

Diplôme national de master

Domaine - sciences humaines et sociales

Mention - sciences de l'information et des bibliothèques

Spécialité - gestion et traitement de l'information spécialisée

Les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs : état de l'art de la recherche et perspectives

DENIZOT Anne Kristina

Sous la direction de Benoît Epron

Chargé d'enseignement et de recherche, ENSSIB

Remerciements

Merci à Messieurs Benoît Epron et Eric Guichard pour leur enthousiasme pour ce sujet ainsi que leurs conseils et leur soutien au cours des recherches et de l'élaboration du mémoire.

Merci à Monsieur Jean-Paul Metzger pour m'avoir porté une oreille attentive.

Merci aux joueurs de *World of Warcraft* pour avoir accepté de répondre à mes questions et pour s'être intéressés à mes recherches et à mes progrès.

Enfin, puisque l'exercice de la recherche est un exercice solitaire difficile, je remercie sincèrement mes camarades de l'ENSSIB, Caroline d'Ippolito, Maïté Hurel et Delphine Anis pour leur soutien et leur présence.

Résumé :

Alors que l'industrie du jeu vidéo est en plein essor, le genre des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (MMORPGs) se développe aussi, avec des succès spectaculaires tels *World of Warcraft*.

Alors que les jeux vidéo gagnent progressivement le statut d'objet culturel au même titre que les livres ou les films, des chercheurs du monde entier sont désireux de découvrir ces nouveaux univers numériques.

Ce travail vise à étudier la situation actuelle de la recherche sur les MMORPGs et de pointer de nouvelles directions.

Descripteurs :

Jeux vidéo, Jeux sur Internet, Jeux en réseau, Jeux en ligne massivement multi-joueurs, MMORPG, World of Warcraft

Toute reproduction sans accord exprès de l'auteur à des fins autres que strictement personnelles est prohibée.
--

Abstract :

While the entire industry of video games is expanding, the genre Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) is developing with blockbusters such as *World of Warcraft*.

As computer games progressively gain the status of cultural object as books and movies, researchers worldwide grow eager to discover those new digital universes.

This paper aims to study the situation of MMORPG research as it is today and to point out new perspectives.

Keywords :

Video games, Online games, Massively Multiplayer Online Games, MMORPG, World of Warcraft

Sommaire

INTRODUCTION.....	7
1. POURQUOI LES MMORPGS ?.....	7
1.1. Une industrie en pleine expansion.....	7
1.2. Le jeu vidéo comme objet culturel à part entière	8
1.3. Les jeux en ligne : dimension de réseau et nouveaux usages.....	8
1.4. Limitation du sujet : le choix des MMORPGs	9
2. PRINCIPE ET PLAN DU MÉMOIRE	10
2.1. Entre état de l'art et début de réflexion.....	10
2.2. Posture.....	10
2.3. Méthode de recherche	10
2.4. Problématique.....	11
2.5. Plan	11
PARTIE 1 : PRÉSENTATION DES MMORPGS	13
1. LES MMORPGS DANS L'UNIVERS DES JEUX VIDÉO.....	13
1.1. Historique et filiation des MMORPGs	13
1.2. Les MMORPGs : une dénomination versatile	16
1.3. Les MMORPGs : héritage et originalités.....	17
1.3.1. Les jeux de rôle	17
1.3.2. Les MUDs	18
1.4. Les MMORPGs : bilan	19
2. FONCTIONNEMENT D'UN MMORPG	20
2.1. Fonctionnement technique.....	20
2.2. Fonctionnement pratique.....	21
PARTIE 2 : CONTEXTE DE LA RECHERCHE	24
1. LA DIVERSITÉ DES APPROCHES	24
2. LE CHOIX DE L'APPROCHE.....	25
2.1. L'objet d'étude.....	26
2.2. Les différentes méthodes d'observation.....	27
3. AU DELÀ DE LA MULTIPLICITÉ DES APPROCHES : LES COMPROMIS.....	29

PARTIE 3 : LES AUTEURS	31
1. BIOGRAPHIES SOMMAIRES.....	31
2. LES MMORPGs À TRAVERS QUELQUES AUTEURS.....	31
2.1. Nick YEE.....	31
2.1.1. Qui joue et comment ?	32
2.1.2. Distinctions démographiques	32
2.1.3. Pourquoi?.....	33
2.2. Michael STORA.....	34
2.3. Marko SIITONEN.....	37
PARTIE 4 : PROPOSITIONS D'AXES DE RECHERCHE	39
1. ECRITURE, TECHNIQUE INTELLECTUELLE ET LITTÉRATIE	39
1.1. Expression écrite : son rôle dans la construction des liens entre joueurs. ..	39
1.2. La création écrite et informatique : la programmation.....	42
1.3. La création artistique.....	43
2. LA CULTURE DES JOUEURS	44
3. LES FORMES D'ORGANISATION SOCIALE	45
4. LEADERSHIP ET TRANSFERT DE COMPÉTENCE	47
CONCLUSION	49
BIBLIOGRAPHIE ET WEBOGRAPHIE	50
TABLE DES ANNEXES.....	56

Introduction

1. Pourquoi les MMORPGs ?

1.1. Une industrie en pleine expansion

L'industrie du jeu vidéo est aujourd'hui en pleine expansion. Avec un chiffre d'affaires global atteignant les 2,96 milliards d'euros en France l'an dernier, ses revenus dépassent notamment le chiffre d'affaires des industries musicale et cinématographique¹.

Au delà d'une productivité et d'une rentabilité accrues, elle devient aussi un secteur de pointe, dépassant parfois le simple cadre ludique. D'abord, le principe du jeu et de la simulation s'implémente de plus en plus dans des contextes professionnels. On assiste ainsi notamment au développement de « jeux sérieux »². Ces *serious games* peuvent être des outils de simulation (comme pour le pilotage d'avion) ou des instruments d'entraînement militaire (à l'image de *Full Spectrum Warrior*, commandé par l'armée des Etats-Unis pour entraîner son infanterie légère aux situations de combat en milieu urbain³,) mais aussi des applications pédagogiques dans le cadre de formations ou de véritables outils réflexifs, par exemple dans l'optique d'une sensibilisation au développement durable, aux droits de l'homme ou au rôle des medias⁴.

¹ Source : « Le jeu vidéo fait mieux que le cinéma et la musique réunis », in *Les Echos*, 25/06/2008 (disponible sur abonnement), <http://www.lesechos.fr/info/comm/4745319.htm>, ou cité sur la page suivante : <http://www.educnet.education.fr/dossier/jeuxserieux/politique1.htm>

² Ces logiciels soulèvent des intérêts tels qu'Henri Isaac, dans un bilan sur les enjeux de la numérisation de l'enseignement supérieur remis au Ministre de l'enseignement supérieur et de la recherche fin 2007, propose le lancement d'un programme de recherche sur les *serious games*. Rapport « Université Numérique » disponible sur : <http://www.recherche.gouv.fr/cid20761/remise-du-rapport-universite-numerique-d-henri-isaac.html>. Pour approfondir sur ces jeux, on pourra notamment consulter <http://www.seriousgame.org> et <http://www.serious-game.fr>.

³ Source : Beau dir., 2007, p.305. Site de la versions commercialisée du jeu : <http://www.fullspectrumwarrior.com/fr/>

⁴ On pourra citer dans ce cadre la publication d'un jeu éducatif, *Global Conflicts: Palestine*, prévu pour être exploité dans le cadre d'un enseignement scolaire pour les jeunes de 13-19 ans. Lien vers le site du jeu : <http://www.globalconflicts.eu/> et lien vers le site de ses créateurs, la Serious Games Interactive <http://www.seriousgames.dk/>. Leur CEO est le Danois Simon Egenfeldt-Nielsen, docteur en psychologie, auteur de l'ouvrage *Educational Potential of Computer Games*, Continuum Press, 2007

Par ailleurs, les innovations techniques de ce secteur sont désormais reprises au delà de la sphère des loisirs. Ainsi, notre quotidien est aujourd'hui de plus en plus peuplé d'objets technologiques faisant appel à des techniques issues des jeux vidéo (par exemple, futurs GPS en 3D). Certains avancent même que ce sont les besoins de plus en plus importants des jeux vidéo (en terme de mémoire, de capacité de la carte graphique, de qualité de la carte son, etc.) qui poussent les concepteurs de matériel informatique à poursuivre la quête de la performance.

1.2. Le jeu vidéo comme objet culturel à part entière

Mais au delà d'un impact financier certain, il ne s'agit pas ici de suivre un simple phénomène de mode. Après des décennies au cours desquelles ils étaient considérés comme de simples objets de loisir, presque au même rang que les peluches ou les jeux de plage, les jeux vidéo sont aujourd'hui devenus des objets culturels à part entière, à l'instar des bandes dessinées par exemple. À l'image de ces dernières, certains proposent leur élévation au rang d'art et d'autres prônent leur généralisation dans les médiathèques.

1.3. Les jeux en ligne : dimension de réseau et nouveaux usages

Après une période de crise au milieu des années 1990, les jeux vidéo ont ensuite pris un nouvel essor, notamment en profitant de la généralisation d'Internet pour étendre la notion de jeux en réseau en développant les jeux en ligne. Dépasant désormais le simple cadre des réseaux locaux et des LAN-parties⁵, les amateurs de jeux vidéo peuvent désormais se connecter au net pour défier un autre internaute au cours d'une partie d'échecs ou en rejoindre des centaines d'autres pour parcourir des contrées numériques gigantesques sans se soucier de l'éloignement géographique.

Ainsi, au niveau français, 500.000 personnes environ seraient adeptes de ce nouveau type de divertissement, tous jeux en ligne confondus. À titre de comparaison, on compte environ 28 millions de joueurs de jeux vidéo recensés en France⁶.

⁵ Soirées ou week-ends où des joueurs amènent leurs propres ordinateurs et se retrouvent dans une même salle pour jouer ensemble

⁶ Source: Michael Stora, psychanalyste et spécialiste des mondes virtuels, dans un [entretien](#) publié par *Télérama* le 22/11/07, accessible sur : http://www.telerama.fr/techno/21661-la_therapie_par_le_jeu.php

Ce genre de jeux encourage souvent la collaboration entre joueurs, que ce soit en tant qu'entraide au sein du jeu même, ou de discussions autour de celui-ci *via* des sites et des forums (échanges de conseils ou de techniques, partage d'anecdotes, débats, etc.). Ce type d'activité semble donc incarner le lien que certains effectuent entre net, toile, réseau et communautés.

1.4. Limitation du sujet : le choix des MMORPGs

Comme je l'expliquerai en première partie, les jeux en ligne sont aujourd'hui de natures multiples. Pour mener pouvoir mener des recherches assez poussées en un délai relativement court, par rapport à la durée d'une thèse par exemple, il était donc nécessaire ici de se limiter à un type de jeux.

Au sein des jeux en ligne, on trouve un genre spécifique, les MMORPGs ou *Massively Multi-player Online Role-Playing Games* (en français : jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs). Le *gameplay*⁷ lui-même, par son scénario et par la complémentarité des personnages notamment, pousse les participants à interagir de façon étendue. On peut alors voir s'y développer des usages propres, centrés autour de la coexistence des joueurs, observer leurs interactions ainsi que la création de règles et d'une culture communautaire. En raison de leur succès et de l'originalité de leur fonctionnement, les MMORPGs ont donc attiré l'attention de nombreux chercheurs d'horizons géographiques et disciplinaires différents, désireux de comprendre les facteurs d'attraction de ces jeux ainsi que leur fonctionnement et le comportement de leurs usagers.

Dans ce mémoire, j'illustrerai mes propos surtout grâce à des exemples tirés du MMORPG le plus populaire actuellement, *World of Warcraft*, sorti en 2004 par Blizzard Entertainment.

⁷ « le *gameplay* est le nom que l'on donne au principe d'un jeu vidéo. C'est à la fois son concept et ses règles : sa marque de fabrique », in Beau dir., 2007, p.34

2. Principe et plan du mémoire

2.1. Entre état de l'art et début de réflexion

Ce travail a été vu en quelque sorte comme une phase préliminaire pour des travaux plus poussés, son but principal est donc de lancer des pistes de recherche.

2.2. Posture

Ma participation à *World of Warcraft* a commencé bien avant que je ne formule l'idée de ce mémoire. J'y voyais loisir et évasion avant d'y voir un sujet d'études ou un terrain pour des recherches. C'est après quelques réflexions sur les usages de l'internet au cours de ma formation que j'ai désiré en apprendre plus sur les MMORPGs et prendre du recul sur mes pratiques.

Au cours de cette recherche, j'ai donc tenté de rester la plus objective possible. Toutefois, il faut considérer que tout chercheur est avant tout humain, et même s'il laisse sa peau de joueur accrochée au porte-manteau, il lui restera malgré tout un bagage lié à son éducation, sa formation, ses expériences. Ainsi, toute réflexion qui ne tient pas des sciences exactes sera soumise à une part de subjectivité.

2.3. Méthode de recherche

Pour cette étude, j'ai allié :

- La documentation classique :

Je me suis tout d'abord penchée sur les travaux déjà effectués sur le sujet, sans grandes distinctions de disciplines, pour tenter de comprendre en quelque sorte la dynamique de la recherche sur les MMORPGs. Cela m'a permis de faire le point sur les directions principales de la recherche sur ce domaine, recenser quelques groupements de chercheurs et identifier des auteurs majeurs. La durée du travail ne permettait pas d'effectuer un recensement exhaustif, d'autant plus que ce terrain n'est plus aussi vierge qu'il ne l'était il y a encore 3 ans, ce qui manifeste sans aucun doute de la crédibilité gagnée par les jeux vidéo en tant qu'objet d'étude mais aussi dans l'opinion publique.

- L'observation participative :

Étant moi même une adepte des jeux vidéo et ayant un avatar ayant évolué dans le monde de *World of Warcraft* depuis quelques mois, j'ai pu accéder a des aspects du jeu assez variés et recueillir des anecdotes ou des témoignages au fil de mes pérégrinations et au contact des autres joueurs. Ces matériaux importés du jeu même ayant surtout valeur d'illustration et n'étant pas destinés à être analysés (au sens de traitement statistique, par exemple), je n'ai pas cherché à utiliser des logiciels d'enregistrement avancés. Je me suis appuyée sur des notes personnelles et des captures d'écran.

- L'enquête par questionnaire

Le but de ce mémoire n'était pas une enquête auprès des usagers et le temps n'était pas suffisant pour tout un processus d'élaboration, de collecte et d'analyse de résultats massifs. J'ai donc choisi de créer un questionnaire ciblé sur des thématiques qui me semblaient intéressantes à explorer et que j'ai envoyé à une dizaine de personnes. J'ai obtenu huit réponses. Ne pouvant prétendre au bénéfice du nombre et à un caractère de représentativité, ce questionnaire avait pour but d'obtenir des indices et d'ouvrir des pistes de réflexion. Ils m'ont aussi permis de recueillir des témoignages pour illustrer mon propos et affirmer ou infirmer certaines de mes théories.

2.4. Problématique

Il s'agit ici d'étudier la recherche dans le domaine des MMORPGs du point de vue de sa méthodologie, de son ampleur, de ses approches et éventuellement de ses manques.

2.5. Plan

Au cours d'une introduction au sujet, qui me semblait indispensable pour définir rapidement l'objet aux lecteurs et puisqu'il est plus commode d'étudier un objet dont on a défini les principes majeurs, je me suis penchée sur l'histoire, les caractéristiques et le fonctionnement des MMORPGs.

Un recensement exhaustif des chercheurs et de leurs travaux étant exclu pour des raisons de temps, j'ai donc choisi d'identifier un nombre réduit d'auteurs et de présenter quelques approches originales pour tenter de dépeindre certains aspects de ces jeux, de leurs usages et de réfléchir sur certains enjeux de la recherche sur ce domaine (en matière de méthode, d'angle d'attaque, de postulat, etc.)

