n'avons pas entrepris l'analyse des rapports de reconnaissance entre les collectifs en ligne dans *Warhammer Online*. Notre observation participante nous incite pourtant à penser qu'il existe des phénomènes de (dé)valorisation sociale entre les guildes. Loin de se restreindre, comme nous l'avons vu dans le chapitre IV[7], à des rapports de concurrence ayant pour enjeu la célébrité, les relations entre les collectifs en ligne semblaient travaillées elles aussi par des attentes normatives, au premier rang desquelles la considération. La charte générale de la guilde <xyz> permet d'ailleurs de deviner la prégnance de la demande de considération dans les relations entre les différents collectifs en ligne. Dans la rubrique «comportement», il est en effet indiqué :

> N'oubliez pas que vous êtes les représentants de la guilde. Soyez en fiers mais dignes. Vous devez être respectueux envers les autres joueurs en toutes circonstances.

De plus, à la lecture des interventions des joueurs de notre serveur «Nehekhara» sur les forums de discussion du site *JeuxOnLine*, la valorisation sociale des contributions des guildes à la vie de leur serveur ne leur paraissait pas étrangère. Cette dimension s'avère, là encore, complètement absente de notre analyse. Enfin, bien qu'il ne s'agisse pas strictement d'une forme de reconnaissance sociale, la réputation au sens économique du terme semble bien plus importante dans les rapports entre les guildes que dans les relations

---

[6] Pour combler ces carences, nous aurions dû prévoir dans notre méthodologie d'interroger des joueurs appartenant à d'autres guildes sur le serveur *Nehekhara*. Par ce procédé, nous aurions pu prendre conscience de l'image de la guilde <xyz> auprès des autres collectifs en ligne, mais aussi de ce qui participe à la construction d'un rapport positif (ou négatif) entre ces entités.

[7] Voir la sous-partie 4.3.5 du chapitre IV

interpersonnelles des joueurs dans *Warhammer Online*. Si le programme de *Mythic Entertainment* ne nécessite que peu de finesse dans la collaboration entre les joueurs sur les champs de bataille, la coordination entre les guildes paraît plus exigeante. En ce sens, la réputation des collectifs en ligne semble être un enjeu dans *Warhammer Online*, contrairement à la réputation individuelle des avatars.

7.3.2 Le point de vue des concepteurs

Dans le chapitre IV, nous avons analysé les caractéristiques des différents éléments de notre dispositif ludique, dans l'idée de comprendre comment ceux-ci concourraient à pousser les joueurs dans des relations concurrentielles ayant pour enjeu leur prestige. Cette analyse s'appuie sur nos entretiens avec les membres de la guilde <xyz> et les résultats de notre observation participante (et donc de notre propre confrontation au dispositif ludique). Elle ne fait cependant aucune référence au point de vue des concepteurs eux-mêmes. Cette carence nous paraît regrettable, dans la mesure où des entretiens avec les développeurs auraient donné, à l'évidence, une assise plus solide à notre argumentation. En rencontrant les concepteurs, nous aurions eu une idée plus claire de l'influence du dispositif ludique sur l'agencement de la guilde <xyz>. Rappelons en effet que le paramétrage des relations hiérarchiques entre les membres de ce collectif en ligne est en partie (la structure hiérarchique étant également définie dans les chartes de la guilde) déterminé dans l'interface de gestion de guilde de *Warhammer Online*. Il aurait donc été profitable de recueillir des informations auprès des développeurs pour saisir plus précisément comment le design de ce monde numérique conditionne la course au prestige des joueurs et la forme sociale de leurs collectifs en ligne.

7.3.3 Un déficit d'analyses microsociologiques

Dans le chapitre II, nous annoncions vouloir conjuguer la théorie honnethienne de la reconnaissance à la sociologie goffmanienne pour réaliser, dans le cadre de *Warhammer Online*, une «microsociologie de la reconnaissance» (Lazzeri et Caillé, 2004, p. 112)[8]. C'est d'ailleurs sur cette base que nous avons justifié la nécessité de recourir à l'observation participante. Force est pourtant de constater un déficit d'analyses microsociologiques dans notre recherche, d'une part, et un manque de matériaux sur lesquels auraient pu porter ces analyses interactionnistes, d'autre part. Ces insuffisances s'expliquent par l'inadéquation de

---

[8] Voir sous-partie 5.1.3 du chapitre II.

notre posture personnelle dans l'accomplissement de notre observation participante. Nous avons *de facto* adopté une posture d'observateur au cours de notre enquête de terrain et non de participant. Bien que nous ayons participé à toutes les activités de la guilde pendant trois mois, nous avons maintenant conscience de ne pas nous être suffisamment risqués dans les interactions médiatisées avec nos pairs. Or, comme le montre le chapitre III, les études microsociologiques requièrent un engagement personnel des chercheurs dans leurs rencontres avec les acteurs pour percer l'ordre interactionnel[9]. Étant trop en retrait dans les interactions médiatisées, nous n'avons donc pas été en mesure de recueillir un corpus de données approprié pour mener, de manière systématique, des analyses microsociologiques. De plus, nous n'avons pas assez enregistré (et archivé) les interactions médiatisées des membres de la guilde pour pouvoir les examiner avec précision par la suite[10].

7.3.4 Les rapports de pouvoir

Nous aimerions, pour terminer, évoquer les limites de notre travail concernant l'analyse des rapports de pouvoir. Dans le chapitre V, nous avons dressé un portrait de l'agencement de la guilde <xyz> en montrant qu'il s'agissait d'une entité ordonnée, hiérarchisée et consacrant l'autorité du fondateur de la guilde en tant que chef de bande. À l'exception de cette analyse, questionnant les fondements de l'autorité du fondateur de la guilde, les rapports de pouvoir ne font jamais l'objet d'une étude approfondie dans notre argumentation. Pourtant, comme le souligne Estelle Ferrarese, les rapports de pouvoir sont consubstantiels des rapports de reconnaissance mutuelle, dans la mesure où, désirer la reconnaissance sociale d'autrui, c'est en même en temps accorder à l'autre le pouvoir de confirmer ou de refuser la reconnaissance sociale (2009b, p. 303-320). En affirmant cela, il ne s'agit pas de réduire les phénomènes de (de)valorisation sociale à des relations de pouvoir (comme nous pourrions être tentés, comme nous l'avons vu, de réduire les demandes de reconnaissance à des motivations instrumentales), mais de prendre acte des articulations entre la reconnaissance mutuelle et le pouvoir. Partant de là, notre recherche manifeste des lacunes évidentes puisqu'elle n'interroge pas ces rapports de pouvoir dans les relations d'admiration, de respect, de considération ou d'estime entre les joueurs.

---

[9] Voir sous-partie 3.2.1 du chapitre III

[10] À l'exception de leurs échanges sur le forum de discussion de la guilde et de leurs discussions au cours de deux réunions de guilde.

7.4 Perspectives de recherche

Nous aimerions, à présent, développer quelques perspectives de recherche à partir des conclusions de notre thèse. Deux projets nous paraissent prometteurs, à savoir l'étude de la mutation d'un collectif en ligne en une guilde multi-plateformes et l'analyse de la participation des rapports de reconnaissance mutuelle en ligne à la construction de soi.

7.4.1 Suivre le devenir d'une guilde multi-plateformes

Alors que la fin de notre observation participante approchait, nous avons assisté, le vendredi 14 novembre 2008, à une réunion de guilde aussi riche en enseignements que frustrante. C'est en effet à cette occasion que le fondateur de la guilde a explicité ses intentions concernant le devenir du collectif en ligne. Mécontent de l'évolution de *Warhammer Online*, le «maître de guerre» exposait publiquement son projet de transformer la guilde <xyz> en une guilde multi-plateformes, engagée simultanément dans plusieurs mondes numériques. Cette mutation devait avoir lieu au début de l'année 2009. L'idée était alors de réorganiser la guilde <xyz> de la manière suivante : le fondateur de la guilde aurait d'abord conservé toutes ses prérogatives, en nommant toutefois des officiers le représentant dans chaque univers synthétique colonisé par les membres de la guilde. La charte générale du collectif en ligne aurait été maintenue telle quelle, mais la guilde <xyz> se serait également dotée d'une charte spécifique pour chacun de ces mondes numériques. Pour le fondateur de la guilde, cette transformation en guilde multi-plateformes ne représentait pas qu'une évolution mineure, mais un véritable «saut qualitatif» :

> Une guilde multigaming, c'est une guilde qui est plus qu'une simple guilde limitée à un jeu, mais une guilde qui est un regroupement de personnes, qui jouent à plusieurs jeux vidéo MMO [...]. C'est tout à fait différent pour moi. Parce que je privilégie le joueur, plutôt que le support. C'est une autre vision, c'est à l'inverse (WA-014).