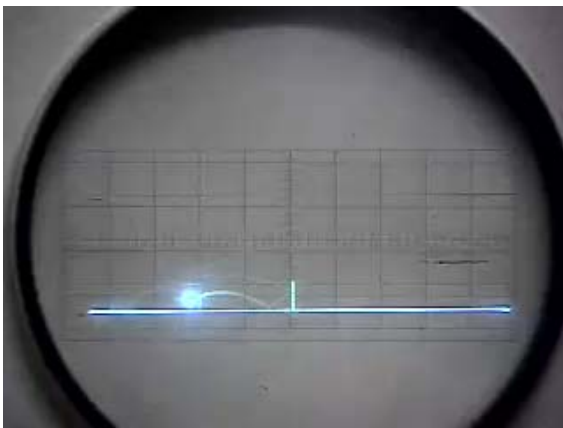
Enfin, j'ai tenté de discerner quelques aspects qu'il semblerait intéressant de développer au cours de plus amples recherches. Cette phase a sans doute été la plus complexe, car il peut paraître prétentieux de faire preuve de nouveauté dans un domaine où d'autres évoluent depuis plusieurs années et où je viens juste d'entrer. Il s'est évidemment avéré très difficile de trouver des idées originales.

Partie 1 : Présentation des MMORPGs

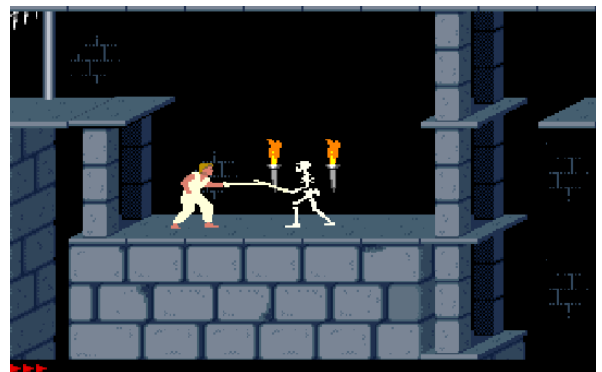
1. Les MMORPGs dans l'univers des jeux vidéo

1.1. Historique et filiation des MMORPGs

De *Tennis for two* (1958) à *Lord of The Rings Online* (2007), les jeux vidéo se sont énormément diversifiés, que ce soit du point de vue du support, de la technologie, de l'esthétique, du genre, de la jouabilité à plusieurs, etc.



Tennis for two (1958, ©William Higinbotham)



Prince of Persia (1989, © Brøderbund)



Lord Of The Rings Online (2007, © Turbine Inc.)

Établir une classification des jeux vidéo est un exercice de style en soi, qu'elle se fasse en fonction du thème du jeu, de son *gameplay*, ou en fonction de la technologie employée...⁸. Une des typologies possibles est de classer les jeux en fonction des installations logicielles et matérielles qui leurs sont nécessaires. Ainsi, il existe des jeux qui se jouent en local (sur un ordinateur, sur une console), ceux qui se jouent en réseau local (avec une série d'ordinateurs proches connectés entre eux) et ceux qui se jouent sur Internet : ces derniers sont les jeux en ligne.

Mais les jeux qui nous intéressent dépassent le principe d'une simple transposition sur Internet. Selon Stéphane Natkin (2004, p.20), les jeux persistants à interface graphique, et des jeux multi-joueurs ont pu apparaître dès lors que l'industrie des jeux vidéo a su s'approprier les technologies du multimédia dans son sens large (notamment la 3D, l'utilisation du CD-Rom en tant que support, et évidemment le développement des réseaux locaux et du net).

Alliant univers graphique détaillé, conjonction d'une installation à la fois locale (l'ordinateur « client » de l'utilisateur) et distante (les serveurs de l'éditeur du jeu), connexion en réseau des joueurs, multiplicité des moyens de communication au sein du jeu, les jeux en ligne massivement multi-joueurs apparaissent dans les années 1990 et sont issus de cette évolution. Ils sont généralement désignés par le sigle MMOGs (« massively multi-player online games » aussi appelés MMOs).

Certaines caractéristiques permettent de faire la distinction entre les différents types de jeu en ligne.

Tableau 1 : Classification des jeux vidéo en ligne

	Jeux par navigateur	Jeux par forum	Jeux massivement multi-joueurs (MMOGs)
Economie	Généralement gratuits	Généralement gratuits	Généralement payants (logiciel + abonnement)

⁸ Pour une tentative de typologie et un historique des jeux vidéo dans leur globalité, on peut aller consulter des auteurs tels que Frédéric & Alain Le Diberder ainsi que Stéphane Natkin

Type d'installation	Pas d'installation en local	Pas d'installation en local	Installation du jeu sur le client et liaison à des serveurs
Type d'interface	Texte et/ou 2D	Texte et/ou 2D	2D ou 3D
Synchronisation des actions	Oui / Non	Non	Généralement oui
Collaboration entre joueurs	En direct et/ou par forums	Par forum	En direct et par forums
Exemples	<i>Ogame</i>	<i>Univers de Yuimen</i>	<i>World of Warcraft</i> <i>Star Wars Galaxies</i>

Les jeux en ligne massivement multi-joueurs regroupent eux aussi plusieurs sous-catégories qui diffèrent surtout en fonction du principe de jeu tel que l'explique le tableau suivant :

Tableau 2 : Typologie des jeux en ligne massivement multi-joueurs selon leur principe de jeu

	MMOFPS	MMORTS	MMORPG	MUVE
Développement du sigle	Massively Multi-player Online First Person Shooter	Massively Multi-player Online Real-Time Strategy	Massively Multi-player Online Role Playing Game	Multi-User Virtual Environment
Principe de jeu	Jeu de tir subjectif généralement en équipe et sur un vaste terrain	Jeu de stratégie en temps réel	Jeu de rôle – (Socialisation, exploration d'un monde, système de quêtes)	Simulation d'un monde – (Socialisation et personnalisation de l'environnement)
Exemples	<i>World War II Online,</i> <i>Planet Side</i>	<i>Mankind,</i> <i>Shattered Galaxy</i>	<i>World of Warcraft,</i> <i>Star WarsGalaxies</i>	<i>Second Life,</i> <i>Les Sims Online</i>

En se référant au tableau ci-dessus, on constate que la frontière qui sépare les MMORPGs des MUVE, ou simulateurs de vie, comme *Second Life* peut paraître trouble. La principale différence réside à mon sens en la scénarisation extrême de la plupart des MMORPGs. Ainsi, même si les joueurs peuvent choisir d'aller explorer des zones variées du monde et que le parcours de leur avatar diffère donc de celui d'un autre personnage, ils font toutefois tous partie d'une histoire globale commune. Par ailleurs, pour avancer, les personnages sont obligés de remplir un certain nombre de quêtes ou de missions qui leurs rapportent de l'expérience. Celle-ci est indispensable pour progresser et apprendre de nouvelles techniques. Enfin, on peut aussi remarquer que tout le contenu des MUVE est entièrement généré par les usagers eux-mêmes, ce qui n'est pas du tout le cas dans les MMORPGs.⁹

1.2. Les MMORPGs : une dénomination versatile

Symptomatique d'un certain flou propre à la difficulté d'établir une typologie claire des jeux vidéo et de certains soucis de classifications, les MMORPGs peuvent être désignés de nombreuses manières différentes, que ce soit en fonction des époques ou des chercheurs :

- MMORPG : *Massively Multi-player Online Role-Playing Game* (Beau, 2007) ou *Massively Multi-player Online Role Play Game* (Chiuppesi, 2005) ou *Massively Multi-user Online Role-Playing Game* (Yee, 2005),
- MMORG : *Massively Multiplayer Online Role Game* (Natkin, 2004),
- mais on peut aussi souvent trouver des résultats appropriés en utilisant les mots clé « univers persistants », « univers virtuels », etc.

Comme l'indique Frank Beau (2007, p.20), « la variété de ces acronymes, de ces appellations génériques, atteste du fait que quelque chose se cherche, dont les catégories ne sont pas réellement fixées à ce jour ». De mon côté, par souci d'uniformité, j'ai choisi de n'utiliser que le seul sigle MMORPG qui semble être le plus employé et le plus précis.

⁹ Pour plus d'informations sur les MUVE et surtout sur *Second Life*, on peut notamment se référer au blog du bibliothécaire de l'ENSSIB, Thomas Chaimbault, lien : <http://www.vagabondages.org/category/Second-Life> ainsi qu'au site officiel: <http://secondlife.com/>

1.3. Les MMORPGs : héritage et originalités

Les MMORPGs sont issus de la rencontre des jeux vidéo, de l'internet et des jeux de rôles classiques. Pour expliquer l'univers et les principes des MMORPGs, il est donc nécessaire de nous pencher rapidement sur ceux-ci.

1.3.1. Les jeux de rôle

Les jeux de rôle¹⁰, sont apparus dans les années 1970 et sont devenus très populaires dans les années 1980. Le plus célèbre d'entre eux reste sûrement *Donjons et Dragons*. Un des participants est désigné comme étant maître du jeu et il est tenu de guider les autres joueurs dans l'histoire par le récit. Il se réfère à des listes et à des tableaux pour rendre l'histoire interactive et imposer des épreuves, comme des combats contre des monstres. L'issue de ceux-ci est fonction des aptitudes des personnages des autres participants et du hasard, incarné par un lancé de dés.

Les joueurs interagissent donc avec l'intrigue et le milieu à travers une représentation. Ainsi, chaque joueur commence par établir une « fiche signalétique » précisant les particularités de son personnage : critères objectifs tels âge, sexe, classe (ou « profession » : on y retrouve les modèles typiques de la littérature d'*heroic fantasy* : guerrier, prêtre, mage, etc.), mais aussi histoire personnelle et caractère. Par ailleurs, un certain nombre de leurs caractéristiques physiques ou « cognitives » telles la force, l'agilité, l'intelligence et le charisme sont au départ partiellement remises au hasard, à travers un score de dés. Au fur et à mesure de la partie, le joueur doit suivre la trame de l'histoire imposée par le maître du jeu qui propose des épreuves que les personnages doivent surmonter. Le participant est obligé de respecter et de baser ses choix sur cette toile de fond.

On peut noter ici une première différence entre l'objet numérique et son ancêtre qui ne l'est pas. Il est ainsi indispensable de noter que si le joueur d'un MMORPG peut aussi personnaliser son avatar du point de vue de l'apparence, les capacités physiques et intellectuelles restent quant à elles souvent plus figées¹¹.

¹⁰ Acronyme : JdR ou RPG en anglais.

¹¹ Contrairement à ce qu'écrit Serge Tisseron dans *Virtuel mon amour*, 2008, p. 42, il n'est pas possible de décider de la force, de l'agilité et de l'intelligence de son personnage au départ du jeu, cela se modifie au fur et à mesure, en fonction des compétences apprises et des pièces d'armures collectées

Ensuite, même s'il existe encore certains jeux ou certains serveurs où la communauté continue à défendre le principe de jeu de rôle (qui se ressent notamment au niveau du discours), désormais dans la majorité des MMORPGs les joueurs ne sont pas obligés d'incarner leur avatar à ce point. (Note de BdP : ainsi lorsqu'un nouvel usager se connecte à *World of Warcraft* pour la première fois, il peut choisir entre plusieurs serveurs : « Joueur contre Joueur », « Normal », « Jeu de Rôle Joueur contre joueur », « Jeu de Rôle Normal ». Le contenu du jeu est identique quelque soit le serveur, mais ce sont les principes d'interaction entre les joueurs qui varient). Ils suivent donc leurs propres motivations plutôt que de se conformer à une logique basée sur la prétendue histoire de leur personnage.

Ainsi, même si les joueurs peuvent continuer à se différencier les uns des autres à travers les choix qu'ils effectuent pour guider et faire progresser leur avatar, peu de participants incarnent vraiment leur personnage, la notion de jeu de rôle est désormais plutôt une référence historique que le reflet exact du principe de jeu.

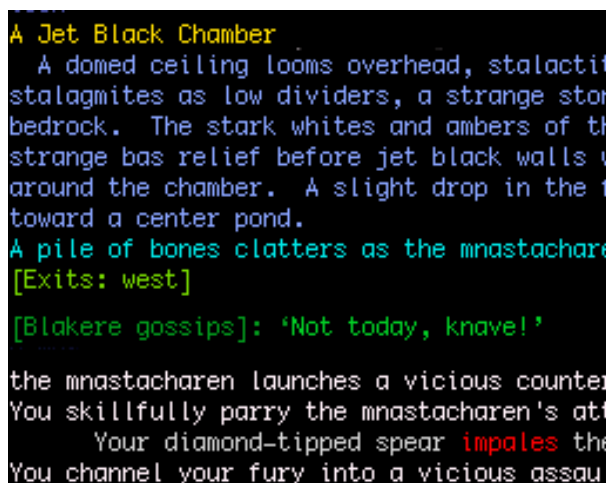
1.3.2. Les MUDs

Les MMORPGs ne sont toutefois pas les premiers héritiers numériques de cette fusion des jeux vidéo, des jeux de rôle et de l'internet. Les MMORPGs sont en effet des descendants des MUDs ou « Multi-User Dungeons », des jeux d'aventure en réseau qui permettent à plusieurs internautes de se connecter à un monde persistant en même temps. Le premier d'entre eux a vraisemblablement été créé en 1979 par Roy Trubshaw et Richard Bartle. Etant apparus eux aussi dans les années 1970, certaines personnes considèrent les MUDs comme une évolution parallèle des jeux de rôle classiques au lieu d'en être véritablement des héritiers¹².

Les MUDs ont longtemps été purement textuels, mais au fur et à mesure des avancées graphiques et matérielles, on a vu apparaître dans les années 1990 des MUDs à interface graphique¹³.

¹² Koster, Raph., Online World Timeline. 2002. Disponible sur <http://www.legendmud.org/raph/gaming/mudtimeline.html>.

¹³ Pour plus de références sur les MUDs : site du créateur du 1^{er} MUD, qui a aussi une approche réflexive sur cet objet: <http://www.mud.co.uk/richard/papers.htm>.



MUD textuel



MUD graphique

Le principe de jeu est très proche de celui des jeux de rôle classique. Du côté des personnages, on retrouve les mêmes rôles et les mêmes attributs et du côté du récit on retrouve le même principe d'épreuves venant rythmer la découverte d'un monde, ainsi que la même intervention du hasard. Ici aussi, les joueurs peuvent choisir de collaborer pour surmonter les obstacles.

Les MUDs se distinguent des jeux de rôle par le fait que les participants n'ont plus besoin de se retrouver dans un même espace physique pour jouer ensemble et aussi par le fait que le hasard est désormais automatisé : c'est le serveur qui prend en charge les « lancers de dés ». Il en va de même dans les MMORPGs.

1.4. Les MMORPGs : bilan

Ultima Online, sorti en 1997, est souvent considéré comme étant le premier MMORPG. Le style s'est alors développé et on a assisté à la publication de plusieurs dizaines de titres à la réussite variable. En général, la majorité des MMORPGs réunissent quelques dizaines ou quelques centaines de milliers d'utilisateurs.

Le deuxième MMORPG, *EverQuest*, paru en 1999, est resté le plus populaire jusqu'à la publication de *World of Warcraft*, sorti en 2004, sorte d'anormalité dans l'histoire des MMORPGs, puisqu'il dépasse aujourd'hui les 10 millions d'abonnés dans le monde (environ 2 millions en Europe).

Un MMORPG se caractérise par :

- une interface graphique en 2 ou plus généralement en 3 dimensions,
- des serveurs où des milliers de joueurs peuvent se connecter simultanément (de 15.000 à 25.000 sur certains serveurs de *World of Warcraft*),

- la découverte et évolution dans un monde persistant, généralement fantastique et inspiré de *l'heroic fantasy* ou de la science-fiction (*World of Warcraft*, *Lord of the Rings Online*, *Star Wars Galaxies*),
- la forte scénarisation du jeu : exécution de missions et confrontation avec l'environnement et les êtres gérés par l'intelligence artificielle (Note de BdP : on réfère à ces unités gérées de façon informatique en parlant de PNJ : Personnage Non Joueur ou de NPC : Non Playing Characters), ce qui introduit une part de hasard,
- la gestion d'un avatar (mais sans forcément devoir incarner son personnage),
- la notion de personnages complémentaires (au travers de la spécialisation des classes),
- tout ceci encourageant l'interaction avec d'autres joueurs et cela aboutit à la socialisation, la collaboration, des regroupements, et à l'élaboration de stratégies.

2. Fonctionnement d'un MMORPG

2.1. Fonctionnement technique

Du côté usager :

- une configuration minimum est requise pour que le logiciel fonctionne correctement : des capacités techniques sont requises du processeur, de la RAM, de la carte graphique, de la connexion internet, etc.
- Il faut acheter ou télécharger un logiciel à installer sur le client (ordinateur personnel) et il y a généralement un abonnement à payer (cartes prépayées au coup par coup ou abonnement mensuel) pour pouvoir se connecter sur le serveur.
- C'est cette partie du jeu installée en local qui gère l'affichage graphique.

Du côté serveur: une architecture matérielle et logicielle de type « trois tiers » s'organise ainsi:

- une couche est responsable des calculs et du traitement (environnement direct en fonction du positionnement, « jets de dés », etc.),
- une couche est chargée des règles de gestion et de contrôle et assure la liaison entre la couche supérieure et la couche inférieure,
- enfin, la couche inférieure assure le stockage à long terme des informations (notamment celles des joueurs non connectés).

2.2. Fonctionnement pratique

Tout d'abord, il me paraît indispensable d'expliquer rapidement ce que l'on peut faire dans un MMORPG du point de vue du principe de jeu et de son histoire.

Dans *World of Warcraft*, le monde d'Azeroth est divisé en plusieurs continents et voit s'opposer deux factions ennemies : La Horde et l'Alliance. Cet univers s'organise autour d'un fort scénario et d'une mythologie déjà longuement développée¹⁴ par les éditeurs du jeu au cours des trois premiers jeux Warcraft¹⁵.

L'utilisateur commence donc par créer un personnage en choisissant sa faction d'accueil¹⁶ et sa « race » : les orcs, les trolls, les morts-vivants, les taurens et les elfes de sang côté Horde ou bien les humains, les nains, les gnomes, les elfes de la nuit et les draenei du côté de l'Alliance. Le joueur peut ensuite choisir entre neuf « classes », par exemple : guerrier, voleur, chasseur, mage, druide ou prêtre. Chaque classe a des aptitudes différentes et incarne un type de jeu spécifique : on trouve ainsi des spécialités de dégâts au corps à corps ou bien à distance ainsi que des soigneurs. Le joueur peut choisir le sexe de son personnage puis personnaliser son apparence et lui choisir un nom.

Parallèlement aux talents propres à sa classe, chaque personnage peut apprendre trois métiers de base (la pêche, la cuisine et le secourisme) ainsi que deux métiers supplémentaires (par exemple : mineur, travailleur du cuir, ou alchimiste). En développant ces professions, il est possible de créer des objets qui seront ensuite revendus ou échangés avec d'autres joueurs. On assiste donc au développement d'une économie propre reposant sur une monnaie fictive¹⁷.

Au cours du jeu, le participant va pouvoir parcourir les différents continents à pied, en monture, ou grâce à des systèmes de « transports en commun » comme le bateau, le zeppelin, les navettes de griffon par exemple. Si il peut en théorie aller où bon lui semble, il faut noter que certaines zones sont peuplées de créatures hostiles de niveau plus ou moins élevé, ce qui peut rendre la progression d'un personnage de bas niveau assez difficile. Ainsi, la majorité des joueurs choisit de parcourir les zones correspondants au niveau de leur avatar et de remplir des quêtes qui leurs sont données par des personnages non joueurs, gérés par l'intelligence artificielle. Ces missions

¹⁴ L'histoire du monde est résumée sur le site officiel du jeu : <http://www.wow-europe.com/fr/info/story>

¹⁵ *Warcraft: Orcs & Humans*, sorti en 1995, *Warcraft II: Tides of Darkness*, sorti en 1996 et *Warcraft III: Reign of Chaos*, sorti en 2002, tous édités par Blizzard Entertainment

¹⁶ Des personnages de faction opposée peuvent se rencontrer mais pas dialoguer de façon libre. Le seul moyen de communication possible consiste en des *emotes* : actions standardisées comme saluer, danser, rire, remercier mais aussi se moquer, pleurer, etc.

¹⁷ Ce qui diffère de *Second Life* par exemple, où la monnaie « locale », le Linden dollar, s'échange contre de vraies devises.

rapportent au personnage de l'expérience qui lui permet à terme de gagner des niveaux et de nouvelles compétences.

Un avatar débute au niveau 1 et peut progresser jusqu'au niveau 70 avec l'extension *World of Warcraft : the Burning Crusade* parue en 2007, et bientôt 80 avec l'extension prévue pour novembre 2008 : *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*. Le jeu ne s'arrête pourtant pas lorsqu'un avatar atteint le niveau maximal, ainsi un « contenu de fin de jeu » a été développé spécialement pour les joueurs expérimentés et qui consiste surtout à parcourir des donjons relativement complexes en groupe organisé pour aller à l'encontre d'ennemis puissants et y récolter des pièces d'armure rares et prestigieuses.

Concrètement, il est donc question d'évoluer dans un univers en trois dimensions en faisant progresser un avatar (représentation). Il est possible d'interagir avec l'environnement et les autres joueurs grâce à une interface graphique. Les actions concrètes se font grâce à la souris et à des commandes au clavier, alors que la communication se fait par des attitudes animées prédéfinies dans le jeu, par une messagerie instantanée et parfois par des logiciels de dialogue audio annexes ou inclus dans le jeu.



Capture d'écran issue de *World of Warcraft* (© Blizzard Entertainment)

Hormis la représentation graphique en 3D de l'environnement immédiat qui occupe presque tout l'écran, l'interface de l'utilisateur se compose aussi de nombreux autres éléments :

- 1 : le portait du personnage ainsi que sa vie et sa source de puissance (mana, énergie, rage),
- 2 : la cible du personnage avec éventuellement la cible de la cible,
- 3 : les autres membres du groupe : il est ainsi possible de surveiller l'état de santé de ses collaborateurs,
- 4 : la localisation du joueur sur la carte, avec éventuellement celle de ses coéquipiers proches,
- 5 : l'état d'avancement des quêtes : quels sont les objectifs qu'il reste à remplir ?
- 6 : la fenêtre de discussion active à ce moment là : il est ainsi possible d'en avoir plusieurs d'ouvertes, plus ou moins restrictives en fonction des filtres qu'on décide de leur appliquer. Elles fonctionnent sur le principe du chat. Il est ainsi possible de suivre des canaux de discussion généraux qui s'appliquent à un groupe donné (groupe, raid, guild, etc.) ou à une zone donnée (plus ou moins proche), il est aussi possible de mener des conversations privées entre joueurs. On peut aussi voir dans ces fenêtres des informations quant à l'environnement du joueur : connexion des membres de la guild ou des amis mais aussi expérience gagnée, compétences acquises, montant des transactions effectuées, etc.,
- 7 : éventuellement, un journal de combat qui permet de surveiller les techniques employées ainsi les dommages reçus ou causés au cours d'une confrontation,
- 8 : les sorts ou compétences disponibles,
- 9 : le contenu des sacs du personnage (objets stockés ou récoltés au cours du jeu),
- 10 : enfin, plusieurs onglets de menus pour suivre la partie et l'évolution de son personnage, mais aussi pour personnaliser son interface ou demander de l'aide aux modérateurs du jeu.

Partie 2 : Contexte de la recherche

1. La diversité des approches

La prise de repères et la recherche de documents sur le domaine des MMORPGs ne sont pas facilitées par la multiplicité des points de vue et des disciplines qui se sont penchées sur les jeux en ligne massivement multi-joueurs. Ainsi, on trouve des articles et des monographies qui en traitent du point de vue :

- technique : comment est conçu un MMORPG ? Etude du *gameplay*, mais aussi conception pragmatique ;
- économique : certains cherchent à analyser le poids et l'évolution possible de l'industrie des jeux vidéo ou la répartition du chiffre d'affaires. D'autres s'intéressent au développement de nouvelles formes de commerce au sein même des jeux (par exemple, la vente réelle d'objets virtuels dans le cadre d'*EverQuest*) et tentent d'établir si ces marchés « virtuels » répondent aux mêmes règles que celle du monde extérieur, etc. ;
- juridique : il est possible de se pencher sur les problèmes que pose la notion de propriété de l'avatar entre joueurs et programmeurs ou sur les comportements déviants de certains joueurs qui fausseraient le cours du jeu, etc. ;
- psychologique : on cherche là à étudier les profils des joueurs et par exemple à comprendre leurs motivations de jeu, l'apparition de comportements extrêmes ou les risques d'addiction ;
- sociologique : les chercheurs se penchent là sur l'organisation sociétale, sur les modes d'interaction entre les joueurs etc.

Tous ces axes de recherche sont des exemples, on trouve aussi des analyses des MMORPGs de la part d'ethnologues, d'anthropologues, de spécialistes des télécommunications, dans le cadre d'études en STAPS, etc.

Même si certaines spécificités culturelles du point de vue des approches semblent encore se manifester (par exemple, la tradition de la psychologie comportementaliste chez les spécialistes en psychologie nord-américains), on remarque un certain « brouillage » des

méthodes et des disciplines et cela se ressent surtout au niveau des sciences humaines. Ainsi, il n'est pas exceptionnel de voir des chercheurs en psychologie ou même en commerce avoir recours à des méthodes d'étude issues de l'ethnographie.

On se trouve donc à un confluent, ce qui impose souvent de se pencher sur un grand nombre de points de vue ou de postulats, et ce sentiment de flou est sans aucun doute symptomatique de la pluralité des méthodes et des approches nécessaires pour la couverture totale de cet objet.

Cette variété, pour ne pas dire cette mixité disciplinaire se ressent aussi lorsque l'on doit effectuer des recherches que ce soit sur des sites internet pluridisciplinaires ou dans des centres de documentation. Ainsi, il en découle par exemple une certaine dispersion physique des ressources et des incohérences d'indexation en fonction des centres d'intérêt des conservateurs ou de la politique d'acquisition des bibliothèques. En guise d'illustration, dans le cadre de recherches à la Bibliothèque Nationale de France, une personne non détentrice d'un accès à l'espace réservé aux chercheurs où tous les ouvrages sont mis en commun, devra parcourir 4 salles différentes : B (Audiovisuel), C (Sciences et techniques), D (Droit, économie, politique), J (Philosophie, histoire, sciences de l'homme).

Il est aussi à noter que ce sujet est traité sur de nombreux continents et dans de nombreuses langues. Il y a donc aussi une dispersion géographique et linguistique qui complique l'accès à certaines recherches. Même si Internet rend ce problème moins insurmontable qu'il y a quelques années, de nombreux ouvrages demeurent inaccessibles à moins d'avoir les moyens financiers pour les importer ou pour aller les consulter. Certains autres ne sont quant à eux pas exploitables à moins d'être multilingue ou de disposer d'un traducteur. On peut d'ailleurs noter ici que certains chercheurs non anglophones sont plus efficaces dans la volonté de rendre leur travail accessible que d'autres (les Scandinaves notamment publient plus couramment une version anglophone de leur travail que la majorité de leurs homologues français).

2. Le choix de l'approche

En dehors de leur inclination disciplinaire originelle, les chercheurs se discernent par des angles d'approche et des choix méthodologiques différents.

2.1. L'objet d'étude

Du point de vue de l'objet d'étude, certains se concentrent sur l'objet même du jeu vidéo en tant que media, par exemple pour en observer les mécanismes, le fonctionnement technique ou le contenu (étude du processus narratif, etc.), d'autres en étudient la place dans l'industrie en général et tentent d'en modéliser les montages économiques (financement, répartition des recettes, etc.).

En sciences humaines toutefois, le sujet privilégié reste le participant. On constate globalement l'existence de deux courants. Certains s'intéressent à la place du joueur dans le « monde extérieur » (établissement d'un profil type, place et conséquences de la pratique vidéo-ludique dans la vie quotidienne, qu'elles soient négatives comme la question d'éventuels risques d'addiction, ou positives avec la prise de conscience d'un intérêt communautaire ou la question d'un éventuel transfert de compétences). D'autres chercheurs se concentrent sur le joueur du point de vue de son personnage : son comportement et ses usages à l'intérieur du jeu (techniques de communication, socialisation, formation de groupes sociaux, comportements déviants au sein du jeu, etc.).

Les études sur la méthodologie de recherche même sont plus rares. Pourtant ce type d'environnement amène à se poser de nombreuses questions méthodologiques ou éthiques, par exemple :

- Comment accéder à un monde virtuel ?
- Comment faire pour s'en imprégner dans sa totalité ?
- Dans un contexte de virtualité où sa présence peut en théorie passer inaperçue, le chercheur doit-il tout de même dévoiler son identité, sa fonction et son objet d'étude ?
- Quelle posture le chercheur doit-il adopter : doit-il être passif, actif ou bien peut-il même aller jusqu'à provoquer les autres joueurs ?
- Comment s'assurer que parmi les personnes, observées dans un contexte ludique et bénéficiant d'un anonymat, certaines ne jouent pas un rôle et ne risquent pas de fausser les résultats ?

- Comment s'assurer de l'accord de publication des témoignages ou des citations, dans un contexte où les participants vont et viennent et ne sont parfois pas clairement identifiés ?

Pour se renseigner sur les questions éthiques, on peut aller consulter les conseils donnés par l'Association of Internet Researchers (AoIR) qui éditent quelques directives¹⁸. On peut compléter avec quelques travaux académiques centrés sur cette question comme celui de Luciano Paccagnella¹⁹, et comparer en glanant des avis personnels²⁰.

2.2. Les différentes méthodes d'observation

Lorsque la recherche nécessite de recueillir des observations ou des témoignages dans le cadre du jeu, il y a là aussi différentes techniques.

Les entretiens individuels / en groupe : cette méthode d'enquête permet de se familiariser avec un sujet avant d'établir un questionnaire ou au contraire d'approfondir certains points. Ils nécessitent beaucoup de temps à la réalisation et à la retranscription, ils sont donc généralement exploités en nombre réduit. Ils permettent toutefois d'obtenir des résultats qualitatifs importants.

Les questionnaires : à la différence des entretiens, les questionnaires permettent d'obtenir en général des résultats quantitatifs qui se prêtent en général à un traitement statistique.

L'observation participative : pour certains chercheurs qui travaillent sur les jeux massivement multi-joueurs, il semble impensable d'en traiter sans avoir soi-même pratiqué. Marko Siitonen va même jusqu'à comparer un chercheur en jeux vidéos qui n'aurait pas joué aux jeux qu'il étudie à un chercheur en littérature qui n'aurait jamais lu un livre²¹. En effet, dans le cas de tels jeux, un essai d'une journée ou une pratique superficielle ne permettrait pas au chercheur de découvrir certains aspects du jeu qui

¹⁸ ESS, Charles. and the AoIR ethics working committee, *Ethical decision-making and Internet research : Recommendations from the aoir ethics working committee*, 2002, disponible sur <http://www.aoir.org/reports/ethics.pdf>

¹⁹ *Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities*, 1997, disponible sur : <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/paccagnella.html>

²⁰ John Suller, *Ethics in Cyberspace Research - Consent, Privacy and Contribution*, 2000, disponible sur : <http://www-usr.rider.edu/~suller/psycyber/ethics.html>, mais aussi Siitonen, 2007, Zackariasson 2007

²¹ Siitonen, 2007, p.40

apparaissent à des niveaux élevés ou dans le cadre de l'appartenance à un groupe construit et persistant.

Dans le cadre de l'observation participative, se pose la question de la mise à jour de l'identité du chercheur et de sa mission. Contrairement à ce qui arrive dans une situation de face à face, le chercheur peut dans un tel cadre se fondre dans la masse, passer pour un joueur comme un autre. Certains peuvent craindre que la révélation de leur statut entraîne un changement d'attitude chez les sujets. Toutefois, la majorité des chercheurs pratiquant l'observation participative semble préférer révéler leur identité, à l'image de Peter Zackariasson et Marco Siitonen, par exemple. Ethiquement, il leur paraît normal et légitime que les participants soient informés du fait qu'ils sont observés, d'autant plus que les MMORPGs ne sont pas considérés comme des lieux publics²². J'ai donc suivi cette même logique.

L'observation participative pose aussi la question de l'enregistrement et de la conservation des traces. Comme je l'ai exposé en introduction, je me suis contentée de notes et de captures d'écran. Dans le cadre d'un travail plus long et plus analytique, j'aurai pu prendre des vidéos, enregistrer les conversations orales ou textuelles, mais ceci aurait demandé de lourdes ressources logicielles et du temps pour mettre en correspondance toutes ces sources.