Nous ne savons pas si cette vision du fondateur de la guilde a trouvé une traduction concrète, dans la mesure où nous avons décidé d'arrêter notre observation participante à la fin du mois de novembre 2008. Nous estimons cependant qu'une étude portant sur une guilde multi-plateformes serait prometteuse pour examiner non seulement les conséquences organisationnelles d'un tel projet, mais aussi la reconfiguration des rapports de pouvoir entre les membres. Cette recherche n'apporterait que peu d'informations concernant les formes de reconnaissance et de mépris dans les interactions médiatisées, mais s'avérerait fructueuse

pour appréhender une forme sociale originale dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

7.4.2 Contribution des rapports de reconnaissance à la construction de soi

Comme en témoigne notre revue de littérature dans le chapitre I, nous songions initialement à construire notre recherche à la confluence de deux problématiques, l'une portant sur les processus de socialisation des joueurs et l'autre sur la participation de la pratique ludique à la construction de soi. Si notre argumentation, en dévoilant les différentes formes de (dé)valorisation sociale à l'oeuvre dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, apporte des éclaircissements sur les processus de socialisation des joueurs, elle demeure muette concernant l'influence de cette pratique ludique sur la construction de l'identité des joueurs. En d'autres termes, nous savons le rôle de joueur encastré dans des rapports de reconnaissance mutuelle, mais nous ignorons toujours comment ceux-ci contribuent à la construction de l'identité de l'individu endossant ce rôle de joueur (et de ce fait si ceux-ci participent à la consolidation d'un rapport positif ou négatif à soi).

Nous nous sommes rapidement aperçus, au cours de notre recherche, de l'impossibilité d'approfondir cette question, dans la mesure où nos techniques d'enquêtes étaient inadéquates pour recueillir des données pertinentes sur ce sujet (nous aurions eu davantage de résultats en réalisation une étude longitudinale ou des récits de vie). Notre dispositif théorique n'était d'ailleurs pas plus approprié que nos techniques d'enquête. Il aurait sans doute fallu nous armer de concepts provenant du domaine de la psychologie ou de la psychanalyse pour traiter une telle question.

Ceci étant dit, nous sommes aujourd'hui encore plus convaincus de la pertinence d'une étude sur la participation du rôle de joueur à la construction de l'identité. Notre recherche, en démontrant l'existence de formes de reconnaissance et de mépris dans les interactions médiatisées des joueurs, n'est en réalité que la première étape. Il s'agit maintenant de s'appuyer sur les résultats de notre travail pour examiner comment les phénomènes de (dé)valorisation sociale en ligne sont vécus par les joueurs et pèsent sur l'image qu'ils se font d'eux-mêmes. Bien que dispersés, quelques extraits de nos entretiens nous confortent dans l'idée qu'il s'agit d'une piste de recherche prometteuse. Nous souhaitons donc terminer notre propos en citant au moins deux passages de nos entretiens nous ayant interpellés :

Dans ta vie, elle est pas...elle est pas forcément nulle, c'était pas mon cas. Mais

ma vie était à l'époque fade, elle était emmerdante quoi. Des petits boulots, machin, tout, enfin j'avais rien de spécial. Alors que là, bon tu es un chasseur, tu vas dans l'instance machin. Tu es dans les meilleures guildes du serveur et tout, tu fais partie de l'élite, alors que dans ta vie tu es mec banal, tu as des trucs banals. (WA-05).

Je vais pas raconter ma life, hein « 3615 ma life », mais j'ai fait une dépression et dans cette dépression c'est le moment où j'ai le plus joué. Parce que j'avais besoin d'évoluer, j'avais besoin de continuer à faire quelque chose. Et le fait de servir à rien en étant au chômage dans la société, c'est encore pire, et ça amplifie encore le phénomène et ce besoin de dire: « non mais attendez, je suis là, je peux faire ça, je peux faire ça, je suis peut-être au chômage, mais je suis un bon joueur » (WA-014).

ANNEXE A

ANNONCE DE RECRUTEMENT DE LA GUILDE <XYZ>

Nom de la guide: <XYZ>
-Créateur(s)/chef(s) de la guilde : pseudonyme supprimé pour respecter l'anonymat.
-Faction de la guilde : Ordre
-Éventuelles restrictions de la guilde (classes/races) : Toutes les races/classes sont acceptées
-Objectif de la guilde : RvR>PVP>RP

Qui sommes nous?
<xyz> est une ancienne guilde ayant passé sur plusieurs mmo tels que "Guild Wars", et World of Warcraft.
Certains membres de la guilde ont plus de 8 ans d'expérience dans les mmo; nous sommes donc un groupe d'anciens joueurs matures.

Nombre de joueurs inscrit dans la guilde <xyz> :
Jeudi 14/09/08 = 72 joueurs

Qui peut nous rejoindre?
Pour rejoindre la guilde <xyz> il faut répondre à certaines conditions.
1) Avoir 18 ans ou plus
2) Avoir une véritable passion pour le "PVP"
3) Savoir écouter des directives simples ingame
4) Avoir le logiciel Team Speak et un casque micro

Une certaine maturité est requise pour entrer dans la guilde; nous ne sommes pas des enfants et bien que nous respectons complètement les jeunes joueurs nous souhaitons rester entre personnes adultes.

Les origines de <xyz> :

<xyz> fut crée il a bientôt 1 an par moi même sur le jeu World of Warcraft sur le serveur "Conseil des Ombres" (PVP/RP).
Plusieurs joueurs ayant depuis longtemps l'habitude de jouer ensembles ont rejoint la guilde formant le noyau dur de la guilde <xyz>.

Bien avant World of Wacraft, j'ai crée plusieurs guildes sur d'autres mmo...
T4C : nom de la guilde supprimé pour respecter l'anonymat.
Guild Wars : nom de la guilde supprimé pour respecter l'anonymat.
World of Warcraft : nom de la guilde supprimé pour respecter l'anonymat.
World of Warcraft : nom de la guilde supprimé pour respecter l'anonymat.
World of Warcraft : <xyz>
Warhammer : <xyz>

-Site web : lien supprimé pour respecter l'anonymat.
-Forum: lien supprimé pour respecter l'anonymat.
-Contacts : adresse supprimée pour respecter l'anonymat.

Recrutement ouvert !

ANNEXE B

CANDIDATURE À L'INTENTION DE LA GUILDE <XYZ>

Bonjour à tous,

Voilà ma candidature. Comme vous le constaterez, « ma postulation » est assez particulière. J'ai en effet une « double casquette »: celle de joueur, passionné par les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, d'une part, et celle de chercheur en sciences sociales, réalisant une thèse sur la sociabilité dans les univers virtuels, d'autre part. J'espère que mes arguments vous convaincront de m'accepter dans votre guilde... Bien sûr, je reste entièrement disponible pour discuter de tout ça avec vous sur TS, Skype, Msn, etc.

Je commence par ma candidature en tant que joueur

1) IRL (âge, prénom, région):

J'ai 31 ans et je m'appelle Julien. J'habite depuis 3 ans à Montréal, au Québec, mais je suis français d'origine (ma terre sainte étant Besançon, en Franche-Comté). Bon je sais ce que vous vous dites: « avec ces 6 heures de décalage horaire (en moins), on sera jamais connecté aux mêmes moments ». En fait, ce n'est pas un problème, je joue l'après-midi, généralement de 14h00 à 18h00 (donc 20h00 à 24h00 pour vous).

2) Futur Personnage :

Pseudo mon personnage s'appelle « Bourlok » , un nain

Armée :ben... ordre, non?

Carrière :je suis ingénieur (j'adore les inventions débiles des nains dans Warhammer).

3) Expérience :

J'ai joué à World of Warcraft pendant 3 ans (depuis l'open beta). Mon avatar était un tauren chaman sur un serveur PVE. Au début, j'ai adoré le concept, c'était tout nouveau pour moi les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Mais je m'en suis dégoûté progressivement. J'ai donc logiquement arrêté mon abonnement en mars 2008, fatigué par le « farming » intensif, sous toutes ses formes (battleground, instances, arènes, etc.), mais aussi par l'ambiance un peu trop « kikoolol ».

Par rapport à Warhammer, je suis (pour l'instant) un nain à très courte barbe, voire même imberbe... Bref, je n'ai pas trop d'expérience. J'ai participé à la beta fermé, mais sans trop m'impliquer (je jouais un répurgateur sur un serveur normal). Même chose pour la beta ouverte. Pour garder le plaisir de découvrir le jeu à sa sortie (et éviter les répétitions, je n'aime pas trop m'investir dans les beta...

4) Pourquoi Warhammer :

Pour moi Warhammer, c'est d'abord un background génial. J'ai joué pendant très longtemps à Warhammer jeu de rôle (ancienne édition) et pendant six ans au jeu de figurines (j'avais une armée de...nains). Ensuite, je trouve l'aspect PVP particulièrement séduisant. Je peux me tromper, mais j'ai l'impression que ça m'évitera « le farming » intensif.

Le choix du serveur RP PVP s'explique bien sûr par mon attirance envers l'historique du vieux monde. J'ai du mal à concevoir des avatars portant le nom de « Roxxor 21010 », parlant le SMS, dans un univers aussi riche. Et puis, j'ai l'impression (mais encore une fois je peux me tromper), que les joueurs seront globalement plus matures sur ce genre de serveur.

5) Matériels et disponibilités(TS, micro ...):

Tout ce qui est nécessaire pour communiquer et se coordonner, un micro, TS et, au besoin, pourquoi pas Skype.

Mon ordinateur:

Intel Core Duo 6400 (2,13 Ghz);

4 Giga de mémoire vive;

Nvidia 8800GT

6) Pourquoi <xyz>?? (motivation)

Je recherche une guilde de joueurs matures - sans être psychorigides - motivés par le background de Warhammer et bien sûr sympathiques. D'après ce que j'ai vu sur le forum, la guilde me semble répondre parfaitement à l'ensemble de ces critères. Je trouverais ça vraiment agréable d'évoluer aux côtés de joueurs sensibles à la dimension historique de cet univers, n'étant pas exclusivement obnubilés par « le diktat de l'efficacité » ...

À présent, j'ôte ma casquette de joueur, pour adopter celle de chercheur:

Je suis actuellement doctorant en communication à l'Université du Québec à Montréal. Mon domaine de spécialité n'est autre que les usages des Technologies de l'Information et de la Communication. J'effectue des recherches sur des sujets assez variés (Second Life, les contributeurs de Firefox, la rupture numérique, etc.)

Dans le cadre de ma thèse, j'analyse les relations sociales entre les utilisateurs de mondes virtuels. Je m'intéresse donc aux façons de socialiser entre les joueurs, aux manières de se présenter en ligne, d'interagir ensemble, mais aussi des motivations de tout un chacun.

Concrètement, je souhaite réaliser ce qu'on appelle « pompeusement » une ethnographie en ligne: il s'agit de suivre un collectif pendant une période relativement longue (normalement 2 ou 3 mois) pour le comprendre « de l'intérieur ». C'est finalement une observation basée sur la participation du chercheur à toutes les activités de la guilde. Des notes seront prises après chaque session de jeu sur support informatique (ça permet d'éviter les pauses en plein milieu de l'action. Au niveau du jeu lui-même, vous ne verrez donc aucune différence). Les conversations sur la messagerie instantanée du jeu pourront être enregistrées.

Je dois aussi ajouter que ce projet a reçu l'appui financier du Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC).

À ce titre, je suis tenu de respecter des engagements éthiques:

-il est entendu que les renseignements recueillis lors de l'observation sont confidentiels et que seul le chercheur aura accès aux notes et aux enregistrements ;

-toutes les données personnelles seront bien sûr anonymisées ;

-les données seront détruites 2 ans après les dernières publications.

-de plus, votre participation à ce projet est volontaire. Cela signifie que vous acceptez de participer au projet sans aucune contrainte ou pression extérieure et que par ailleurs vous être libre de mettre fin à votre participation en tout temps au cours de cette recherche. Dans ce cas et à votre demande, les renseignements vous concernant seront détruits ;

-votre accord à participer implique également que vous acceptiez que le chercheur puisse les utiliser aux fins de la présente recherche (articles, conférences et communications scientifiques), à la condition qu'aucune information permettant de vous identifier ne soit divulguée publiquement ou à moins d'un consentement explicite de votre part.

ANNEXE C

INTERFACE DE GESTION DE GUILDE

ANNEXE D

CHARTE GÉNÉRALE DE LA GUILDE <XYZ>

Voici le shema de fonctionnement de la guilde <xyz> :
RVR > BG > PVP > RP > PVE > Craft

A. Généralités

La guilde "<xyz>" est une guilde de joueurs ayant pour passion le "PVP".

La guilde à une ambiance de jeu sympathique, et privilégie le jeu en groupe plutôt que le jeu en solitaire.

Le level n'est pas une fin en soit et ne doit signifier QUE de l'amusement il est STRICTEMENT interdit de faire de l'xp sans s'amuser. (ni de chercher un stuff sans plaisir)

La journée est principalement utilisée pour le PVE/CRAFT/RP. La soirée et la nuit sont des moments propices au RVR/BG/PVP.

1.Présence

La guilde <xyz> ne réclame aucune obligation de présence cependant au vue de sont statu de guilde "importante" il est nettement préférable d'être un joueur régulier.

2.Comportement

N'oubliez pas que vous êtes les représentants de la guilde. Soyez en fiers mais dignes. Vous devez être respectueux envers les autres joueurs en toutes circonstances.

Aucun comportement portant atteinte à un membre ou à l'ensemble de la guilde ne sera toléré. Tout propos discriminatoire quel qu'il soit sera sanctionné. La politesse est de rigueur. Elle passe par des gestes simples mais naturels comme dire bonjour et au revoir lorsque l'on arrive et que l'on repart, dire s'il te plait et merci lorsque l'on demande quelque chose.

3.Les Rerolls

Les rerolls sont autorisé dans la mesure ou il n'empiète pas sur votre temps de jeu et que vous privilégier votre main avant tout! Il seront donc accepter dans la guilde puis qu'en jouant il vont faire augmenter aussi le niveau de celle-ci. Cependant le Reroll aura toujours le titre

"Reroll" au sein de la guilde il ne pourra pas progresser , et si il est jouer à outrance il remplacera automatiquement le joueur "Main" qui perdra alors sont statu.

4. Les loots

Au vue du système de loot de Warhammer il n'est pas difficile de bien les gérer cependant nous exigeons de nos membres qu'il joue la "cupidité" si un loot ne leur ai pas absolument nécessaire. (potion, item, craft etc..)

Exemple : Potion de boost PA = Utile pour tous donc CUPI

B. Ambiance

1. Général:

Malgré son sérieux, la guilde se veut quand même amicale; il n'est donc pas interdit de plaisanter, papoter etc...

Sur ce même principe, il est appréciable quand vous vous connectez de dire un petit bonjour/bonsoir à tout le monde, ainsi que de répondre lorsqu'une question est posée sur le chanel guilde. De plus, les insultes entre membres sont à bannir et sont très sévèrement punie.

2. Problèmes entre membres:

Dans un premier temps, essayez de résoudre vos problèmes en privé, il n'est pas nécessaire que tout le monde soit au courant de vos différents. Si vous ne trouvez pas un terrain d'entente veuillez en référer aux officiers qui essayeront de trouver un terrain d'entente.

Si aucune solution n'est trouvé entre les membres l'officier devra trancher et c'est rarement une solution adéquate pour tous.

C. Gestion

1. Le recrutement:

Il se fait par les officiers ou le GM. Chaque membre se verra subir une période de test de 1 semaine. Attention, un joueur n'étant plus en période de test peut ne pas rester impunis et peut toujours être radié de la guilde.

2. Le bannissement:

Il se produit lorsqu'un membre ne rentre pas dans le profil de la guilde ou après une période d'absence (3 semaines) non préalablement avertie. De plus, normalement un offcier n'a pas besoin de se justifier pour un bannissement, il n'est donc pas utile de remplir le forum avec des questions, si vous ne comprenez pas vous pouvez toujours whisper l'officier qui a banni un joueur pour avoir une explication. Bannir un joueur n'est pas un passe-temps pour les officiers et ils se seront concertés entre eux pour éviter une décision unilatéral.

Aucun joueur n'est renvoyer sur un coup de tête et il est bien souvent avertis au préalable.

3. Le RP

Pour tout ce qui est "Rôle play" la guilde <xyz> est très souple cependant par respect pour ceux qui pratique cette activités couramment, il est strictement interdit d'aller à l'encontre de ces personnes.

Pour ce qui est du Rp au seins de la guilde il n'est pas obligatoire mais préférable d'en faire au moin un peu. Pour cela il est obligatoire de parler "Rp" dans les canaux....

4. TeamSpeak

L'utilisation du logiciel de communication vocal "TEAM SPEAK 2.0" est obligatoire pour les activités de guilde.

Tout joueur participant à une session de jeu en guilde respecte obligatoirement les choses suivantes...

- Aucune insulte envers un autre joueur participant (membre de la guilde ou non).
- Ne pas crier et ne pas flooder ni le canal /sc ni le TS.
- Ne pas quitter un BG sans prévenir. (Prévenir 1 BG à l'avance si possible)
- Utiliser le TS intelligemment, et essayer de donner au maximum des informations importantes. (Non au flood TS)
- Garder sont sang-froid au maximum.
- Eviter de parler de sont combat en direct (exemple: «je me suis pris un X Dégats»)
- Toujours respecter sont adversaire.
- Gagner n'est pas un but en soi, la priorité est d'évoluer, les victoires suivront logiquement.
- Essayer au maximum de tirer partie d'une défaite et de comprendre pourquoi la bataille est perdue.

. IL EST OBLIGATOIRE POUR DES RAISONS LOGISTIQUE ET PRATIQUE DE RESPECTER LES CANAUX TS! Regarder donc bien le nom du chanel dans le quel vous vous trouvez quand vous discuter.

Chaque joueur de la guilde par sa présence dans celle-ci ACCEPTE la charte de guilde et se doit de la respecter

ANNEXE E

CHARTE DES OFFICIERS DE LA GUILDE <XYZ>

Voici une petite charte qui s'applique au officier en plus de la charte normale.