La programmation informatique : certains chercheurs, tels que les membres du groupe constitué par Nicolas Ducheneaut, Eric Nickell, Robert J. Moore et Nick Yee, conçoivent des programmes informatiques pour pouvoir récupérer des données directement à partir des données des serveurs de jeu²³. Le but de cette équipe était de recueillir des données empiriques, donc fiables, afin de compléter les trois autres méthodes.

Toutefois, il ne faut pas non plus verser à tout prix dans le culte du chiffre, d'autant plus que l'évolution²⁴ d'un jeu de ce type, fortement lié aux chiffres (notion de niveau, optimisation des caractéristiques de classe, nombre de points d'expérience gagnés, lancers de dés) se traduit parfois par la modification des règles statistique, ce qui pourrait rendre obsolètes des études qui ne s'inscrivent pas dans une réflexion plus globale.

²² Selon les arguments de Luciano Paccagnella, 1997

²³ Cf. Beau dir, 2007, p.51

²⁴ Que ce soit dans le cadre de mises à jour courantes ou de refontes plus importantes.

3. Au delà de la multiplicité des approches : les compromis

Dans cette jungle de nouvelles études et de variété d'approches, des initiatives voient le jour afin de permettre une plus grande accessibilité aux travaux portant sur les MMORPGs et les univers numériques multi-joueurs.

On assiste à l'apparition de regroupements transdisciplinaires et à l'organisation de séminaires ou de conférences qui suivent cette logique. En voici quelques exemples.

L'association DiGRA, qui se désigne comme étant une « association for academics and professionals who research digital games and associated phenomena », organise des conférences itinérantes tous les deux ans depuis 2003. Ainsi : *Level Up* à Utrecht (Hollande) en 2003, *Changing Views – Worlds in Play* à Vancouver, (Canada) en 2005, et *Situated Play* à Tokyo (Japon) en 2007. L'association souhaite promouvoir la recherche sur les jeux vidéo et leur reconnaissance, notamment en encourageant l'interaction entre les chercheurs et les acteurs de l'industrie et en favorisant la circulation des travaux *via* ces conférences mais aussi *via* leur publication en ligne. Ainsi, on peut accéder aux actes des colloques en texte intégral sur : <http://www.digra.org/dl>

Le *Center for Computer Games Research*, département issu de l'université en sciences de l'information de Copenhague (<http://game.itu.dk/>) a organisé en 2004 une conférence multidisciplinaire « Other Players », entièrement dédiée aux jeux multi-joueurs. Cette année, « The [player] conference », se concentrait comme son nom l'indique sur le joueur en lui-même.

En France, au delà des lieux d'enseignements dédiés aux jeux vidéo, une initiative pluridisciplinaire se détache aussi : l'OMNSH : Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, où cohabitent économie, science de l'art, psychologie, etc. (<http://www.omnsh.org/>)²⁵

²⁵ Évidemment, d'autres multiples sources de documentation existent, on peut ainsi surveiller les organismes suivants : - Agence Française pour le Jeu Vidéo : <http://www.afjv.com> / - Le laboratoire CEDRIC du CNAM, et notamment de l'équipe Médias Interactifs et Mobilité : <http://cedric.cnam.fr/> / - La FING, Fondation pour un Internet Nouvelle Génération : <http://www.fing.org> / - La revue *Réseaux* / - Supinfogame, école des métiers du jeu vidéo de Valenciennes : <http://www.supinfogame.fr/> / - L'ENJMIN, Ecole Nationale du jeu et des Médias Interactifs et Numériques située à Angoulême : <http://www.enjmin.fr> / et bien d'autres...

En dehors des regroupements « humains », on assiste aussi à une centralisation des travaux avec des sites dédiés à l'archivage et à la diffusion des sources sur le jeu vidéo (Exemple de la Digiplay Initiative, consistant en la plus grande bibliographie en ligne dédiée aux travaux de recherche portants sur les jeux vidéo : <http://www.digiplay.info/digibiblio>).

On assiste même à l'émergence de monographies transcontinentales, comme avec l'ouvrage *Culture d'Univers*, dirigé par Frank Beau et qui regroupe aussi bien des auteurs français, nord-américains et asiatiques.

Pour conclure sur cette partie, la recherche sur les jeux vidéo se cherche : malgré une multiplication des travaux, on constate une certaine dispersion des sources, des frontières disciplinaires floues, et un manque de cadre méthodologique. Toutefois, on assiste à des tentatives de centralisation et de mutualisation des réflexions transdisciplinaires et transnationales ce qui indique sûrement que ce secteur commence à mûrir et à s'organiser.

Partie 3 : Les auteurs

Dans mes recherches, j'ai souhaité rester le plus ouverte possible et consulter des auteurs d'horizons variés, que ce soit du point de vue de leur discipline ou de leur nationalité. Cette variété des domaines d'expertise ainsi que la grande dispersion géographique a toutefois rendu la construction du plan assez problématique.

Discerner les travaux par continent puis par discipline ne semblait pas pertinent. On aurait donc pu penser que l'inverse se révélerait plus simple. Or, beaucoup de recherches se recoupent, le sujet et la manière de procéder de certains chercheurs en psychologie peuvent ainsi se rapprocher de la sociologie.

J'ai donc finalement choisi de me pencher rapidement sur une cinquantaine d'auteurs afin de passer rapidement en vue les différentes démarches qu'il était possible d'aborder puis de toucher à différents aspects du jeu massivement multi-joueurs à travers quelques chercheurs clés ou originaux, et parfois y introduire des approches complémentaires ou opposées.

1. Biographies sommaires

Cf. Annexe 1

2. Les MMORPGs à travers quelques auteurs

2.1. Nick YEE

Ayant obtenu son doctorat en 2007 à Stanford University (Etats-Unis d'Amérique), Nick Yee est un jeune chercheur qui s'attache majoritairement à l'étude des interactions sociales et à la notion de représentation dans les environnements virtuels. Il s'intéresse beaucoup aux MMORPGs et est très connu pour ses travaux sur *EverQuest* et sur *World of Warcraft*²⁶.

L'étude pour laquelle il est le plus connu a été menée de 2000 à 2003 et a reçu la participation de plus de 30000 joueurs de MMORPGs. Même si les résultats de cette

²⁶ Site personnel : <http://www.nickyee.com/>

étude datent de 2004-2005, ces résultats obtenus sont encore aujourd'hui repris par de nombreux chercheurs car ils permettent de planter un cadre qui reste adapté aux usages des jeux actuels, notamment en contredisant certaines idées reçues, mais aussi en établissant une typologie durable des joueurs.

Par ailleurs, Nick Yee continue de collecter de nouvelles données à travers son site dédié à la psychologie des MMORPGs, The Daedalus Project²⁷. Il mène des enquêtes ponctuelles et précises mais a de nouveau récemment mis en ligne un vaste questionnaire pour actualiser ses données et explorer d'autres facettes des joueurs et de leurs motivations.

Nous pencher sur ses résultats et théories va nous permettre de faire une rapide sociologie des MMORPGs et de passer en revue les motivations psychologiques des joueurs.

2.1.1. Qui joue et comment ?

Tout d'abord, Nick Yee a pu établir que les joueurs de MMORPGs étaient âgés de 11 à 68 ans et que leur âge moyen était de 26,57 ans (médiane: 25 ans, extrêmes: 11 à 68 ans, limites premier et dernier quartile: 19 et 32 ans). Ainsi, contrairement à certaines idées reçues qui circulent dans l'opinion publique, seulement 25 % des joueurs étaient adolescents (au sens de teenagers).

Du point de vue de l'occupation et du cadre de vie, il se révélait que 50 % des répondants travaillaient à temps plein, 36 % étaient mariés et 22 % avaient des enfants.

La durée moyenne de jeu était environ de 22,72 heures de jeu par semaine (limites premier et dernier quartile: 11 et 30 heures). 8 % passaient 40 heures ou plus en ligne. 60,9 % avaient admis avoir au moins une fois joué plus de 10 heures de suite.

2.1.2. Distinctions démographiques

Selon des données datant de 2007 cette fois, il semble que les choix ne soient pas les mêmes en fonction de l'âge et du sexe des interrogés²⁸. Ainsi, dans un cas où ils auraient à choisir entre deux factions très dichotomiques, c'est à dire le bien contre le mal, la majorité des répondants, tous sexes confondus ont tendance à choisir le « bon côté ». Ce choix majoritaire du « bien » contre le « mal » se retrouve notamment dans *World of*

²⁷ Lien : <http://www.nickyee.com/daedalus/>

²⁸ Nick Yee, *The Demographic of game choices*, in *The Daedalus Project*, 2007, disponible sur : <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001558.php?page=1>

Warcraft, où on estime qu'il y a généralement deux joueurs de l'Alliance pour un joueur de la Horde. On remarque aussi que cette tendance augmente proportionnellement à l'âge des sondés. Par ailleurs, ce choix est encore plus marqué chez les femmes.

Par ailleurs, les femmes, à choisir entre trois « races » (mort-vivant, elfe ou humain), choisiront toujours à plus de 57% d'incarner un elfe, et cela quelque soit leur âge. Les hommes eux, malgré une légère préférence pour les humains, seront toutefois mieux répartis.

À choisir entre trois affinités ou sources de puissance, les femmes préféreront la magie (à environ 60%) et la nature (env. 30%) alors que les hommes préféreront la magie (env. 50%) et la technologie (env. 35%). Là aussi on enregistre peu de variations de ces résultats en fonction de l'âge.

Enfin, ces différences se ressentent aussi au niveau du type de jeu ; ainsi, les femmes sont plus nombreuses à choisir les classes de soigneurs (par rapport aux classes de dégâts) que les hommes. Indépendamment du sexe, on remarque que cette tendance augmente aussi proportionnellement à l'âge des joueurs.

2.1.3. Pourquoi?

Afin de mieux définir les motivations de jeu des sondés, Nick Yee a établi une typologie que j'ai ici tenté de traduire²⁹.

Tableau 3 : Les motivations des joueurs de MMORPGs selon Nick Yee

Réussite	Société	Immersion
Progrès Avancée, Pouvoir, Accumulation, Statut social	Socialisation Bavarder, Aider, Se faire des amis	Découverte Exploration, Mythologie, Trouver des contenus cachés
« Mécanique » Statistiques, Optimisation, Modélisation, Analyse	Relations Se dévoiler, Trouver et donner du soutien	Jeu de rôle Trame générale, histoire du personnage, Rôles, Imagination

²⁹ Yee, Nick, « Motivations for Play in Online Games » in *CyberPsychology and Behavior*, 2007, 9, 772-775.

Compétition Se mesurer aux autres, Provocation, Domination	Travail en équipe Collaboration, Communautés, Réussite en groupe	Customisation Apparence, Accessoires, Style, Combinaisons de couleurs
		Évasion Se relaxer, S'échapper, Eviter les problèmes "extérieurs"

Cette typologie fait largement écho à celle qui a été établie par Richard Bartle au sujet des joueurs de MUDs en 1996, tout en étant un peu plus nuancée. Selon Bartle, les usagers des MUDs se répartissaient en 4 catégories : les « *achievers* » (attachés à la performance et à la réussite), les « *explorers* » (attachés à la découverte et à la connaissance profonde de tous les aspects du jeu), les « *socialisers* » (attachés au contact avec les autres participants) et les « *killers* » (attachés à la domination plus ou moins brutale des autres joueurs)³⁰.

2.2. Michael STORA

Michael Stora s'est tourné vers la psychologie après une formation de cinéaste. Il travaille avec les enfants et les adolescents au Centre Médico-Psycho-Pédagogique de Pantin (93). Il est également le co-fondateur de l'OMNSH. Il explore les relations entre l'homme et l'ordinateur et cet intérêt a deux facettes : l'exploitation des jeux vidéo dans le cadre du traitement de certaines pathologies enfantines (le jeu vidéo permettant de faire face à des processus inconscients et de les confronter à travers la mise en scène), et le traitement de certains usages abusifs des jeux vidéo.

Michael Stora est très présent dans les médias (presse écrite, télévision, internet) et y traite souvent de l'addiction. C'est pourquoi j'ai choisi de surtout traiter de cet aspect de ses recherches ici.

Lorsqu'il n'est pas dans la communication avec le grand public, Michael Stora utilise le jargon et les codes de la psychanalyse, ce qui peut rendre sa pensée un peu hermétique

³⁰ Richard Bartle, « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs », in *The Journal of Virtual Environments*, vol. 1, 1996, disponible sur : <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>

au non initié. Ainsi, dans son analyse de l'addiction aux jeux vidéo, il considère que les personnes sujettes à une utilisation abusive des jeux vidéo sont souvent tentées de compenser « des blessures narcissiques autour des images réelles mais aussi des images de soi ». Dans des cas de détresse psychique et de désamour de soi, une personne peut mettre en place des processus de sauvegarde, passant donc ici par la projection sur un avatar 3D possédant des qualités puissantes. Dans ces jeux, on sera toujours récompensé si on y consacre assez de temps et cela peut représenter un piège pour quelqu'un qui n'a pas l'impression d'être valorisé de telle façon sans le monde extérieur. La tentation est alors grande de ne vivre que par procuration dans un environnement que l'on pense maîtriser.

Globalement, je considère que l'initiative thérapeutique (introduire les pratiques numériques dans la psychiatrie traditionnelle) de Michael Stora est intéressante et je trouve son propos très nuancé et fin en ce qui concerne les jeux vidéo dans leur ensemble. Toutefois, il semble toutefois tomber lui-même dans le genre de préjugés qu'il dénonce lorsqu'il évoque les MMORPGs. Ainsi, dans un entretien pour *Télérama.fr*³¹, il déclare : « Il existe des jeux très addictogènes. Ceux que l'on appelle les « jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs » (MMORPG), dont *World of Warcraft* est le plus connu. Il y a cinq cent mille joueurs en France et la plupart d'entre eux sont, ou vont devenir, de vrais dépendants. ».

Pour appuyer son propos, il se base en effet ensuite sur l'idée que chaque joueur veut forcément faire progresser son personnage jusqu'au niveau 70 et voudra forcément faire partie d'une guilde aux objectifs importants et demandant un nombre d'heure de connexion élevé. Hors ce n'est pas le cas de tous les joueurs, ni de toutes les guildes. Par ailleurs, tous les joueurs ne versent pas dans un usage extrême du jeu, comme le montre notamment les résultats des recherches de Nick Yee. Il me semble donc un peu exagéré de prédire que la plupart des joueurs de MMORPG sont ou deviendront dépendants. Par ailleurs, il se base aussi sur quelques faits divers, drames occasionnels, pour surenchérir, procédé qui me semble assez simpliste et sensationnaliste.

³¹ Sur le site : *Telerama.fr*, article : « La thérapie par le jeu » ; entretien avec Michael Stora, psychanalyste et spécialiste des mondes virtuels, publié par *Télérama* le 22/11/07 et disponible sur <http://www.telerama.fr/techno/21661-la-therapie-par-le-jeu.php> (consulté le 05/12/07)

L'hôpital Marmottan à Paris est une structure publique de soins pour toxicomanes et qui propose une consultation de recours spécifique pour traiter des usages abusifs des jeux vidéo. Le directeur de l'hôpital depuis 2000, le psychiatre Marc Valleur, considère que « la cyberaddiction a trois facettes : c'est un poison, un médicament et un bouc émissaire. Un poison qui peut ruiner une vie sociale, un médicament qui agit comme un anti-dépresseur, un bouc émissaire dans la mesure où l'addiction est liée à une fragilité psychologique préexistante. »³². Il s'empresse toutefois de préciser que les cas cliniques sont rares.

Comme pour illustrer cette pensée, le site de l'hôpital publie des articles qui relativisent les inquiétudes des proches³³. Notamment, le comportement addictif ne serait à craindre que lorsque la pratique dépasse les 35 heures hebdomadaires et qu'elle s'accompagne de l'isolement du joueur et de la négligence de ses autres relations affectives et sociales.