C'est une sorte de cahier de règles de conduites, si vous pensez qu'un officier dépasse les limites de cette charte vous pouvez m'en parler directement.

Un Officier doit :
- Assuré à tout les membres de la guilde de jouer dans de bonne condition.
- Faire vivre la guilde en étant toujours la pour proposer à la guilde des actions.
- Toujours rester calme et garder son sang froid en toute circonstance.
- Régler les problèmes entre les membres et jouer le médiateur si il y en à besoin.
- Faire respecter le bon fonctionnement du TS.
- Respecter les décisions du GM et des autres Officier.
- Être présent régulièrement.
- Faire passer la guilde avant son intérêt personnelle.
- Toujours donner une bonne image de la guilde.

Un Officier ne doit pas :
- Rester inactif et attendre que les choses ce passe.
- S'enerver sur un joueur ou participer à d'éventuelle conflit au sein de la guilde.
- Abusé de son statu pour intimider les autres joueurs.
- Refuser de participer à une action de guilde.

Cette charte est comme la première elle est d'application tacite et peu être soumis à des mis à jours, il est donc du devoir de l'officier de venir contrôler celle-ci périodiquement.

ANNEXE F

GUIDE D'ENTRETIEN

Introduction :

Je suis doctorant en communication à l'Université du Québec à Montréal et je travaille au LabCMO. Je m'intéresse aux usages des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC). Je fais des recherches sur des sujets assez variés (le Web 2.0, World of Warcraft, les développeurs de Firefox, le logiciel libre, etc.), au Laboratoire de Communication Médiatisée par Ordinateur.

Dans le cadre de ma thèse, je m'intéresse aux grandes guildes dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Pourquoi? Ces communautés en ligne sont très intéressantes pour moi, parce qu'elles mettent en relation un grand nombre de joueurs et parce qu'elles produisent des organisations complexes.

Pour résumer, j'aimerais comprendre un peu mieux les relations sociales entre les joueurs. Je cherche donc à savoir entre autres, comment les membres de ces grandes guildes rentrent en contact les uns avec les autres, comment les liens entre eux évoluent, mais aussi comment les joueurs arrivent à se coordonner, à assurer la cohésion de la guilde. Les motivations des membres des grandes guildes sont aussi très importantes pour mon projet.

En étant intégré à la guilde <xyz>, j'ai eu la chance de pouvoir saisir, de l'intérieur, le fonctionnement d'une communauté de grande envergure. Je souhaite maintenant t'écouter pour connaître ton expérience et ta vision de la participation à la vie d'une grande guilde.

Quelques précisions pratiques :

- Cette entrevue sera enregistrée numériquement avec ta permission.
- Elle prendra environ 1 heure de ton temps.
- Si je pose une question que tu trouves gênante, n'hésite pas à me le dire et je passerai à autre chose. Tu n'es absolument pas obligé de répondre à mes questions.
- Le point le plus important: il ne s'agit pas d'un entretien directif! Tu es libre d'intervenir à n'importe quel moment pour évoquer des points qui te semblent incontournables, apporter des précisions, faire des digressions qui te paraissent nécessaires pour comprendre quelque chose. Pour moi c'est vraiment important que tu prennes cette liberté, parce que je n'ai pas ton expérience. J'ai avec moi un guide de quelques thèmes à aborder, mais il y a sans doute beaucoup de choses importantes

à dire auxquelles je n'avais pas pensé.

Exigences éthiques (facultatif) :

1. Il est entendu que les renseignements recueillis lors de l'entretien sont confidentiels et que je serai le seul à avoir accès aux notes et aux enregistrements.
2. Toutes les données personnelles seront bien sûr anonymisées, autant celles permettant de t'identifier en ligne (pseudonymes des avatars, noms de guildes, etc.) que celles sur ton quotidien.
3. Ta participation à ce projet est volontaire. Cela signifie que tu acceptes de participer au projet sans aucune contrainte, mais aussi que tu es libre de mettre fin à l'entretien n'importe quand. Dans ce cas, les renseignements te concernant seront détruits.
4. Ton accord implique également que tu acceptes que je puisse utiliser ces données aux fins de la présente recherche (articles, conférences et communications scientifiques).
5. Toutes les données seront détruites 2 ans après les dernières publications.

Thématiques à aborder :

1. Comment en es-tu venu aux jeux de rôle?

- Quels sont les jeux en ligne massivement multijoueurs auxquels tu as participé?
- Comment t'es-tu intéressé aux jeux de rôle en ligne?
- Penses-tu continuer à l'impliquer dans les jeux de rôle en ligne à l'avenir?

2. Comment en es tu venu à t'intégrer à une grande guilde telle que <xyz>?

- Quels styles de guildes as-tu fréquentés avant de t'intégrer dans la guilde <xyz>?
- Connaissais-tu des membres de la guilde avant de devenir membre?
- Comment s'est déroulé ton insertion dans une guilde telle que <xyz>?
- Comment présenter sa candidature pour faciliter son insertion dans une guilde?
- Quels sont tes critères pour sélectionner une guilde?

3. Influence des chaque jeu de rôle en ligne sur le fonctionnement de la guilde ?

4. Comment participes-tu à la vie de la guilde ?

- Comment t'impliques-tu dans la vie de cette guilde?
- Quels ont été tes rôles ou tes fonctions?
- Comment faut-il faire pour monter les grades cette guilde? Au contraire, que doit-on éviter?
- Quels sont les avantages des grades?
- Comment un joueur peut-il être discrédité dans cette guilde (au point parfois d'être banni)?

5. Comment peux-tu être valorisé ou dévalorisé sur un serveur ?

- Qu'est-ce que désignent les expressions « Newbie », « Kevin », Kikoolol » et « Nolife » ?

RÉFÉRENCES

Aarseth, Epsen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Aarseth, Espen. 2001. « Computer Game Studies. Year 1 ». *Game Studies*, vol 1, no 1. En ligne. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> Consulté le 13 février 2008.

Alvisi, Alberto. 2006. « Economics of Digital Games ». In *Understanding Digital Games,* sous la dir. de Jason Rutter et Jo Bryce, p. 36-57. London: Sage.

Amann, Bernd. 2008. «Systèmes Informatiques: systèmes de gestion de bases de données». In *Encyclopédia Universalis*. En ligne. <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/systemes-informatiques-systemes-de-gestion-de-bases-de-donnees/#2>. Consulté le 3 mars 2011.

Auray, Nicolas; 2003. « L'engagement des joueurs en ligne ». *Cahiers du Numérique*, vol 4, no 2, p. 46-72.

Auray, Nicolas. 2005. « Entre écriture et image. Les avatars dans les jeux en ligne » . In *L'image sosie. L'original et son double. Actes du 1er colloque international Icône-Image* (juillet 2004), sous la dir. de Emmanuel Souchier, Jack Goody et Baptiste Marrey.

Balkin, Jack M et Noveck Beth Simone (dir.). 2006. *The State of Play: Law, Games and Virtual Worlds.* New York: New York University Press.

Bartle, Richard. 2003. *Designing Virtual Worlds.* USA: New Riders Games.

Bartle, Richard. 2005. « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs ». In *The Game Design Reader*, sous la dir de Katia Salen et Eric Zimmerman, p. 754-787. Cambridge: MIT Press.

Bearcat, Irvin. 2007a. « La galaxie des univers ». In *Culture d'Univers*, sous la dir de Frank Beau, p. 20-32. Limoges: FYP éditions.

Bearcat, Irvin. 2007b. « Les mondes virtuels: données générales ». In *Culture d'Univers*, sous la dir de Frank Beau, p. 40-46. Limoges: FYP éditions..

Beau, Frank (dir.). 2007. *Culture d'Univers*. Limoges: FYP éditions.

Becker, Howard. 2002. *Les ficelles du métier.* Paris: La Découverte.

Besnier, Jean-Michel. 1995. « Introduction ». In *Virtualité et réalité dans les sciences*, sous la dir. de Gilles Cohen-Tannoudji, p. 15-32. Gif-sur-Yvette: Éditions Frontières.

Beuscart, Jean-Samuel. 2008. « Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique ».