Certains chercheurs quant à eux, refusent l'expression d'« addiction aux jeux en ligne » qu'ils jugent trop connoté, trop facilement brandie dans le but de faire peur. Selon eux, une dépendance à ces jeux pourrait aussi bien être une dépendance au sport ou au tuning automobile. Pour Nick Yee³⁴, de tels comportements sont souvent la cause de facteurs psychologiques complexe et focaliser sur la technologie masque la personne et l'analyse de ses problèmes et des circonstances. Cela encourage les gens à ignorer les bénéfices thérapeutiques des MMO (par exemple, permettre de se défouler, permettre à des personnes extrêmement timides ou complexées de se confronter au monde et d'interagir sans que l'apparence ou la présence entre en compte, etc.) et à imaginer que les expériences au sein d'un MMO seront toujours limitées et insatisfaisantes.

Enfin, il est à signaler que le débat sur la notion d'addiction au net ou d'addiction aux jeux vidéo continue à faire rage, comme le témoigne le billet du psychologue Yann Leroux sur son blog : « Il n'y a pas d'addiction à l'Internet | aux jeux vidéos »³⁵.

Dans tous les cas, qu'on appuie l'idée d'addiction, de dépendance, ou bien celle d'usage problématique, il faut, à mon sens, être sûr de ne pas rejeter toute la responsabilité sur

³² Citation de l'article de Nicolas Delesalle, « Dépendance aux écrans : qui va payer l'addiction ? », in *Télérama* n° 3052, disponible sur : <http://www.telerama.fr/techno/dependance-aux-ecrans-qui-va-payer-l-addiction,31352.php>, depuis le 10 juillet 2008.

³³ Cf. <http://www.hopital-marmottan.fr/spip/spip.php?article79>

³⁴ Nick Yee, « The Trouble with "Addiction" », in *The Daedalus Project*, 2006, disponible sur <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001543.php?page=1>

³⁵ Lien : posté en 2006, disponible sur : <http://yann.leroux.free.fr/?p=94>

les jeux vidéo. Ils ne sont pas conçus pour déclencher un processus biologique causant une dépendance physique. S'il y a effectivement dépendance psychologique et usage problématique, il est souvent le symptôme d'une vulnérabilité psychologique chez l'utilisateur.

2.3. Marko SIITONEN

Marko Siitonen est un jeune chercheur finnois en communication. Dans sa thèse, il s'est penché sur les interactions dans le cadre des communautés en ligne. Il s'est pour cela immergé pendant plusieurs mois dans le monde d'*Anarchy Online*, en tant que membre actif.

Avec le développement de l'ère du numérique, certains craignent la disparition des communautés. Selon Marko Siitonen, elles existent toujours, leurs caractéristiques sont simplement en train d'évoluer, notamment par rapport à l'idée que l'on peut désormais choisir sa communauté alors qu'auparavant elle s'imposait à chacun par le contexte et la géographie (famille, collègues de travail, club de fitness).

Opposé à la définition de la notion de « virtuel » en tant qu'antonyme de « réel », il insiste sur le fait que les interactions vécues en ligne sont bien réelles, mais que désormais les relations humaines se basent sur d'autres critères. Ainsi, des gens d'univers totalement différents se rencontrent, sans savoir au premier abord leur âge, leur sexe, leur profession. On assiste alors à la création de liens rendus improbables dans le monde réel, de par des considérations de distance géographiques, mais aussi sociales et culturelles. Autour d'un intérêt commun pour le jeu, et d'un fort sentiment d'appartenance à une communauté la confiance et le respect se gagnent non pas en fonction de ce que l'on est en dehors du jeu (ou de ce que l'on prétend être), mais de ce que l'on fait. En effet, dans le cadre d'une guilde par exemple, il est difficile de jouer avec le flou des identités virtuelles au risque de la fragiliser.

A travers un recensement partiel, nous avons pu voir dans cette partie que la recherche sur les MMORPGs commence à se développer. Il faut toutefois noter qu'il peut se révéler délicat dans un premier temps de s'y repérer et de l'aborder dans la globalité et sa continuité. En effet, certains auteurs peuvent parfois présenter une approche que l'on peut qualifier de totalitariste (en imposant le choix d'un angle ou d'une ligne dont il faut avoir la clé) ou en ne faisant que transposer leurs anciens travaux à un nouveau support.

D'autres se placent dans une « démarche journalistique », répondant plus à un effet de mode temporaire qu'à un intérêt personnel vif et ne font que survoler le sujet. Il peut donc être difficile d'identifier des auteurs à suivre puisque certains ne persistent pas dans leur démarche.

Malgré tout, nous avons pu constater que même si la majorité de l'espace de la recherche reste occupée par les chercheurs en sciences humaines, les MMORPGs commencent à attirer de nouveaux regards et des points de vue originaux font leur apparition, entraînant débats et remises en question.

Partie 4 : Propositions d'axes de recherche

1. Ecriture, technique intellectuelle et littératie

Dans la majorité des jeux en ligne, dans ces cadres essentiellement graphiques et textuels, le social ne peut que se construire par l'écriture. Même si les moyens de communication audio/vocaux sont parfois présents, ils nécessitent un niveau de confiance et d'intimité assez élevé entre participants, ce qui ne s'obtient tout d'abord que par l'écriture.

Par ailleurs, une écriture plus technique fait son apparition, dans World of Warcraft notamment, dont la maîtrise peut influencer sur l'efficacité du joueur et sur son intégration dans la communauté.

Ainsi, dans ce type de jeu, l'écriture prend donc toute sa dimension de technique intellectuelle et vient même se rattacher à la notion de littératie³⁶ puisque son emploi dépasse souvent le simple but de s'exprimer. Nous allons donc nous pencher ici sur l'écriture et le jeu : étudier l'impact de l'écriture en soi mais aussi dans une optique d'efficacité et de création.

1.1. Expression écrite : son rôle dans la construction des liens entre joueurs.

Tout d'abord, pour se faire comprendre dans toute communauté il est nécessaire de s'attribuer et de maîtriser un *lingo*³⁷.

Dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs, ce vocabulaire spécifique s'appuie sur un mélange de termes spécifiques, d'anglicismes, d'abréviations, langage

³⁶ Selon par exemple la définition qu'en donne l'OCDE, la littératie est « l'aptitude à comprendre et à utiliser l'information écrite dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité en vue d'atteindre des buts personnels et d'étendre ses connaissances et ses capacités. », source : Wikipédia, <http://fr.wikipedia.org/wiki/Litt%C3%A9ratie>

³⁷ « langage, argot, jargon utilisé par certaines communauté *on line* sur les sites où elles se rassemblent. Il y a évidemment plusieurs *lingoes* en usage sur le Net », Serge Moatti, 2002, p.184

sms et fait référence à des éléments de la culture des jeux de rôle en général, des MMOs, mais aussi à la mécanique et à l'histoire spécifiques du jeu en question.³⁸

Par exemple, dans le cadre d'un groupe évoluant dans un donjon, il ne sera pas surprenant de lire l'instruction suivante : « pas de dps tant ke le tank a pas monté son aggro sur le boss », ce qui signifie que personne ne doit causer de dommages à la cible ennemie avant que le joueur le mieux équipé pour recevoir les coups n'ait monté son niveau de menace.

On a dans cette simple phrase :

- un anglicisme contracté : « dps » : damage per second, terme employé pour désigner les dégâts,
- une contraction typique du langage sms ou de la messagerie instantanée : « ke » : quand le combat guète, tout raccourci est bon à prendre pour faire parvenir l'information rapidement à tous les membres du groupe,
- une référence à la culture des MMORPGs : « tank » : catégorie des personnages équipés en armure de plaques et qui disposent de techniques de protection et de monopolisation de l'attention des créatures hostiles, afin que le reste du groupe reçoive le moins de dégâts directs possible,
- une référence à la culture des jeux vidéo : « boss » : il s'agit un personnage géré par l'ordinateur, de niveau supérieur à la moyenne des autres créatures alentour et qui nécessite souvent que les joueurs appliquent une technique précise pour remporter le combat.

Tous ces types d'expression sont très courants et nombreux dans les MMORPGs, elles nécessitent maintes heures de jeu ainsi que l'aide des autres joueurs pour êtres toutes comprises et retenues. Ne pas les connaître, laisse souvent croire aux autres participants que le joueur en question est inexpérimenté. Il est donc important de les maîtriser pour être respecté en tant que joueur compétent.

³⁸ Pour illustrer cette idée, Nick Yee a établi un lexique sommaire en anglais qui vaut à peu près pour tous les MMORPGs : <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001313.php>. Pour compléter, on peut consulter le lexique français disponible sur le site de l'Auberge Rouge, à destination des nouveaux joueurs de *World of Warcraft* : <http://wow.jeuxonline.info/?include=lexique&id=65>

En dehors du fond, la forme peut elle aussi avoir son importance. La qualité de l'expression écrite compte aussi dans la construction des liens entre joueurs :

« Question : Y a-t-il selon toi des codes à respecter dans le dialogue ?

Joueur B : D'après moi oui, la politesse, le respect et éviter d'écrire en sms. »

Dans un monde où l'apparence physique est formatée, normalisée, la première impression passe souvent par le texte comme l'indiquent les témoignages suivants :

« Question : La façon dont s'expriment les autres, dans le fond et la forme, est-elle importante pour toi ? Dans quelle mesure ?

Joueur G : Oui car ca me permet souvent de leur coller une étiquette, un âge, etc ("g pa le tan pr téder" => 10 ans et demi, j'veais voir qqun d'autre

Joueur A : (...) Sur la forme, je suis assez hermétique au langage sms... Je me fiche des fautes d'orthographe, on n'est pas là pour donner des cours de français, sauf à raison d'une faute par mot (oui oui c'est possible....) où là, je me permets une ptite remarque comme quoi il faudrait faire attention. Mais le langage sms est pour moi tout à fait illisible... Ok pour les abréviations, mais au-delà d'une certaine limite c'est totalement horrible. « slt koman t va? t peu médé stp g bezoin ded jariv pa a tué l boss »... et encore ça reste compréhensible. Mais au-delà d'une certaine limite ça ne l'est plus, et lire ça relève plus du déchiffrement qu'autre chose. Le langage sms est une « marque de fabrique » d'un jeune joueur en général.

Je ne peux pas m'empêcher d'avoir un a priori par rapport à cette façon d'écrire. Le langage sms, c'est pour moi, un peu comme les jeunes à basket, jogging et casquette des banlieues... On ne peut pas s'empêcher d'avoir un a priori réticent. On ne sait pas à quoi s'attendre. Il peut y avoir de très bonnes surprises, qui permettent de dépasser cette réticence. Mais un jeune joueur, qui ne prend pas la peine de faire le moindre effort pour se faire comprendre même qd on le lui demande gentiment, ça reste rhédibitoire. »

On constate alors que des groupes se forment autour de ces « valeurs » d'expression : certaines guildes annoncent directement à leurs membres que « le français est une langue, le sms pas », d'autres se montrent plus ouvertes. En général, on remarque que

les joueurs qui occupent une place importante dans une guilde tendent à faire plus attention à leur mode d'expression, afin de s'assurer d'être compris mais aussi pour être pris au sérieux. L'expression écrite renforce la légitimité d'une décision, d'une place.

On peut donc voir que l'écriture joue un rôle dans l'établissement des relations et dans une certaine mesure dans la hiérarchie. Toutefois, globalement, les qualités d'un joueur (compétence, investissement, respect et ouverture) restent prédominantes :

« Question : Quelles sont pour toi les qualités importantes chez un autre joueur ?
(Par exemple : ponctualité, efficacité, politesse, etc.)

Joueur C : Globalement les même que dans la vie courante. Je mettrais en avant plus du respect en général (incluant politesse, ponctualité...) mais aussi de la tolérance, tout le monde n'es pas forcément « frais et dispo » en permanence.

Joueur E : 1 politesse 2 efficacité et surtout convivialité

Joueur F : Courtoisie, gentillesse, ouverture d esprit... »

1.2. La création écrite et informatique : la programmation

Dans *World of Warcraft*, l'écriture se manifeste d'une façon encore plus pragmatique. En effet, les joueurs peuvent personnaliser et optimiser leur jeu à travers des macros. Un peu à l'image des macros d'un traitement de texte, cette programmation « basique » permet d'automatiser certaines actions. Ils permettent soit de faciliter la communication en éditant par exemple des messages standardisés, soit d'enchaîner certaines actions en un seul clic.

Voici un exemple simple tiré d'un forum de joueurs³⁹ :

« pour ceux que ca peut interesse, (...) je viens de refaire ma macro de monte/demonte de monture, et ca donne:

*/use [flyable]Reins of the Onyx Netherwing Drake; Reins of the Black War Tiger
/dismount [mounted]*

Remplacez bien sur les noms de monture :)

Ca utilisera donc votre bebetes volante en outreterre, la rampante en azeroth, et si vous etes deja montes, ca vous demonte :) »

³⁹ Source : Message 128. Re: Guide des macros Posté le 05-juin-2007 05:57:03 PDT par Psykoz, lien : http://forums.wow-europe.com/thread.html?jsessionid=CF98F84C6AB9E483A7CEF54CC35890F1.app06_07?topicId=219361953&sid=2&pageNo=7

Les deux lignes de code montrent qu'il faut posséder une certaine compréhension de la logique de programmation, fût-elle minimale. En effet, il y a là des tests conditionnels que l'on rencontre notamment en langage Perl sous la forme « if... then... else... » : si (telle condition est vérifiée), alors (exécuter action 1), sinon (exécuter action 2).

Certaines de ces macros, parfois relativement complexes, permettent à des joueurs d'enchaîner certaines actions en un seul clic et ils y gagnent de la rapidité, ce qui peut leur permettre de déjouer leurs ennemis pour une question de rapidité. Dans ce cas, on peut vraiment penser que la maîtrise de l'écriture peut procurer un avantage.

Enfin, le domaine des jeux vidéo se distingue par un nouvel usage : la conception par les joueurs et pour les joueurs de programmes informatiques appelés *add-ons*, destinés à faciliter certains aspects du jeu et/ou à ajouter de nouvelles fonctionnalités.

Pour *World of Warcraft*, ils sont basés sur le LUA, langage de script libre créé en 1991 au Brésil. Des scripts simples sont mis à disposition des usagers par les développeurs du jeu et sont ensuite réutilisés au sein d'applications plus complexes par des usagers volontaires. Certaines applications sont composées de dizaines de modules qui peuvent contenir des centaines de ligne de code. Dans l'esprit de développement hérité de la tradition Linux, les codes sont en libre accès et s'échangent au sein de communautés de développement bien développées et organisées.

Dans le cas des *add-ons*, la programmation est tellement avancée qu'elle ne peut pas être mise en œuvre par n'importe qui. Pour cela les différentes équipes de développement les proposent en téléchargement libre sur des sites dédiés. Libre ensuite à chaque joueur de trouver les plus adaptés à ses besoins et de les paramétrer. Il est à noter que certains facilitent grandement le jeu (modification de l'interface pour la rendre plus ergonomique, cartes indiquant l'emplacement des quêtes, ressources et personnages afin de ne plus avoir à errer pendant des heures, etc.). Certains *add-ons* sont indispensables pour les sorties en groupe organisé et ne pas les posséder peut ainsi se révéler discriminant.

1.3. La création artistique

Selon certains chercheurs, la littératie s'applique non seulement au texte mais aussi aux images. La littératie se manifeste alors chez les joueurs dans la capacité d'utiliser

certaines éléments du jeu pour en faire quelque chose de nouveau. Il en va ainsi donc pour les sons et les images qui sont récupérés, sélectionnés, modifiés, assemblés pour créer des courtes vidéos d'en général 10 minutes maximum : ce sont les machinimas.

Ce type de création existe depuis le milieu des années 1990, avec la diffusion des jeux en 3 dimensions et des outils de réalisation de vidéo. Ces vidéos sont à la fois appréciées par les joueurs et aussi en général acceptées par les concepteurs de jeu (il y a toutefois certaines règles à respecter : comme l'interdiction de commercialiser les productions ou de publier des histoires destinées à un public restreint) puisqu'elles permettent une sorte de promotion gratuite et participent à la construction d'une communauté en dehors du jeu. Aujourd'hui, il est courant que les éditeurs organisent des concours d'animation et certains auteurs commencent à se faire connaître.