Réseaux, vol 6, no 152, p. 139-168.
Boellstorff, Thomas. 2008. *Coming of Age in Second Life*. Princeton: Princeton University Press.
Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games. The expressive power of videogames.* Cambridge: MIT Press.
Boltanski, Luc. 1990. *L'amour et la justice comme compétences*. Paris : éditions métailié.
Boltanski, Luc. 2009. *De la critique.* Paris: Gallimard.
Bourdieu, Pierre. 1982. *Ce que parler veut dire.* Paris : Fayard.
Bourdieu, Pierre. 2003. *Méditations pascaliennes.* Paris : Seuil.
Boyd, Danah. 2009. «A response to Christine Hine». In *Internet Inquiry*, sous la dir. de Annette Markham et Nancy K. Baym, p. 26-32. London: Sage.
Brennan Geoffrey et Philip Pettit. 2005. *The economy of esteem*. Oxford. Oxford University Press.
Breton, Philippe et Serge Proulx. 2002. *L'explosion de la communication à l'aube du XXIe siècle*. Paris: éditions la découverte.
Bruns, Axel. 2008. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond.* New York: Peter Lang.
Bryce, Jo et Jason Butter. 2005. « Gendered gaming in gendered space ». In *Handbook of Computer Game Studies*, sous la dir. de Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, p. 301-310. Cambridge: MIT Press.
Burnett, Robert, Mia Consalvo et Charles Ess (dir.). 2010. *The Handbook of Internet Studies*. Oxford: Wiley-Blackwell.
Caillé, Alain. 2009. *Théorie anti-utilitariste de l'action.* Paris : La découverte.
Caillois, Roger. 1985. *L'homme et le sacré*, Paris : Gallimard.
Caillois, Roger. 1992. *Les jeux et les hommes.* Paris: Gallimard.
Calvert, Sandra et Siu-Lan Tan. 1994. « Impact of virtual reality on young adult's psychological arousal and aggressive thoughts; Interaction versus observation. ». *Journal of Applied Developmental Psychology,* no 15, p. 125-139.
Calvert, Sandra. 2005. « Cognitive effects of video games » ». In *Handbook of Computer Game Studies*, sous la dir. de Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, p. 125-131. Cambridge: MIT Press.
Castranova, Edward. 2005. *Synthetic Worlds: the business and culture of online games.* Chicago: The University of Chicago Press.
Castranova, Edward. 2007. *Exodus to the Virtual World.* New York: Palgrave MacMillan.
Cefaï, Daniel (dir.). 2003. *L'enquête de terrain.* Paris: La découverte.
Charsky, Dennis. 2010. « Characteristics From Edutainment to Serious Games: A Change in the Use of Game ». *Games and Culure*, vol 5, no 2, p. 177-198.
Chauviré, Christiane et Olivier Fontaine. 2004. *Le vocabulaire de Bourdieu.* Paris: Ellipses.
Cléro Jean-Pierre et Thierry Ménissier (dir.). 2004. *L'idée de contrat social.* Paris : ellipses.
Comte, Auguste. 1996. *Philosophie des sciences*. Paris: Gallimard.
Consalvo, Mia. 2003. « Hot dates and fairy-tale romances: Studying sexuality in video games ». In *The video game theory reader*, sous la dir. de Mark J.P. Wolf et Bernard Perron, p. 171-194. New York: Routledge.
Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames.* Cambridge: MIT Press.
Corcuff, Philippe. 1991. «Éléments d'épistémologie ordinaire du syndicalisme». *Revue Française de science politique*, vol 41, no 4, p. 515-536.
Corcuff, Philippe. 2004. « Sociologie et engagement: nouvelles pistes épistémologiques dans l'après-1995 » ». In *À quoi sert la sociologie?*, sous la dir de Bernard Lahire, p. 175-194. Paris: La découverte.

Corneliussen. Hilde et Jill Walker Rettberg (dir.). 2008. *Digital Culture, Play and Identity: a World of Warcraft Reader*. Cambridge: MIT Press.

Cowan, Robin, Paul A. David et Dominique Foray. 2000. «The explicit economics of knowledge codification and tacitness». In *Industrial and corporate change*. Vol 9, no 2, p. 211-253.

Crawford, Chris. 2004. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. USA: New Riders Games.

Dang Nguyen, Godefroy et Thierry Pénard. 2004. « La gratuité à la croisée des nouveaux modèles d'affaires sur l'Internet ». *Réseaux*, vol 2, no 124, p. 81-109.

De Certeau, Michel. 1990. *L'invention du quotidien. Arts de faire.* Paris: Gallimard.

De Mul, Jos. 2005. « *The Game of life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games* ». In *Handbook of Computer Game Studies*, sous la dir. de Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, p. 251-266. Cambridge: MIT Press.

Dejours, Christophe. 1998. *Souffrance en France*. Paris : Seuil.

Dejours, Christophe. 2009. *Travail vivant : travail et émancipation*. Paris : Payot.

Deleuze Gilles et Félix Guattari. 1998. *Mille Plateaux.* Paris : Seuil.

Deleuze, Gilles. 1968. *Différence et Répétition.* Paris: PUF.

Descartes, René. 1992. *Discours de la méthode*. Coll. « Bibliothèque des textes philosophiques » . Paris: Vrin.

Descartes, René. 1993. *Méditations métaphysiques*. Paris : Flammarion.

Ducheneault, Nicolas et Robert J. Moore. 2004. *The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game.* En ligne, 10 p. <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=1031607.1031667> Consulté le 13 février 2008.

Ducheneault, Nicolas, Eric Nickell, Robert J Moore et Nick Yee. 2007. « Une solitude collective? Observations sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueurs : World of Warcraft». In *Culture d'Univers*, sous la dir de Frank Beau, p. 47-64. Limoges: FYP éditions.

Ducheneaut, Nicolas, Nick Yee, Eric Nickell, et Robert J. Moore. 2006. « Building an MMO With Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft ». *Games and Culture*, vol 1, no 4, p. 281-317.

Ducheneaut, Nicolas, Robert Moore et Eric Nickell. 2007. « Virtual third places: A case study of sociability in Massively Multiplayer Games ». *Computer Supported Cooperative Work*, vol 16, no 1-2, p. 129-166.

Duflo, Colas. 1995. *Jouer et Philosopher*. Paris: PUF.

Dumbleton, Tim et John Kirriemuir. 2006. « Digital Games and Education ». In *Understanding Digital Games, s*ous la dir. de Jason Rutter et Jo Bryce, p. 36-57. USA : Sage.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca. 2008. *Understanding Videogames*. New York: Routledge.

Egenfeldt-Nielsen, Simon. 2007. *Educational Potential of Computer Games*. New York: Continuum International Publishing Group.

Egli, Eric et Lawrence Mayers. 1984. « The role of video game playing in adolescent life: is there a reason to be concerned? ». *Bulletin of the Psychonomic Society*, no 22, p. 309-312.

Emerson, Robert. 2003. « Le travail de terrain comme activité d'observation. Perspectives ethnométhodologistes et interactionnistes ». In *L'enquête de terrain*, sous la dir de Daniel Cefaï, p. 398-424. Paris: La découverte.

Erikson, Érik. 1972. *Adolescence et crise. La quête de l'identité.* Paris: Flammarion.

Esteves, Augusto. 2008. *Social behavior in Warhammer Online : How we behave while playing wih others.* En ligne. <http://hci.uma.pt/courses/socialweb/projects/2008.wow.paper.pdf>. Consulté le 3 septembre 2011.

Feenberg, Andrew. 1999. *Questioning Technology*. London: Routledge.

Feenberg, Andrew. 2008. «From critical theory of technology to the rational critique of rationality». *Social epistemology*, volume 1, numéro 22, p. 5–28.

Feenberg, Andrew. 2009. «Critical Theory of Communication Technology: Introduction to the Special Section». *The Information Society*, volume 2, numéro 25, p. 77–83.

Ferrarese, Estelle. 2009a. « Vivre à la merci ». *Multitudes*, vol 3-4, no 37-38, p. 132-141.

Ferrrarese, Estelle. 2009b. « Performativité, pouvoir, vulnérabilité. A propos de quelques immanquables corrélats de l'idée de reconnaissance ». In *La reconnaissance aujourd'hui*, sous la dir. d'Alain Caillé et Christian Lazzeri, p. 303-320. Paris : Éditions du CNRS.

Fischbach, Franck. 1999. *Fichte et Hegel : la reconnaissance*. Paris : PUF.

Fischbach, Franck. 2003.. « «Axel Honneth et le retour aux sources de la théorie critique: la reconnaissance comme « autre de la justice » » . In *Où en est la théorie critique*, sous la dir d'Emmanuel Renault et Yves Sintomer, p. 169-184. Paris: La découverte.

Fischbach, Franck. 2009. *Manifeste pour une philosophie sociale*. Paris : La découverte.

Flanagan, Mary. 2009. *Critical Play*. Cambridge: MIT press.

Fortin, Tony et Laurent Trémel. 2005. « Les jeux de "civilisation" : une représentation du monde à interroger », In *Les jeux vidéo: pratique, contenus et enjeux*, sous la dir. de Tony Fortin, Philippe Mora et Laurent Trémel, p. 123-167. Paris : L'Harmattan.

Fortin, Tony. 2004. « L'idéologie des jeux vidéo » . In *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques*, sous la dir de Nicolas Santolaria et Laurent Trémel, p. 45-73. Paris: PUF.

Foucault, Michel. 2001. «Le jeu de Michel Foucault». In *Dits et Écrits, 1976-1988*, p. 298-329. Paris: Gallimard.

Frasca, Gonzalo. 1999. *Ludology meets narratology*. En ligne. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Consulté le 13 février 2008.

Frasca, Gonzalo. 2003. *Ludologists love stories, too*. En ligne. 8 p. <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>. Consulté le 13 février 2008.

Fraser, Nancy et Axel Honneth. 2003. *Redistribution or recognition?*. New York: Verso.