L'écriture reste donc une variable incontournable de ces « sociétés virtuelles ». L'absence de matérialité et de rencontre physique semble même la transcender d'une certaine manière. Ainsi, dans les tous premiers contacts, le joueur est ce qu'il écrit. Par ailleurs, dans ces nouveaux univers, la dimension de littératie apparaît : outil du joueur, l'écriture textuelle ou graphique lui permet de s'approprier son monde à travers des pratiques personnelles ou des logiques de partage.

2. La culture des joueurs

Dans l'opinion publique, les médias, un concept se développe : celui de cyberculture. Le net se caractériserait donc par l'existence d'une vaste communauté qui partagerait une même culture. Hors, cette cyberculture ne semble pas si unitaire que cela.

Si l'on transfère cette idée aux MMORPGs, on pourrait là aussi étudier les pratiques des joueurs ? Pour caricaturer, on peut se demander s'ils sont-ils tous fans de science fiction et d'*heroic fantasy* ? Ou pire, et comme on me l'a demandé, les joueurs de jeux vidéos sont-ils trop occupés pour lire ?

Concrètement, il serait intéressant de fouiller dans les pratiques culturelles des joueurs de MMORPG et essayer de discerner si oui ou non il existe un « ciment culturel » commun à toute la communauté.

Les 8 joueurs que j'ai interrogés ont des pratiques relativement différentes :

- S'ils ont tous joué à d'autres jeux vidéo (mais cela dans des quantités variables), la majorité a très peu ou pas du tout d'expérience en matière de jeu de rôle.
- Du point de vue de la lecture, seul l'un d'entre eux lit très peu alors que d'autres sont de fervents consommateurs (jusqu'à 30 livres par an). Du point de vue des genres, même si la majorité préfère la fiction, la science fiction et le fantastique ne sont pas appréciés de tous. Des résultats comparables se retrouvent aussi par rapport aux films et à la musique.
- Enfin, du point de vue des pratiques artistiques personnelles, elles sont là aussi assez courantes et variées : le panel contient 4 « artistes » (photographes, musiciens, dessinateurs).

Il serait donc intéressant de mener une étude statistique d'ampleur afin d'infirmar ou d'affirmer cette diversité de CES cybercultures chez les joueurs de MMORPGs et pour peut être pouvoir répondre aux questions suivantes : Qui sont ils ? Quel était leur bagage culturel avant de découvrir les MMORPGs ? Quelles sont leurs pratiques culturelles actuelles?

3. Les formes d'organisation sociale

Même si certains auteurs ont tenté de voir s'il était possible de la remettre en question⁴⁰, la notion de groupe semble incontournable lorsqu'on étudie les MMORPGs.

On peut tenter de les différencier comme suit :

Tableau 4 : Le groupe organisé dans les MMORPGs

Type	Groupes de combat	Raids	Guildes
Nombre de joueurs	De 2 à 5	De 6 à 40	De 10 à environ 150
Durée de vie	Très court terme (ex.: une ou plusieurs quêtes, evt. un donjon)	Court ou moyen terme (ex.: un donjon sur un ou plusieurs soirs)	Long terme (ex: de quelques mois à plusieurs années)

⁴⁰ Ducheneaut, Yee, Nickel et Moore dans Beau dir, 2007, chap. 22

Objectifs	Efficacité	Efficacité	Progresser ensemble (entraide, socialisation), faciliter la formation des groupes. (variations en fonction du type de guildes)
Atouts	Supériorité numérique (+++), Complémentarité des rôles (+)	Stratégie (+++), Complémentarité des rôles (++) → Vidéo et explication - raid à 40.	Complémentarité des personnalités (+++), complémentarité des rôles (++)

Les motivations pour rejoindre un groupe ou un raid semblent découler du principe du jeu en lui-même puisque certaines missions sont impossibles à remplir sans assistance. Les motivations pour rejoindre une guildes peuvent paraître plus complexes. L'idée de pouvoir jouer avec des joueurs réguliers, que l'on apprend à connaître et avec qui il devient simple d'élaborer des stratégies en fonction de leur façon de jouer semble primordiale :

« Question : Qu'attends-tu d'une guildes ?

Joueur A : D'y retrouver les membres pour discuter, s'entraider, monter des projets, partager. Ça permet d'avancer plus vite grâce au partage et à la mise en commun des ressources.

Joueur E : un soutien des jeux et une entente conviviale

Joueur F : Avant toute chose de l'entraide et aussi une relation cordiale entre joueur de tout horizon. De bon moment et un échange aussi bien verbal qu'écrit. »

Toutefois, pour certains, les notions d'organisation hiérarchique et de groupe organisé pourraient faire craindre des risques de pression sociale ou d'endoctrinement. Les exemples extrêmes existent : nombre de soirées de connexion imposé, devoir de « travailler pour le groupe » en amassant des ressources ou en aidant les autres joueurs etc.. :

« Question : D'après ta propre expérience, est-il parfois contraignant de faire partie d'une guilde ? Peux-tu préciser ?

Joueur D : Il est parfois difficile de faire partie d'une guilde. Certains objectifs peuvent être fixés par le maître de guilde et ses officiers et difficiles à réaliser comme apporter tant de pièces d'or à la banque de guilde ou bien alimenter cette même banque avec tel ou tel item ou encore participer X soirs minimum aux raids de la guilde. Quand comme moi, on travaille la nuit cet objectif là n'est pas réalisable. Et même si j'ai envie d'avancer dans le pve hl [les contenus de haut niveau], je n'ai pas envie d'être tous les soirs en raid surtout que cela coûte cher en potions, enchantements, élixirs... Et puis l'ambiance d'une guilde compte beaucoup aussi. Il ne faut pas que ça soit trop sage avec peu de discussion sur le canal de guilde mais il ne faut pas non plus que ça soit que de l'humour. »

Toutefois, la majorité des guildes restent modestes et laissent toute liberté à leurs membres et seuls les joueurs motivés organisent de façon minutieuse leur temps de jeu et leurs regroupement.

Il serait cependant intéressant d'étudier plus précisément les dynamiques de groupe et les formes d'organisation sociale de ces communautés. Y assiste-t-on à une simple reproduction à l'identique de nos sociétés, de nos entreprises ou de nos corps d'armées ? Ou existe-t-il des modèles originaux ?

4. Leadership et transfert de compétence

L'idée de transfert de compétence est parfois évoquée par les chercheurs, mais les résultats concrets semblent peu nombreux. Pour ma part, je n'ai pas eu l'occasion de creuser cette question dans mon questionnaire. Toutefois, il est bon de préciser ici pourquoi cette question semble actuelle.

Le point de départ de ces spéculations est le récit qui accompagne l'embauche de Stephen Gillet. En 2004, cet ex-chef d'une guilde majeure de *World of Warcraft* est embauché pour un poste important à Yahoo : son statut de « meneur de troupes » l'aurait départagé de ses concurrents au poste⁴¹.

⁴¹ Cf. article "You Play World of Warcraft? You're Hired!" de John Seely Brown et Douglas Thomas, publié en 2006 dans *Wired* et disponible via <http://www.wired.com/wired/archive/14.04/learn.html>, consulté le 21/05/07

Même si les spéculations vont bon train quant au statut de mythe reçu par l'histoire et sur le fait que M. Gillet était peut être le meilleur candidat pour le poste de toute manière, il faut se pencher sur la figure du chef de guilde

Le statut de chef de guilde n'est pas de tout repos car il doit veiller à recruter de nouveaux membres, gérer ceux qui le sont déjà, allier pour le mieux les intérêts individuels, insuffler un esprit de corps et donner une direction au groupe. Même s'il s'entoure de gens de confiance (appelés communément « officiers »), le maître de guilde est constamment sollicité.

Par exemple, lorsque les membres de sa guilde souhaitent aller visiter un donjon prestigieux, il faut alors définir qui y aura sa place (il faut une certaine balance des classes), être sûr que tous les gens viennent le jour dit, tout en étant à l'heure et chargés de tous les équipements nécessaires. D'expérience, cela peut déjà être problématique pour un groupe de 10, hors il y a parfois des groupes où 40 personnes sont nécessaires.

Le chef de guilde doit donc arriver à motiver tout un groupe de personnes. Selon Joi Ito⁴², cela est d'autant plus difficile que les gens paient pour jouer et non l'inverse, s'ils ne sont pas motivés ils ne participeront pas. Selon lui, les meilleurs chefs de guilde sont ceux qui occupent un emploi dans le domaine social dans leur vie quotidienne car ils sont plus portés sur l'écoute et la conciliation.

Les qualités recherchées dans un chef de guilde commencent à être étudiées, de même que les modalités de leur exercice et leur ressenti. Toutefois, il serait bon de disposer de données nouvelles afin d'établir s'il peut y avoir un réel transfert de compétences entre le jeu et le monde du travail, pour un chef de guilde mais aussi pour tout autre joueur.

⁴² Cf. son intervention « Digitized Worlds » au cours de la conférence du Web 3 qui s'est déroulée à Paris en décembre 2007. Lien : <http://my.vpod.tv/leweb3>, il faut choisir l'intervention notée J1-16

Conclusion

Au cours de ce travail, nous avons pu définir un peu plus précisément quels étaient les caractéristiques des jeux en ligne massivement multi-joueurs, ces univers ludo-numériques actuellement en plein essor.

L'attrait des chercheurs pour ce domaine semble se développer : le nombre de travaux menés a augmenté de façon exponentielle ces cinq dernières années, ce qui semble manifester du gain de légitimité des jeux vidéo en tant qu'objets culturels. Toutefois, ils pâtissent de leur jeunesse : l'objet reste encore difficile à définir et les chercheurs manquent parfois de repères méthodologiques. Toutefois, les recherches se multiplient et les approches se diversifient tout en se mêlant : les MMORPGs sont si complexes que les chercheurs sont parfois obligés de faire fi des frontières disciplinaires. Certaines initiatives naissent et visent à faire de ce flou une richesse, en favorisant la collaboration transdisciplinaire et internationale.

Après s'être beaucoup intéressés à la psychologie et à la personnalité du joueur, les chercheurs tentent aujourd'hui d'explorer les interactions et les usages qui naissent dans ces univers. De nombreuses facettes de ces territoires restent inconnues et certaines des orientations futures de la recherche pourraient explorer l'idée des interactions entre virtuel et réel.

Bibliographie et Webographie

INTERNET ET JEUX VIDEO EN GENERAL

INTRODUCTION

ICHBIAH, Daniel. *La saga des jeux vidéo: De Pong à Lara Croft.* Paris : Vuibert, 2004.

LE DIBERDER, Alain ; LE DIBERDER, Frédéric. *L'univers des jeux vidéo.* Paris: La Découverte, 1998. (Cahiers libres). ISBN 2-7071-2786-8

POOLE, Steven. *Trigger happy : Video games and the entertainment révolution.* 1st US édition. New York: Arcade Publishing, 2000. 242 p. ISBN 1-55970-539-6

ECONOMIE

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. Industry Facts. [en ligne] [consulté le : 18/08/08]

Disponible sur : <http://www.theesa.com/facts/index.asp>

NATKIN, Stéphane. *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle: Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?* Paris : Vuibert, 2004. (Vuibert informatique). ISBN 2-7117-4844-8

PAQUETTE Emmanuel. « Le jeu vidéo fait mieux que le cinéma et la musique réunis », in *Les Echos*, 25/06/2008 (disponible sur abonnement), <http://www.lesechos.fr/info/comm/4745319.htm>, ou cité sur la page suivante : <http://www.educnet.education.fr/dossier/jeuxserieux/politique1.htm>. [Consulté le : 19/08/08]

SOCIOLOGIE

FORTIN, Tony ; MORA, Philippe ; TREMEL, Laurent. *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux.* Paris : L'Harmattan, 2005. (Champs visuels). 240p. ISBN 2-7475-9889-6

PSYCHOLOGIE

JARNO, Stéphane. « La thérapie par le jeu ». in *Télérama*, n°3017, publié par *Télérama* le 22/11/07 [en ligne] [Consulté le : 05/12/07]

Disponible sur http://www.telerama.fr/techno/21661-la_therapie_par_le_jeu.php

TISSERON, Serge. Les nouveaux enjeux du narcissisme. *Adolescence*, 2006, 3, Tome 24, p. 603-612. [en ligne] [Consulté le : 25/02/08]

Disponible sur : http://www.cairn.info/article.php?ID_REVUE=ADO&ID_NUMPUBLIE=ADO_057&ID_ARTICLE=ADO_057_0603

TISSERON, Serge. *Virtuel, mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies.* Paris : Albin Michel, 2008. ISBN 978-2-226-18071-1

VIROLE, Benoît. *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles.* Paris: Hachette, 2003. 174 p. ISBN : 2-01-235703-2

LA QUESTION DE L'ADDICTION

DELESALLE, Nicolas. « Dépendance aux écrans : qui va payer l'addiction ? », in *Télérama* n° 3052, 10 juillet 2008 [en ligne] [Consulté le : 23/08/08]

Disponible sur : <http://www.telerama.fr/techno/dependance-aux-ecrans-qui-va-payer-l-addiction,31352.php>,

LEROUX, Yann. « Il n'y a pas d'addiction à l'Internet | aux jeux vidéos », in *ePsychologie*, 2006. [en ligne] [Consulté le : 29/08/08]

Disponible sur : <http://yann.leroux.free.fr/?p=94>).

STORA, Michael. *Addiction au virtuel : le jeu vidéo*, 2008 [en ligne] [Consulté le : 27/05/08]

Disponible sur http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=14&var_recherche=stora

VALLEUR, Marc. « L'addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente ? », in *Enfance et Psy* No.31, p.125-133, 2006

Disponible sur : http://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2006-2-p-125.htm?WhatU=valleur&Auteur=&doc=&ID_ARTICLE=EP_031_0125 [Consulté le : 25/02/08]

VALLEUR, Marc ; MATYSIAK, Jean-Claude. *Les nouvelles formes d'addiction : L'amour, le sexe, les jeux vidéo.* Paris : Flammarion, 2004.

LA QUESTION DE LA VIOLENCE

LARDELLIER, Pascal (dir.) *Violences médiatiques: contenus, dispositifs, effets.* Paris, L'Harmattan, 2003. 271 p. (Communication et Civilisation). ISBN : 2-7475-4780-9

TISSERON, Serge. *Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents?* Paris : Armand Colin, 2000.