Fraser, Nancy. 1997. *Justice Interruptus: Critical Reflections on the "Postsocialist*. New York : Routledge.

Fraser, Nancy. 2003. « Repenser l'espace public: une contribution à la critique de la démocratie réellement existante ». In *Où en est la théorie critique,* sous la dir d'Emmanuel Renault et Yves Sintomer, p. 104-134. Paris: La découverte.

Galloway, Alexander R. 2006. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Gaon, Thomas. 2007. « Des paradis artificiels ». In *Culture d'Univers*, sous la dir de Frank Beau, p. 116-129. Limoges: FYP éditions.

Garfinkel, Harold. 2007. *Recherches en ethnométhodologie*. Paris: PUF.

Garrau, Marie et Alice Le Goff. 2009. « Le renouveau philosophique des théories de la reconnaissance ». *Le temps philosophique*, no 13, p. 9-44.

Genvo, Sebastien (dir.). 2006. *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression*

vidéoludique. Paris: L'Harmattan.
Genvo, Sebastien. 2009. *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris: L'Harmattan.
Glaser, Barney G. 1978. *Theoretical sensitivity*. Mill Valley: The sociology Press.
Godbout, Jacques T. 2000a. *Le don, la dette et l'identité.* Paris : La découverte.
Godbout, Jacques T. 2000b. *L'esprit du don.* Paris : La découverte.
Goffman, Erving. 1951. « Symbols of Class Status ». In *The Bristish Journal of Sociology*, vol 2, no 4, p. 294-304.
Goffman, Erving. 1973a. *La mise en scène de la vie quotidienne: la présentation de soi*. Tome 1. Paris: les éditions de minuit.
Goffman, Erving. 1973b. *La mise en scène de la vie quotidienne: les relations en public*. Tome 2. Paris: les éditions de minuit.
Goffman, Erving. 1974. *Les rites d'interaction*. Paris: les éditions de minuit.
Goffman, Erving. 1975. *Stigmate*. Paris : les éditions de minuit.
Goffman, Erving. 1988. « l'ordre social et l'interaction ». In *les moments et leurs hommes*, sous la dir de Erving Goffman et Yves Winkin, p. 95-103. Paris: Seuil.
Goffman, Erving. 1991. *Les cadres de l'expérience.* Paris: les éditions de minuit.
Goldenberg, Anne. 2011. «La négociation des contributions dans les wikis publics: légitimation et politisation de la cognition collective». Thèse de doctorat. Montréal, Université du Québec à Montréal.
Goody, Jacques. 1979. *La raison graphique*. Paris : les éditions de minuit.
Granger. Gilles-Gaston. 1995. *Le probable, le possible et le virtuel*. Paris: Odile Jacob.
Granjon, Fabien et Julie Denouël. 2010. « Exposition de soi et reconnaissance de *singularités subjectives* sur les sites de réseaux sociaux ». *Sociologie,* vol 1, no 1, pp. 25-43.
Granjon, Fabien. 2011. «De quelques pathologies sociales de l'individualité numérique». *Réseaux*, vol 3, no 167, p.75-103.
Greenfield, Patricia Marks, Craig. Brannon et David Lohr. 1994. « Two-dimensional representation of movement through three-dimensional space: The role of video game expertise ». *Journal of Applied Developmental Psychology*, vol 15, no 1, p. 87-103.
Greenfield, Patricia Marks. 1994. « Video games as cultural artifacts ». *Journal of Applied Developmental Psychology*, vol 15, no 1, p. 3-12.
Griffiths, Mark 2005. « The therapeutic value of video games ». In *Handbook of Computer Game Studies*, sous la dir. de Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, p. 161-171. Cambridge: MIT Press.
Grimes, Sarah et Andrew Feenberg. 2009. «Rationalizing Play: A Critical Theory of Digital Gaming». In *The Information Society*, vol 25, no 2, p. 105-118.
Gunter, Barrie. 2005. « Psychological Effects of Video Games ». In *Handbook of Computer Game Studies*, sous la dir. de Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, p. 145-160. Cambridge: MIT Press.
Habermas, Jurgen. 1984. *The Theory of Communicative Action*. Boston: Beacon Press.
Habermas, Jurgen. 1993. « L'individuation par la socialisation ». In *La pensée postmétaphysique*, p. 187-241. Paris: Armand Colin.
Hall, Stuart. 1994. « Codage/décodage » . *Réseaux*, vol 12, no 68, p. 27-39.
Hamel, Jacques. 2000. « A propos de l'échantillon. De l'utilité de quelques mises au point ». *Bulletin de Méthodologie Sociologique*, no 67, p. 25-41.
Hamel, Jacques. 2007. «Réflexions sur la réflexivité en sociologie ». *Social Science Information*, vol. 46, no 3, p. 471-485.
Hamel, Jacques. 2011. « Décrire, comprendre et expliquer ». *Sociologies*. En ligne.

<http://sociologies.revues.org/index132.html>. Consulté le 6 septembre 2011.
Hammersley, Martyn. 1992. *What's wrong with ethnography?*. New York: Routledge.

Hammersley, Martyn. 2003. « Le tournant rhétorique en ethnographie ». In *L'enquête de terrain*, sous la dir de Daniel Cefaï, p. 295-306. Paris: La découverte.

Hegel, Georg W.F. 1976. *Système de la vie éthique.* Paris : Payot.
Hegel, Georg W.F. 1998. *Phénoménologie de l'Esprit*. Paris : Aubier.
Hegel, Georg W.F. 1999. *Le premier système*. Paris : PUF.
Heinich, Nathalie. 1999. *L'épreuve de la grandeur.* Paris: La découverte.
Heinich, Nathalie. 2009. «Ce que l'art fait à la problématique de la reconnaissance: du respect à l'estime». In *La reconnaissance aujourd'hui*, sous la dir de Alain Caillé et Christian Lazzeri, p. 371-386, Paris: CNRS edition.
Hennion, Antoine. 1993. *La passion musicale. Une sociologie de la médiation.* Paris : Métaillé.
Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography.* London: Sage.
Hine, Christine. 2005. *Virtual Methods*. London: Sage.
Hine, Christine. 2009. « How can qualitative Internet Researchers define the boundaries of their projects? » . In *Internet Inquiry*, sous la dir. de Annette Markham et Nancy K. Baym, p. 1-20. London: Sage.
Hobbes, Thomas. 1983. *Léviathan*. Paris: éditions Sirey.
Hobbes, Thomas. 1999. *De la nature humaine*. Paris : Vrin.
Honneth, Axel 1996. « Reconnaissance ». In *Dictionnaire de philosophie d'éthique et de philosophie morale*, sous la direction de Canto Sperber, p. 1272-1278. Paris: PUF.
Honneth, Axel. 2000. *La lutte pour la reconnaissance*. Paris: Cerf.
Honneth, Axel. 2005. « Invisibilité: sur l'épistémologie de la reconnaissance ». *Réseaux*, no 129-130, p. 39-57.
Honneth, Axel. 2006a. «Héritage et renouvellement de la théorie critique». *Cités*, no 26, p. 125-158.
Honneth, Axel. 2006b. *La société du mépris*. Paris: la découverte.
Honneth, Axel. 2006c. « La théorie critique de l'école de Francfort et la théorie de la reconnaissance ». In *La société du mépris,* p. 151-180. Paris: La découverte.
Honneth, Axel. 2006d. « Les pathologies sociale. Tradition et actualité de la philosophie sociale », p. 39-100. In *La société du mépris*. Paris: La découverte.
Honneth, Axel. 2007a. *La reification.* Paris: Gallimard.
Honneth, Axel. 2007b. «Le motif de tout conflit est une attente de reconnaissance ». *Mouvements*, no 49, p. 145-152.
Honneth, Axel. 2008. « Réification, connaissance, reconnaissance : quelques malentendus ». *Esprit*, juillet 2008, p. 96-107.
Horkheimer, Max. 1996. *Théorie traditionnelle et théorie critique*. Paris : Gallimard.
Hsueh-hua Chen, Vivian et Henry Been-Lirn Duh. 2007. *Understanding Social Interaction in World of Warcraft*. En ligne. <http://91-592-722.wiki.uml.edu/file/view/warcraft_social_networking.pdf>. Consulté le 31 mars 2010.
Huizinga, Johan. 1998. *Homo Ludens*. Paris: Gallimard.
Illouz, Eva. 2006. Les sentiments du capitalisme. Paris : Seuil.
Ito, Mizuko. 2010. « Whyville as a Networked Learning Environment ». *Games and Culture*, vol 5, no 2, p. 27-39.
Jakobsson, Mikael et T.L Taylor. 2003. « The Sopranos meets Everquest: socialization

processes in massively multi-user games ». *Fine Art* Forum, Vol 17, no 8. En ligne. <http://www.fineartforum.org/Backissues/Vol_17/faf_v17_n08/reviews/jakobsson.html > Consulté le 13 février 2008.

Jenkins, Henry. 2004. « Game Design as Narrative Architecture ». In *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Sous la dir de Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, p. 117-130. Cambridge: MIT Press.