CONCEPTION

GENVO, Sébastien (dir.) *Le game design de jeu vidéo: approches de l'expression vidéoludique.* Paris : L'Harmattan, 2005. 377 p. (Communication et Civilisation). ISBN: 2-7475-9103-4

GUARDIOLA, Emmanuel. *Ecrire pour le jeu: techniques scénaristiques du jeu informatique et vidéo.* Paris: Dixit, 2000. 256 p. ISBN: 2-84481-025-X

JEUX EN LIGNE ET MMORPGS

INTRODUCTION

BEAU, Frank (dir.) *Cultures d'Univers. Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Limoges : FYP Éditions, 2007. 359 p. ISBN 978-2-916571-02-7

HISTORIQUE

KOSTER, Raph., *Online World Timeline*. 2002 [en ligne] [Consulté le : 12/04/08]
Disponible sur : <http://www.legendmud.org/raph/gaming/mudtimeline.html>

MÉTHODOLOGIE

CHIUPPESI, Marco. MMORPG: a review of social studies. *Lab's quarterly*, n°2, 2005. [en ligne] [Consulté le : 02/04/08]
Disponible sur : <http://www.citeulike.org/profile/nemonomen/publications>

ESS, Charles and the **AoIR ethics working committee**, *Ethical decision-making and Internet research : Recommendations from the aoir ethics working committee*, 2002. [en ligne] [Consulté le : 27/04/08]
Disponible sur : <http://www.aoir.org/reports/ethics.pdf>

PACCAGNELLA, Lucian. « Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities », in *Journal of Computer Mediated Communication*, 3 (1), 1997. [en ligne] [Consulté le : 26/04/08]
Disponible sur : <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/paccagnella.html>

SULLER, John. *Ethics in Cyberspace Research - Consent, Privacy and Contribution*, 2000, [en ligne] [Consulté le : 23/03/08]
Disponible sur : <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/ethics.html>

ECONOMIE

CASTRONOVA, Edward. "Virtual Worlds : A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier", in *CESifo Working Paper Series*, No. 618. 2001 [en ligne] [Consulté le : 06/09/08]
Disponible sur : <http://ssrn.com/abstract=294828>

WOODCOCK, B. *MMORGCHART.COM : Charting the future of the MMOG industry*. 2008 [en ligne] [Consulté le : 03/09/08]
Disponible sur : <http://www.mmogchart.com>

COMMUNICATION

THOMAS, Douglas ; BROWN John Seely. "The Play of Imagination: Extending the Literary Mind". *Games and Culture*, 2007, 2, p.149 [en ligne] [Consulté le : 30/04/08]
Disponible sur : <http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/2/2/149>

SIITONEN, Marko. Building and Experiencing Community in Internet-Based Multiplayer Computer Games. Présenté à la conférence de la National Communication Association, Miami Beach – Etats Unis – 2003 [en ligne] [Consulté le : 08/04/08]
Disponible sur : <http://users.jyu.fi/~marsii/BuildingandExperiencingCommunity.pdf>

SIITONEN, Marko. *Social interaction in online multiplayer communities.* Jyväskylä, University of Jyväskylä, 2007, (Jyväskylä Studies in Humanities. ISSN 1459-4331;74). ISBN 978-951-39-2931-2 (PDF), 978-951-39-2896-4 (nid.) [en ligne] [Consulté le : 08/04/08]
Disponible sur : <http://dissertations.jyu.fi/studhum/9789513929312.pdf>

SOCIOLOGIE

CHEN, V.H.-H.; DUH, H.B.-L. *Understanding social interaction in World of Warcraft*, 2007 [en ligne] [Consulté le : 13/07/08]
Disponible sur : http://old.imv.au.dk/eng/academic/pdf_files/Sotamaa.pdf

DUCHENEAUT, Nicolas. ; MOORE, Robert J. The Social Side of Gaming : A Study of Interaction Patterns in a Massively Multiplayer Online Game. In *Proceedings of CSCW2004*. New York : ACM. 2004. [en ligne] [Consulté le : 11/09/08]
Disponible sur : <http://www.parc.com/research/spl/projects/PlayOn/papers/CSCW2004-SWG.pdf>

DUCHENEAUT, Nicolas ; YEE, Nicholas ; NICKEL, Eric ; MOORE, Robert J. The Life and Death of Online Gaming Communities : A Look at Guilds in World of Warcraft, 2007 [en ligne] [Consulté le : 11/09/08]

Disponible sur : <http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Chi%202007.pdf>

MOATTI, Michel. *La vie cachée d'Internet : Réseaux, tribus, accros.* Paris : Imago, 2002. ISBN 2-911416-67-8

TREMEL, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de monde.* Paris: PUF, 2001. (Sociologie d'aujourd'hui). ISBN 2-13-051578-9

WILLIAMS, Dmitri; DUCHENEAUT, Nicolas ; XIONG, Li; ZHANG, Yuanyuan; YEE, Nick; NICKEL, Eric. From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. In *Games and Culture*, vol.1, p.338-361, 2006. [en ligne] [Consulté le : 11/09/08]

Disponible sur : <http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/1/4/338>

PSYCHOLOGIE

BARTLE, Richar. « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs », in *The Journal of Virtual Environments*, vol. 1, 1996. [en ligne] [Consulté le : 15/07/08]
Disponible sur : <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>

CRAIPEAU Sylvie, SEYS Bertrand. Jeux et Internet: quelques enjeux psychologiques et sociaux. In *Psychotropes*, vol.11 n°2, p.101-p.127, 2005. [en ligne] [Consulté le : 25/02/08]

Disponible sur : http://www.cairn.info/revue-psychotropes-2005-2-p-101.htm?WhatU=craipeau&Auteur=&doc=&ID_ARTICLE=PSYT_112_0101

TISSERON, Serge. *La dyade numérique les interactions précoces à l'épreuve des mondes virtuels*, 2008 [en ligne] [Consulté le 16/04/2008]

Disponible sur : http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=142&var_recherche=tisseron

YEE, Nick. *The Daedalus Project*, 2008 [en ligne] [Consulté le : 12/04/08]

Disponible sur : <http://www.nickyee.com/daedalus/>

YEE, Nick. « The Seduction of Achievement in MMORPGs », in *The Daedalus Project*, 2004 [en ligne] [Consulté le : 13/04/08]

Disponible sur : <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000780.php>

YEE, Nick. The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games : Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage, in *Avatars at Work and Play : Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, edited by Schroder, R. and Axelsson, A., London : Springer-Verlag, 2005 [en ligne] [Consulté le : 02/10/07]

Disponible sur : <http://www.nickyee.com/cv.html>

YEE, Nick. « The Demographic of game choices », in *The Daedalus Project*, 2007 [en ligne] [Consulté le : 13/04/08]

Disponible sur : <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001558.php?page=1>

YEE, Nick. « Motivations of Play in Online Games ». in *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 2007, 9, 772-775. [en ligne] [Consulté le : 13/04/08]

Disponible sur : <http://www.nickyee.com/index-papers.html>

LA QUESTION DE L'ADDICTION

YEE, Nick. « The Trouble with "Addiction" », in *The Daedalus Project*, 2006 [en ligne] [Consulté le : 29/06/08]

Disponible sur <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001543.php?page=1>

LA QUESTION DE LA VIOLENCE

NACHEZ Michel, SCHMOLL Patrick. Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne. In *Sociétés*, n°82, 2003 [en ligne] [Consulté le : 25/02/08]

Disponible sur : http://www.cairn.info/revue-societes-2003-4-p-5.htm?WhatU=nachez&Auteur=&doc=&ID_ARTICLE=SOC_082_0005

QUELQUES EXEMPLE DE MMOGS

Anarchy Online. Funcom. Disponible sur <<http://www.anarchy-online.com>>

Counter Strike.Valve Corporation. Disponible sur <<http://www.counter-strike.net>>

Second Life. Linden Research, Inc. Disponible sur <<http://secondlife.com/>>

World of Warcraft. Blizzard Entertainment. Disponible sur <<http://www.wow-europe.com/fr>>

SERIOUS GAMES

ISAAC, Henri. *Rapport à Madame Valérie Pécresse, Ministre de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche : Université numérique.* 2007 [en ligne] [Consulté le 04/05/08]

Disponible sur : <http://www.recherche.gouv.fr/cid20761/remise-du-rapport-universite-numerique-d-henri-isaac.html>

Global Conflicts: Palestine. Serious Games Interactive. Disponible sur : <http://www.globalconflicts.eu/gcp/index.html>

Table des annexes

ANNEXE 1 : BIOGRAPHIES SOMMAIRES	57
ANNEXE 2 : QUESTIONNAIRE.....	69

Annexe 1 : Biographies sommaires

J'avoue avoir laissé de côté les auteurs issus d'Asie et du Moyen Orient, ceci par considération de temps

1. AUTEURS FRANCOPHONES

AMATO Étienne Armand

Doctorant en sciences de l'information et de la communication, chercheur et consultant indépendant, rattaché au Laboratoire Paragraphe, groupe LEMA (Laboratoire d'Ethnométhodologie Appliquée), université Paris 8.

Sa démarche : il analyse les programmes interactifs utilisant l'image figurative, tels que : les jeux vidéo, les fictions multimédias, les systèmes de Réalité Virtuelle, la vidéo enrichie diffusée par l'internet Haut débit, les logiciels de production d'images numériques (montage, logiciels 3D, infographie).

Co-fondateur de l'OMNSH.

BEAU Frank

Chercheur, consultant et journaliste indépendant.

Sa démarche : il est spécialiste de la mutation des médias à l'heure du numérique, et surtout des jeux vidéo. Il travaille aussi plus globalement sur les usages émergents des technologies de l'information et l'histoire culturelle du cinéma et de l'audiovisuel.

CHANTEPIE Philippe

Il est chargé de cours d'économie numérique à Paris I - Panthéon-Sorbonne.

Chef du Département des études, de la prospective et des statistiques au ministère de la Culture et de la Communication.

Il a été conseiller en société de l'information au cabinet du ministère de la Culture et de la communication, et consultant au Commissariat général du Plan.

CHÉRON Antoine

Docteur en droit de la propriété intellectuelle, avocat à la cour et chargé d'enseignement à l'Université.

Sa démarche : il est spécialisé dans le domaine du droit de la propriété littéraire et artistique, du droit d'auteur et du droit des marques. Du point de vue de jeux vidéo, il s'est notamment intéressé à la question des droits du joueur.

CRAIPEAU Sylvie

Sociologue,

Professeur à l'Institut National des Télécommunications, Groupe des Ecoles des Télécommunications

Institut national des télécommunications (GET-INT)

FORTIN Tony

Responsable du site d'études critiques planetjeux.net, depuis 2002.

Sa démarche : il analyse au quotidien les phénomènes se rapportant aux jeux vidéo, en les mettant en relation avec d'autres produits culturels, le contexte économique et politique.

GAON Thomas

Psychologue clinicien diplômé en psychopathologie clinique (Paris VII) et en ethnométhodologie (Paris VII).

Sa démarche : étudie les impacts psycho-sociaux des jeux vidéos en ligne.

Co-fondateur de l'OMNSH.

GENVO Sébastien

Maître de conférences à l'université de Limoges (IUT du Limousin) - Centre de recherches sémiotiques (CeReS).

Sa démarche : il s'attache aux dimensions esthétiques, culturelles, économiques et idéologiques des jeux vidéo.

Page personnelle : <http://www.ludologique.com>

GEORGES Fanny

Docteur en arts mention Etudes culturelles et ATER (attachée temporaire d'enseignement et de recherche) à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Elle fait partie du Centre de Recherche Images Cultures et Cognition (CRICC/LETA, Université Paris 1).

Sa démarche : étudie les "représentations de soi" dans le domaine des nouvelles technologies.

Co-fondatrice de l'OMNSH.

Page personnelle : <http://fannygeorges.free.fr>

GRELLIER Delphine

Doctorante en sociologie à l'Institut de recherches sociologiques et anthropologiques - Centre de recherche sur l'imaginaire de Montpellier.

Sa démarche : Elle s'intéresse depuis plusieurs années aux pratiques ludiques de simulation de rôles (jeux de rôles, jeux vidéo, et jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs) du point de vue sociologique.

Page personnelle : <http://grellier.socio.free.fr/RECH.htm>

GUARDIOLA Emmanuel

Après plusieurs années chez l'éditeur de jeux Ubisoft, il est aujourd'hui directeur artistique pour Seaside Agency (Jeux vidéo).

Auteur d'*Ecrire pour le jeu* (Dixit, 2000).

Sa démarche : originellement spécialiste en *game design*, il s'intéresse notamment à la structure ludo-narrative des jeux vidéo.

LABRUNE Jean-Baptiste

Doctorant Université Paris Sud, INRIA.

Sa démarche : il travaille sur le domaine des interfaces informatiques pour les enfants

Co-fondateur de l'OMNSH.

Page personnelle: <http://www.lri.fr/~labrune/>

LARDELLIER Pascal

Professeur de sciences de l'information et de la communication à l'Université de Bourgogne.

Spécialisé dans l'anthropologie de la communication et la sociologie.

Sa démarche : il se consacre à une analyse critique des médias ainsi qu'à l'idéologie de la communication

Page personnelle : <http://www.pascal-lardellier.com>

LE DIBERDER Alain

Normalien, agrégé de sciences sociales et Docteur en économie des télécommunications. Conseiller au cabinet du Ministre de la Culture de la Communication Jack Lang (1989-1991).

Directeur des Nouveaux Programmes de CANAL+ (1994-2000).

A initié le projet de la modélisation virtuelle de Paris dans le projet *Le Deuxième Monde* avec son frère Frédéric.

Co-fondateur de Communication and Life in Virtual Environments (CLVE), une société de développement de logiciels de gestion des réseaux relationnels. (2001-2006)

Sa démarche : il se concentre sur la rencontre des industries culturelles et de la communication avec les industries du numérique dans une approche plutôt économique.

LE DIBERDER Frédéric

Informaticien

Directeur de la recherche et développement des activités on-line de CANAL+ (1997-2001)

Co-fondateur de Communication and Life in Virtual Environments (CLVE) (2001-2006)

Sa démarche : il se concentre sur la rencontre des industries culturelles et de la communication avec les industries du numérique

LEROUX Yann

Psychologue clinicien. Psychanalyste

Sa démarche : il se penche surtout sur la dynamique des relations en ligne

Page personnelle : ePsychologie : <http://yann.leroux.free.fr>

LETOURNEUX Matthieu

Doctorat de Littérature Comparée

Maître de conférences en littérature, Université de Paris X – Nanterre

Sa démarche : Ses travaux portent sur les cultures populaires et les cultures de jeunesse, c'est à ce titre qu'il s'est notamment intéressé à une définition du genre dans les jeux vidéo, de façon comparable à la littérature.

MAUCO Olivier

A.T.E.R en science politique, à Paris 1 Panthéon Sorbonne. Mène une thèse sur "l'idéologie des jeux vidéo : politiques publiques, analyse de contenu et réception", sous la direction de Lucien Sfez.

Sa démarche : il se penche sur les politiques publiques culturelles, industrielles et économiques des jeux vidéo, les enjeux de régulation des jeux vidéo, les entrepreneurs de normes et de morale, le traitement médiatique de la violence et de l'addiction, le contenu idéologique des jeux vidéo, les serious games et les political games, les connexions entre MMO, espace public et régulation.

MOATTI Michel

Docteur en Sociologie, thèse soutenue en novembre 2003 : De l'Internet à l'Undernet. Figures du secret et communautés sur le réseau mondial, sous la direction de J.-B. RENARD à Montpellier III.

Maître de Conférences en Sociologie à l'Université de Montpellier III.

Membre de l'Institut de Recherches Sociologiques et Anthropologiques – Centre de recherche sur l'imaginaire.

Sa démarche : il s'intéresse à la sociologie des médias, à l'usage des nouvelles technologies, à la notion de réseau, aux processus de communication sur le net (des chats aux MMOs), sur ses rites et les conduites abusives et parfois violentes qui peuvent parfois en découler.

MORA Philippe

Doctorant et chargé de cours en STAPS à l'Université de Rennes 2. Il appartient au Laboratoire d'Anthropologie et de Sociologie (LAS) de Rennes 2

Sa démarche : Etudie l'aspect social des jeux vidéos et leurs participants. Il s'intéresse aussi particulièrement aux enjeux sociaux autour de la sportivisation vidéoludique (e-sport).

Page personnelle : <http://perso.orange.fr/emmijaphi/>

MPONDO-DICKA Patrick

Maître de Conférences en sciences du langage à l'Université de Toulouse Le Mirail, Centre Pluridisciplinaire de Sémiolinguistique Textuelle.

Laboratoire LARA-CPST

Sa démarche : sémioticien de l'audiovisuel, il a écrit et communiqué sur la télévision, la publicité, le cinéma (les films de Spike Lee, les films d'anticipation et de science-fiction). Ses travaux l'ont conduit à proposer des outils sémiotiques d'analyse du Web, et il se penche maintenant sur le multimédia, dans une conception ouverte de l'audiovisuel. Du côté des jeux vidéo, il s'est notamment penché sur les scènes cinématiques.

NACHEZ Michel

Docteur en ethnologie.

Membre du Laboratoire « Cultures et sociétés en Europe », unité de recherche associée au CNRS (UMR 7043), de l'Université Marc Bloch de Strasbourg.

Sa démarche : il s'intéresse notamment aux communautés virtuelles (jeux vidéo online - artistes et créateurs d'images de synthèse), au cyberspace (pratiques, représentations et mythes) et à l'Anthropologie des TIC – Cyberanthropologie

Site personnel : <http://www.nachez.info/>

NATKIN Stéphane

Professeur des université au département informatique du Conservatoire National des Arts et Métiers (CNAM), directeur du Centre d'Études et De Recherche en Informatique du CNAM (CEDRIC) et

Responsable pédagogique du Master Jeux Vidéo et Médias Interactifs, dispensé par le CNAM, l'université de La Rochelle et l'université de Poitiers.

Sa démarche : il travaille de façon concrète sur la sécurité informatiques (protocoles, etc.) et sur les systèmes multimédia.

NOVA Nicolas

Chercheur en psychologie ergonomique au Media and Design Lab (EPFL) et chercheur/prospectiviste pour le think tank Near Future Laboratory.