Jenkins, Henry. 2006a, « Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces ». In *The Game Design Reader*, sous la dir de Katie Salen et Eric Zimmerman, p. 330-363, Cambridge: MIT Press.

Jenkins, Henry. 2006b. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* . New York: NYU Press.

Jenkins, Henry. *Interactive Audiences? The collective intelligence of media fans*. En ligne. <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/collective%20intelligence.html>. Consulté le 13 février 2008.

Joas, Hans. 2007. *George Herbert Mead : Une réévaluation contemporaine de sa pensée*. Paris : Economica.

Joseph, Isaac. 1998. *Erving Goffman et la microsociologie*. Paris: PUF.

Juul, Jeesper. 2005a. « Games Telling Stories? » . In *Handbook of Computer Game Studies*, sous la dir. de Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, p. 219-226. Cambridge: MIT Press.

Juul, Jesper. 2005b. *Half-Real*. Cambridge: MIT Press.

Kafai, Yasmin B (dir.). 2010. *Games and Culture: World of Whyville: Living, Playing, and Learning in a Tween Virtual World Contents*. vol 5, no 1.

Kafai, Yasmin B. 1994. *Minds in Play: Computer Game Design As A Context for Children's Learning*. Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum.

Kahne, Joseph, Ellen Middaugh et Chris Evans. 2009. *The Civic Potential of Video Games*. Cambridge: MIT Press.

Kerr, Aphra. 2006. « The Business of Making Digital Games ». In *Understanding Digital Games, s*ous la dir. de Jason Rutter et Jo Bryce, p. 36-57. USA : Sage.

Klastrup, Lizbeth. 2003. « A poetics of Virtual Worlds ». En ligne, 10 p. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Klastrup.pdf>. Consulté le 27 janvier 2010.

Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford et Greig de Peuter. 2004. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal: McGill-Queens University Press.

Kojève, Alexandre. 1980. *Introduction à la lecture de Hegel*. Paris : Gallimard.

Kojève, Alexandre. 2004. *La notion de l'autorité.* Paris: Gallimard.

Kolo, Castulus et Timo Baur. 2004. « Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming ». In *Games Studies*, vol 4, no 1. En ligne <**http://www.gamestudies.org/0401/kolo/**>. Consulté le 13 février 2008.

Koster, Raph. 2004. *A Theory of Fun for Game Design.* USA: Paraglyph Press.

Lahire, Bernard. 2007. *L'esprit sociologique.* Paris: La découverte.

Lalande, André. 1991. «Épistémologie». In *Vocabulaire technique et critique de la philosophie,* p. 293. Paris: PUF.

Lalande, André. 1991. «Probabilisme». In *Vocabulaire technique et critique de la philosophie,* p. 831-832. Paris: PUF.

Lalande, André. 1993. «Politique». In *Vocabulaire technique et critique de la philosophie,* p. 785. Paris: PUF.

Lalande, André. 1993. «Virtuel». In *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, p. 1211-1212. Paris: PUF.

Latour, Bruno. 2001. « Le dédale de la médiation technique ». In *L'espoir de Pandore. Pour*

version réaliste de l'activité scientifique, p. 215-260. Paris: La découverte.

Lave, Jean et Etienne Wenger. 1991. *Situated Learning: Legitimate Peripherical Participation*. Cambridge: Cambridge University Press.

Lazzeri, Christian et Alain Caillé. 2004. « La reconnaissance aujourd'hui ». *Revue du MAUSS*, numéro 23, premier semestre 2004, p. 89-115.

Le Breton, David. 2004. *L'interactionnisme symbolique*. Paris: PUF.

Leonard, David J. 2006. « Not a Hater, Just Keepin'It Real ». *Games and Culture*. Vol 1, no. 1, p. 83-88.

Lessig, Lawrence. 1999. *Code and other laws of cyberspace*. New York: Basic Books.

Lévy, Pierre. 1998. *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: La découverte.

Loftus, Geoffrey et Loftus Elizabeth. 1983. *Mind at play: The psychology of video games*. New York: Basic Books.

Luckas, Georg. 1960. *Histoire et conscience de classe*. Paris: les éditions de Minuit.

Malaby, Thomas M. 2006. « Introduction: Contingency and Control online ». *First Monday*, special issue7: Command Lines: The Emergence of Governance in Global Cyberspace. En ligne. <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1606/1521> Consulté le 13 février 2008.

Malaby, Thomas. 2007. « Beyond Play: a new approach to games in games and culture ». *Games and Culture*. Vol 2, No 2, p. 95-113.

Malaby, Thomas. 2009. *Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life*. New York: Cornell University Press.

Manninen, Tony. 2003. « Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games ». *Game Studies*, vol 3, no 1. En ligne. <http://www.gamestudies.org/0301/manninen/>. Consulté le 13 février 2008.

Mannoni, Octave. 2007. « Obsession & Névrose Obsessionnelle ». In *Encyclopedia Universalis*. En ligne. <http://www.universalis-edu.com/article2.php?napp=11603&nref=N130821>. Consulté le 13 février 2008.

Manovich, Lev. 2008. « Software takes command ». En ligne. 245 p. <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>.

Margalit, Avishai. 1996. *The decent society*. Cambridge: Harvard University Press.

Markham, Annette et Nancy K. Baym (dir.). 2009. *Internet Inquiry*. London: Sage.

Mauss, Marcel. 1997. *Sociologie et anthropologie*. Paris: PUF.

Mead, George Herbert. 2006. *L'esprit, le soi, la société*. Paris: PUF.

Murray, Janet. 1998. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.

Nachi, Mohamed. 2006. *Introduction à la sociologie pragmatique*. Paris: Armand Colin.

Nizet, Jean et Natalie Rigaux. 2005. *La sociologie de Erving Goffman*. Paris : la découverte.

Nova, Nicolas et Jean-Baptiste Labrune. 2007. « Des nouvelles formes d'interactions ludiques ». In *Culture d'Univers*, sous la dir de Frank Beau, p. 316-325. Limoges: FYP éditions.

O'Neil, Mathieu. 2009. *Cyberchiefs: Autonomy and Authority in Online Tribes*. London: PlutoPress.

Ogien, Albert et Louis Quéré. 2005. « Situation ». In *Le vocabulaire de la sociologie de l'action*, p. 120-124. Paris: Ellipses.

Oldenburg, Ray. 1997. *The Great good place: Cafés, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day*. New-York: Marlowe&Company.

Olson, Mancur. 1965. *The Logic of Collective Action.* Cambridge : Harvard University Press.

Orgad, Shani. 2009. « How can researchers make sens of the issues involved in collecting and interpreting online and offine data? » . In *Internet Inquiry*, sous la dir. de Annette Markham et Nancy K. Baym, p. 1-20. London: Sage.

Origgi, Gloria. 2007.«Un certain regard. Pour une épistémologie de la réputation». En ligne, 20p. <www.fondazioneadrianolivetti.it/sito%20engl/Origgi.pdf>. Consulté le 18 juillet 2011.

Origgi, Gloria. 2008. *Qu'est-ce que la confiance ?* Paris : Vrin.

Oyen, Anne-Siri et James Bebko M. 1996. « The effects of computer games lesson contexts on children's mnemonic strategies ». *Journal of Experimental Child Psychology*, vol 62, no 2, p. 173-189.

Pearce, Célia. 2009. *Communities of Play*. Cambridge: MIT Press.

Pinch, Trevor et Wiebe E. Bijker. 1984. «The social construction of facts and artifacts: Or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other». *Social Studies of Science*, vol 14, no 3, p. 399-441.

Platon. 1993. *La république*. Paris: Gallimard.

Prensky, Marc. 2005. « Computer games and learning: digital game-based learning ». In *Handbook of Computer Game Studies*, sous la dir. de Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, p. 97-122. Cambridge: MIT Press.

Professional Association of Teachers. 1994. *The street of the Pied Piper: A survey of teacher's perceptions of the effects on children of the new entertainment technology.* Derby: Professional Association of Teachers.

Proulx, Serge et Florence Millerand. 2010. «Le web social, au carrefour de multiples questionnements». In *Web social: mutation de la communication?*, sous la direction de Serge Proulx, Florence Millerand et Julien Rueff, p. 14-30, Sainte-Foy: PUQ.

Proulx, Serge et Guillaume Latzko-Thoth. 2000. « La virtualité comme catégorie pour penser le social :l'usage de la notion de communauté virtuelle ». *Sociologie et sociétés.* Vol 32. no 2, p. 99-122.

Proulx, Serge, Florence Millerand et Julien Rueff. 2010. «Introduction». In *Web social: mutation de la communication?*, sous la direction de Serge Proulx, Florence Millerand et Julien Rueff, p. 2-11, Sainte-Foy: PUQ.

Proulx, Serge. 2005. «Penser la conception et l'usage des objets communicationnels». In *Horizon de recherches et de pratiques*, sous la direction de Johanne Saint-Charles et Pierre Mongeau, p. 297-318, Quebec : Presses de l'Université du Québec.