Sa démarche : Il s'attache au *game design* et à l'interaction homme-machine Il travaille actuellement sur des études d'usage concernant les jeux mobiles, les interfaces tangibles ainsi que l'articulation entre univers numérique et physique (jeux géolocalisés, jeux urbains).

Page personnelle : Pasta and Vinegar : <http://liftlab.com/think/nova/>

RECEVEUR Patrick

Joueur passionné depuis sa plus tendre enfance et diffuse sa passion et son savoir à travers des articles dans la presse spécialisée et dans ses cours à l'Université de Marne-la-Vallée.

Chef de Projet et Game Designer Senior : Aujourd'hui, il travaille notamment sur DOFUS, le MMORPG français le plus joué au monde.

Sa démarche : il s'attache à l'évolution du *game design*, à l'ergonomie et aux métiers du jeu vidéo.

Page personnelle : <http://p.receveur.free.fr/>

SCHMOLL Patrick

Anthropologue.

Ingénieur d'études au CNRS (laboratoire "Cultures et sociétés en Europe") à l'Université Marc Bloch (Strasbourg).

Rédacteur en chef de la Revue des Sciences Sociales.

Sa démarche : il étudie notamment le lien social au travers des nouvelles technologies.

SEYS Bertrand

Maître de conférence dans le cadre du département Economie et Sciences Humaines de l'École nationale supérieure des télécommunications (GET-ENST Bretagne)

Sa démarche : il se penche notamment sur les enjeux psychologiques et sociaux des jeux vidéo.

STORA Michel

Psychologue - psychanalyste.

Sa démarche : il réfléchit depuis plusieurs années sur l'impact des jeux vidéo sur les enfants souffrant de troubles psychiques mais aussi sur le lien interactif de l'homme à l'ordinateur et de ses conséquences sur les processus mentaux.

Co-fondateur de l'OMNSH.

TISSERON Serge

Psychanalyste et pédopsychiatre.

Il est l'auteur de nombreux ouvrages sur les images et travaille aussi avec les adolescents qui ont un usage problématique des jeux vidéo.

Page personnelle : <http://squiggle.be/tisseron>

TRÉMEL Laurent

Docteur en Sociologie de l'EHESS,

Chargé de conservation et de recherche au Musée national de l'Education - INRP (Rouen),

Il étudie les modes de socialisation de la jeunesse au travers des pratiques culturelles et des loisirs.

VALENTIN Jérémie

Allocataire de recherche en géographie à l'université de Montpellier III, rattaché au laboratoire FRE 3027 du CNRS, Mutations des territoire en Europe (MTE).

Sa démarche : Il s'intéresse à la notion de géocyberespace à travers les espaces vidéo ludiques, il étudie actuellement les relations entre espaces 'virtuels' et espaces 'réels'.

Page personnelle: <http://www.geographie2point0.com/>

VIROLE Benoît

Psychologue et psychanalyste.

Docteur en psychopathologie et en sciences du langage

Sa démarche : il étudie la relation entre les mondes virtuels et les processus de pensée. Il s'appuie sur l'interdisciplinarité entre psychanalyse, sciences cognitives et sciences de la complexité.

Page personnelle: www.benoitvirole.com

VONACH Laurent

Docteur en sciences de l'information et de la communication.

Il est actuellement chargé de cours au département de Sciences politiques de l'Université de Paris 1, Panthéon-Sorbonne

Sa démarche : sa thèse, soutenue sous la direction du Professeur Lucien Sfez, s'intitulait "les jeux vidéo: violence symbolique de l'offre et liberté des usagers".

2. AUTRES AUTEURS EUROPEENS

BARTLE Richard (Royaume-Uni)

Docteur en intelligence artificiel, diplômé de l'Université d'Essex.

Il a créé le premier MUD en compagnie de Roy Trubshaw et est depuis considéré comme l'un des pionniers de l'industrie des jeux vidéo.

Il continue à travailler sur les MUDs et donne toujours des cours à l'Université d'Essex.

Sa démarche : Même si il se penche plus sur la conception des jeux, il s'est aussi intéressé à la psychologie des joueurs de MUDs.

Site personnel : <http://mud.co.uk/richard/>

Blog : <http://www.youhaventlived.com/qblog/>

CHIUPPESI Marco (Italie)

Diplômé d'un master en sciences politiques

Chercheur à la Faculté des Sciences Politiques de l'université de Pise

Sa démarche : spécialiste de la méthodologie en sciences sociales et en recherches sociales, il s'intéresse au phénomène de la « socialisation digitale » du chat aux MMORPGs

Page personnelle : <http://marco.chiuppesi.googlepages.com/homeeng>

EGENFELDT-NIELSEN Simon (Danemark)

Docteur en psychologie

Il est chercheur au *Center for Computer Games Research*, département de l'université en sciences de l'information de Copenhague (ITU).

Anciennement membre du comité de direction de l'association DiGRA.

Co-fondateur de l'entreprise Serious Games Interactive.

Editeur du blog Game Research, <http://game-research.com/>

Sa démarche : il explore le potentiel éducatif des jeux vidéo.

Page personnelle : <http://www.egenfeldt.eu/>

GEROSA Mario (Italie)

Docteur en architecture.

Sa démarche : il s'intéresse depuis plus de 20 ans aux lieux imaginaires ou virtuels. Il travaille désormais à un manifeste pour la sauvegarde du patrimoine architecturale des mondes virtuels et a participé à l'initiative originale de Synthravels.com : la 1ère agence de voyage des mondes virtuels, qui propose aux internautes des tours guidés au sein des MMOGs.

Page personnelle: <http://mariogerosa.blogspot.com>

JUUL Jesper (Danemark)

Docteur en théorie des jeux vidéo, diplômé de l'université en sciences de l'information de Copenhague (ITU) en 2004.

Sa thèse avait pour titre : *Half-Real: Video Games between real Rules and Fictional Worlds*.

Chercheur et enseignant au Singapore-MIT GAMBIT Game Lab.

Sa démarche : il s'intéresse surtout aux règles et à la fiction dans les jeux vidéo, ainsi qu'à leur conception.

Page personnelle : The Ludologist : <http://www.jesperjuul.net>

SIITONEN Marko (Finlande)

Docteur en communication, diplômé de l'université de Jyväskylä en 2007.

Sa thèse a pour nom : *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*.

Depuis, il est coordinateur à la faculté des sciences humaines de cette même université (Note de BdP : je n'ai pas pu trouver de traduction appropriée pour ce poste)

Sa démarche : il étudie les jeux vidéo en tant que media mais aussi du point de vue des joueurs ; il se focalise alors surtout sur la communication et les modalités d'interaction.

Page personnelle : <http://users.jyu.fi/~marsii/indexen.htm>

ZACKARIASSON Peter (Suède)

Docteur en commerce, diplômé de l'école de commerce d'Umeå en 2007.

Chercheur associé à l'institut de recherches de Göteborg en Suède, il enseigne par ailleurs le marketing, le management, la vente mais aussi surtout la méthodologie de projet.

Sa démarche : pour sa thèse nommée *World Builders: A Study on the Development of a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, il a suivi le projet de la création du MMORPG *Anarchy Online* en se focalisant sur le management, l'organisation et la technologie. Il continue depuis à se pencher sur le management dans les projets de développement de jeux, mais aussi à l'intérieur de ceux-ci.

Page personnelle : <http://www.zackariasson.com>

3. AUTEURS NORD-AMERICAINS

BROWN John Seely (Etats-Unis)

« *Senior Fellow* » à l'USC (University of Southern California).

Auparavant : « *Chief Scientist* » chez la compagnie Xerox.

Il a été directeur du Xerox PARC, devenu depuis le PARC pendant environ 20 ans.

Sa démarche : il s'intéresse notamment à la culture numérique, aux technologies informatiques ubiquitaires.

Page personnelle : <http://www.johnseelybrown.com/>

CASTRONOVA Edward (Etats-Unis)

Economiste

Chercheur à l'université de l'Indiana Bloomington

Sa démarche : il s'intéresse beaucoup à l'économie des mondes virtuels et il a publié en 2005 l'ouvrage *Synthetic Worlds* et poursuit ses recherches dans le cadre de la Synthetic World Initiative (université d'Indiana). Il y compare les mondes virtuels au nôtre et en analyse les différences, les ressemblances mais aussi les interactions.

Page personnelle : Synthetic World Initiative : <http://swi.indiana.edu/>

DUCHENEAUT Nicolas (Etats-Unis)

Docteur en sociologie, diplômé de l'université de Berkeley en Californie en 2003.

Il est aujourd'hui chercheur au Computing Science Laboratory du Palo Alto Research Center (PARC) aux Etats-Unis. Il y participe au groupe de recherche PlayOn qui se focalise sur les dimensions sociales des MMOGs.

Sa démarche : il s'attache à la sociologie des communautés en ligne, au travail coopératif par ordinateur et à l'interaction homme-machine.

Page personnelle : <http://www2.parc.com/csl/members/nicolas/>

MOORE Robert J. (Etats-Unis)

Docteur en sociologie, diplômé de l'université d'Indiana en 1999.

Il était jusqu'à récemment un chercheur au Computing Science Laboratory du Palo Alto Research Center (PARC) aux Etats-Unis, mais travaille aujourd'hui en tant que *game designer* pour la compagnie Multiverse.

Sa démarche : il est spécialiste de la micro-analyse de l'interaction sociale dans les mondes virtuels, et surtout dans le cadre des MMOGs.

NICKEL Eric (Etats-Unis)

Ingénieur, il a longtemps été dans la conception de jeux et de logiciels.

Il était jusqu'à récemment un chercheur au Computing Science Laboratory du Palo Alto Research Center (PARC) aux Etats-Unis, mais travaille aujourd'hui en tant que conseiller en implémentation informatique.

Sa démarche : il se focalise majoritairement sur le *game design*.

Page personnelle :

PERRON Bernard (Québec)

Professeur agrégé en études cinématographiques au département d'histoire de l'art et des études cinématographiques de l'Université de Montréal.

Sa démarche : ses recherches portent sur l'avènement du montage, la cognition, la narration et la dimension ludique du cinéma narratif: ainsi que sur le cinéma interactif et le jeu vidéo. Il a entre autres codirigé (avec Mark J.P.Wolf) une anthologie sur la théorie des jeux vidéo, *The Video Game Theory Reader* (2003)."

THOMAS Douglas (Etats-Unis)

Professeur associé en communication à l'Annenberg School for Communication dépendante de l'USC (University of Southern California).

Sa démarche : il se penche notamment sur l'histoire culturelle et technologique des jeux vidéo ainsi que sur les rapports sociaux dans les mondes virtuels. Il a notamment écrit l'ouvrage *Hacker Culture* (University of Minnesota Press, 2002)

WOODCOCK Bruce. (Etats-Unis)

Sa démarche : il analyse l'industrie des jeux vidéo et est connu pour la transposition graphique et statistique de ses recherches.

Site : <http://www.mmogchart.com/>

YEE Nick (Etats-Unis/Hong-Kong)

Docteur en communication, diplômé de l'université de Stanford en 2007.

Depuis, il collabore à la fois avec le Virtual Human Interaction Lab du département de communication de Stanford et avec le PlayOn Group du PARC

Sa démarche: il s'attache majoritairement à l'étude des interactions sociales et à la notion de représentation dans les environnements virtuels. Il s'intéresse beaucoup aux MMORPGs et est très connu pour ses travaux sur *EverQuest* et sur *World of Warcraft*.

Page personnelle : <http://www.nickyee.com/>

Annexe 2 : Questionnaire

Ce questionnaire sera exploité dans le cadre d'un mémoire de fin de Master en sciences de l'information effectué à l'ENSSIB.

L'Ecole Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques forme des futurs documentalistes, bibliothécaires, conservateurs...

Temps de réponse estimé : 20-30 minutes.

WORLD OF WARCRAFT ET USAGES AUTOUR DU JEU.

Date :

Prénom (celui-ci sera masqué au traitement) :

Sexe :

Âge :

Occupation / Profession :

Niveau d'études atteint :

Situation familiale :

World of Warcraft – pratique personnelle

Depuis combien de temps joues-tu à WoW ?

Comment en es-tu venu à jouer à ce jeu ?

Combien de temps joues-tu en moyenne (en heures par semaine) ?

Qu'est ce qui te plaît avant tout dans ce jeu ? (Par exemple : la poursuite de la réussite, les rencontres, l'évasion). Peux-tu détailler ?

Quels sont les objectifs que tu t'es fixé dans le jeu ?

Le jeu reste-t-il un simple jeu ou devient-il quelque chose qui prend plus de place dans ta vie ?

T'arrive-t-il de jouer parfois plus que de raison ? Si oui, pourquoi ?

World of Warcraft – socialisation

Pour toi, la dimension humaine est-elle importante dans le jeu ?

Préfères-tu jouer seul ou en groupe ? Pour quelles raisons ?

Si tu te trouves obligé de jouer en groupe, privilégies-tu de grouper avec des personnes précises ou considères-tu qu'il te sera toujours facile de trouver un groupe quelconque ?

As-tu déjà fait connaissance avec d'autres joueurs ? Si oui, comment ?

En as-tu déjà rencontrés en face à face ?

Considères-tu certains de ces joueurs comme de vrais amis ?

Quelles sont pour toi les qualités importantes chez un autre joueur ? (Par exemple : ponctualité, efficacité, politesse, etc.)

Quelles sont celles qui pourraient te donner envie de faire plus ample connaissance avec un autre joueur ?

Au sein d'une guilde ou en dehors, as-tu la sensation d'appartenir à une véritable communauté? Peux-tu détailler ?

Es-tu ou as-tu été membre d'une guilde ? Pourquoi?

Si oui, qu'attends-tu d'une guilde ?

D'après ta propre expérience, est-il parfois contraignant de faire partie d'une guilde ? Peux-tu préciser ?

As-tu déjà vécu la dissolution d'une guilde ? Si oui, quelles en étaient les raisons ? Qu'as-tu éprouvé alors ?

World of Warcraft – communication et culture

La communication dans le jeu est-elle une chose importante pour toi ?

Lorsque tu dois dialoguer, comment t'y prends-tu ? (Par exemple : chat interne ou externe, conversation audio, forum, sites, etc.)

Quel est ton moyen de communication privilégié et pourquoi ?

Fais-tu attention à la manière dont tu t'exprimes dans le jeu ? Peux-tu détailler ?

La façon dont s'expriment les autres, dans le fond et la forme, est-elle importante pour toi ? Dans quelle mesure ?

Y a-t-il selon toi des codes à respecter dans le dialogue ?

Penses-tu qu'on peut parler d'une véritable culture autour de WoW ? Si oui, peux-tu préciser ?

As-tu la sensation d'avoir appris des choses en jouant au jeu ? (Par ex. du point de vue humain ou de compétences précises...)

Pratiques culturelles

- Jeux vidéo en général

As-tu joué à d'autres types de jeux vidéo avant ? Si oui, quel genre ? (Par exemple : puzzle, simulation sportive, stratégie, science fiction, survival horror... ?)

As-tu joué à d'autres MMORPG ?

Considères-tu les jeux vidéo comme une passion ?

- Jeux de rôle

As-tu déjà joué à des jeux de rôles (plateau, grandeur nature, etc.) ? A quelle fréquence ?

- Films (au cinéma, en dvd, etc.)

Es-tu un grand consommateur de films ? Si oui, quel(s) genre(s) ? (Par exemple : comédie, comédie romantique, critique sociale, fantastique, thriller, etc.)

- Bandes dessinées/Mangas

Lis-tu beaucoup de BDs ou de mangas ? Si oui, quel genre ?

- Livres

Lis-tu beaucoup ? Si oui, quel(s) genre(s) de littérature ? (Par exemple : science fiction, fantastique, aventure, policier, reportages, classiques de la littérature française et/ou étrangère, etc.)

- Musique

Ecoutes-tu beaucoup de musique ? Si oui, quel(s) genre(s) en particulier ? Pratiques-tu toi même ?

- Arts divers

T'intéresses-tu à d'autres formes d'art (à part la cinématographie et la musique) ? Si oui, le(s)quel(s) (Par exemple : dessin, peinture, photographie, architecture). Pratiques-tu toi même ?

Pour finir...

As-tu des remarques supplémentaires ?