Proulx, Serge. 2006. «Les communautés virtuelles: ce qui fait lien». In *Communautés virtuelles: penser et agir en réseau*, sous la dir de Serge Proulx, Louise Poissant et Michel Sénécal, p. 13-25. Québec: PUL.

Proulx, Serge. 2011. «La puissance d'agir d'une culture de la contribution face à l'emprise d'un capitalisme informationnel. Premières réflexions». In *La revue du Mauss permanente.* En ligne. <http://www.journaldumauss.net/spip.php?article825>. Consulté le 27 juillet 2011.

Raessens, Joost. 2005. « Computer Games as Participatory Media Culture ». In *Handbook of Computer Game Studies*, sous la dir. de Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, p. 373-388. Cambridge: MIT Press.

Raessens, Joost. 2006. « Playful Identities or the Ludification of Culture ». *Game and Culture.* Vol 1, no 1, p. 52-57.

Raphael, Chad, Christine Bachen, Kathleen-M. Lynn, Jessica Baldwin-Philippi et Kristen A. McKee. 2010. « Games for Civic Learning: A Conceptual Framework And Agenda for

Research and Design ». *Games and Culture*. Vol. 5, no 2, p. 199-235.
Rawls, John. 1997. *Théorie de la justice.* Paris : éditions du seuil.
Renault, Emmanuel. 2004a. *L'expérience de l'injustice.* Paris : La découverte.
Renault, Emmanuel. 2004b. *Mépris social: Éthique et politique de la reconnaissance*. Paris: éditions du passant.
Richard, Birgit et Jutta Zaremba. 2005. « Gaming with girls: looking for sheroes in computer games ». In *Handbook of Computer Game Studies*, sous la dir. de Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, p. 283-300. Cambridge: MIT Press.
Ricoeur, Paul. 1985. *Temps et Récit III: Le temps raconté*. Paris: éditions du seuil.
Ricoeur, Paul. 2005. *Parcours de la reconnaissance*. Paris : Gallimard.
Rousseau, Jean-Jacques. 1966. *Du contrat social*. Paris : Garnier Flammarion.
Rueff, Julien. 2010. « Reconnaissance 2.0: controverses autour de la mise en visibilité des minorités sexuelles dans World of Warcraft ». In *Web social, mutation de la communication*, sous la dir. de Florence Millerand, Serge Proulx et Julien Rueff, p. 205-215, Québec: Presses de l'Université du Québec.
Salen Katie et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play. Games design Fundamentals*. Carmbridge: MIT Press.
Salen Katie et Eric Zimmerman. 2006. *The Game Designer Reader, A Rules of Play Anthology*, Cambridge: MIT Press.
Salen Katie. 2007. *The Ecology of Game*. Cambridge: MIT Press.
Salen, Katie et Eric Zimmerman. 2006. *The Game Design Reader.* Cambridge: MIT Press.
Sardan, Jean-Pierre Olivier. 2008. *La rigueur du qualitatif.* Louvain-la-neuve: Bruylant Academia.
Scheff, J. Thomas. 2006. *Goffman Unbound !*. Boulder : Paradigm Publishers.
Scheff, J. Thomas. 2007. *War and Emotion: Hypermasculine Violence as a Social System*. En ligne. <http://www.soc.ucsb.edu/faculty/scheff/main.php?id=51.html> Consulté le 6 juin 2010.
Shaw, Adrienne. 2009. « Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games ». *Games and Culture*. Vol 4, no 3, p. 228-253.
Simmel, Georg. 1991. *Sociologie et Épistémologie*. Paris: PUF.
Simmel, Georg. 1992. *Le conflit.* Paris : Circé.
Simondon, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier.
Smith, Adam. 1999. *Théorie des sentiments moraux.* Paris : PUF.
Steinkuehler, Constance. 2006. « Why Game (Culture) Studies Now? ». *Games and Culture*. Vol 1, No 1, p. 97-102.
Strauss, Anselm. 1992. « Une perspective en termes de monde social ». In *La trame de la négociation*, p. 269-282. Paris: L'Harmattan.
Suits, Bernard. 2005. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough: Broadview Press.
Taylor, Charles. 1999. *Multiculturalisme différence et democratie*. Paris : Flammarion.
Taylor, T.L. 2002. «Living Digitally : Embodiment in Virtual Worlds». In *The Social Life of Avatars*, sous la direction de Ralph Schroeder, p. 40-62, London : Springer-Verlag.
Taylor, T.L. 2006 (a). « Beyond Management: Considering Participatory Design and Governance in Player Culture ». *First Monday,* special issue7: Command Lines: The Emergence of Governance in Global Cyberspace. En ligne. <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1611/1526> Consulté le 13 février 2008.
Taylor, T.L. 2006 (b). *Play Between Worlds: exploring online game culture*. Cambridge: MIT

Press.
Thompson, John B. 2000. « Transformation de la visibilité ». *Réseaux*, vol 18, no 100, p. 187-213.
Thompson, John. B. 1995. *The Media and Modernity*. Stanford: Stanford University Press.
Todorov, Tzvetan. 1995. *La vie commune : essai d'anthropologie générale*. Paris : Éditions du Seuil.
Trémel, Laurent. 2001. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia.* Paris : PUF.
Turkle, Sherry. 1995. *Life on Screen.* New York: Simon & Schuster.
Voirol, Olivier. 2004. «Reconnaissance et méconnaissance : sur la théorie de la violence symbolique». *Social Science Information*, vol 43, no 3, p. 403-433.
Voirol, Olivier. 2005a « Les luttes pour la visibilité. Esquisse d'une problématique ». *Réseaux*, vol 23, no 129-130, p. 89-121.
Voirol, Olivier. 2005b. « Visibilité et invisibilité: une introduction ». *Réseaux*, vol 23, no 129-130, p. 9-36.
Voirol, Olivier. 2009a. « Invisibilité et système. La part des luttes pour la reconnaissance ». In *La reconnaissance aujourd'hui*, sous la dir d'Alain Caillé et Christian Lazzeri, p. 321-346. Paris: CNRS éditions.
Voirol, Olivier. 2009b. « Les formes de l'invisibilité ». *Le temps philosophique*, no 13, p. 117-140.
Voswinkel, Stephan. 2007. « L'admiration sans appréciation. Les paradoxes de la double reconnaissance du travail subjectivisé ». *Travailler*, vol 2, no 18, p. 59-87.
Walzer, Michael. 1987. *Interpretation and social criticism.* Cambridge :Harvard University Press.
Wardrip-Fruin, Noah. 2009. *Expressive Processing*. Cambridge: MIT Press.
Wenger, Etienne. 1998. *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
William, Dmitri. 2006. « Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone ». *Games and Culture.* Vol 1, No 1, p. 13-16.
Williams, Dmitri, Nicolas Ducheneaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee, et Eric Nickell. 2006. « From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft ». *Games and Culture*, vol 1, no 4, p. 338-361.
Williams, Dmitri, Nicole Martins, Mia Consalvo et James D. Ivory. 2009. « The virtual census: representations of gender, race and age in video games ». *New Media and Society*. Vol 11, no 5, p. p. 815-834.
Williams, Raymond. 2003. *Television: Technology and Cultural Form*. New York: Routledge.
Winkel, Mark., Dawn Novak et Helen Hopson. 1987. « Personality factors, subject gender and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents ». *Journal of Research in Personality*, no 21, p. 211-223.
Winkin, Yves. 2001. *Anthropologie de la communication.* Paris: Seuil.
Winnicott, Donald. 1975. *Jeu et Réalité*. Paris: Gallimard.
Winnicott, Donald. 1989. *De la pédiatrie à la psychanalyse*. Paris : Payot.
Winnicott, Donald. 1989. *Processus de maturation chez l'enfant*. Paris : Payot.
Winnicott, Donald. 2002. *Jeu et Réalité*. Paris : Gallimard.
Wotling, Patrick. 1996. « Sentiments moraux ». In *Dictionnaire de philosophie d'éthique et de philosophie morale*, sous la direction de Canto Sperber, p. 1379-1387. Paris: PUF.
Yee, Nick. 2001. « The virtual Skinner Box ». En ligne.<http://www.nickyee.com/eqt/skinner.html>. Consulté le 13 février 2008.
Yee, Nick. 2002. « Ariadne: Understanding MMORPG Addiction ». En ligne. 16 p.

<http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf> Consulté le 28 janvier 2010.

Yee, Nick. 2006. « The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage ». In *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. Sous la direction de R. Schroeder et A. Axelsson, p. 187-207. London: Springer-Verlag.

Yee, Nick. 2006a. « The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments ». *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, no 15, p. 309-329.

Yee, Nick. 2006b. « The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play ». *Games and Culture*, vol 1, no 1, p. 68-71.

Yee, Nick. 2006c. « The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage ». In *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments,* sous la dir. de R. Schroeder et A. Axelsson, p. 187-207. London: Springer-Verlag.

Yee, Nick. 2007. *The Daedalus Projet: the psychology of MMORPG*. En ligne. <http://www.nickyee.com/daedalus/> Consulté le 13 février 2008.