



Institut d'Études Politiques : Sciences Po Lille
Majeure Communication et médias
4ème année



Les formes élémentaires de la vie numérique : étude
du lien social et des rituels dans une communauté de
joueurs en ligne

Mémoire de 4ème année présenté par Amaury Chassaing
Sous la direction de Julien Boyadjian, Maître de conférences en science politique

Membres du jury :
Julien Boyadjian MCF en science politique
Sandrine Lévêque PR de science politique

Année universitaire 2023-2024

Résumé

Construisant notre travail sur la base des débats entourant la notion de « communautés virtuelles », nous étudions la construction du lien social au sein d'une communauté de joueurs en ligne. Notre démarche privilégie l'étude des relations des joueurs entre eux et avec les développeurs. Le croisement d'une observation ethnographique, participante et d'entretiens semi-directifs nous ont conduit à proposer une nouvelle compréhension de ces espaces en ligne qui suggère que l'investissement des joueurs s'explique par une subversion d'une activité ludique en activité sociale. L'intégration dans ces mondes virtuels semble nécessiter une acculturation à tout un ensemble de normes et de pratiques précises. De plus, les évolutions de ces mondes paraissent organisées autour d'un rapport de coopération entre joueurs et développeurs. En outre, manifestant d'une vigilance particulière concernant la relation que les joueurs entretiennent avec le jeu, nous avons tenté de présenter les processus de sacralisation du jeu ainsi que l'importance des rituels dans la vie de cette communauté de joueurs. Dès lors, nous proposons une nouvelle lecture des espaces numériques fonctionnant comme des « communautés religieuses ».

Mots clés : Sociabilités en ligne ; *Game Studies* ; Communautés ; Lien social ; Rituels ; Sacralisation.

Abstract

Building our work on the debates surrounding the notion of "virtual communities", we study the construction of social bonds within an online gaming community. Our approach favors the study of players' relationships with both each other and with developers. The combination of ethnographic and participant observation with semi-structured interviews has led us to propose a new understanding of these online spaces, suggesting that gamers' investment can be explained by a subversion of ludic activity into social activity. Integration into these virtual worlds seems to require an acculturation to a whole set of precise norms and practices. Moreover, the evolution of these worlds seems to be organized around a relationship of coopetition between players and developers. Herein, as we are particularly vigilant about the relationship between players and the game, we have attempted to present the processes of sacralization of the game, as well as the importance of rituals in the life of this community of players. Therefore, we propose a new reading of those digital spaces functioning as "religious communities".

Keywords: Online sociability; Game Studies; Communities; Social bond; Rituals; Sacralization.

Remerciements

Je souhaitais dans un premier temps remercier mon directeur de mémoire monsieur **Julien Boyadjian**, maître de conférences en science politique, à Sciences Po Lille, pour avoir accepté d'encadrer mon travail, de m'accompagner à travers la définition et les évolutions de mon sujet, mais surtout pour ses remarques et conseils qui m'ont permis d'élargir ma réflexion.

Je tenais également à remercier sincèrement madame **Sandrine Lévêque**, professeure de science politique, à Sciences Po Lille, pour avoir accepté de lire mon mémoire et pour sa bienveillance à mon égard tout au long de l'année universitaire.

Je tiens à témoigner toute ma reconnaissance à madame **Elodie Papeloux-Heitzmann**, monsieur **Jean Heitzmann** et monsieur **Alexandre Lahens** pour leur travail de relecture.

Je voulais aussi exprimer toute ma gratitude à madame **Fiona Eaton** pour m'avoir aidé de manière significative lors de mon travail de terrain et avoir relu la version anglaise du résumé de ce travail.

Je souhaitais aussi remercier très particulièrement **Eva Sommerfugl** pour son aide précieuse dans le contact d'une partie importante de mes enquêtés ainsi que de son appui constant pour répondre à mes questions et m'offrir des conditions plus que favorables pour la réalisation de mon observation participante.

Enfin, je souhaitais remercier mes proches, mes amis et ma famille pour leur accompagnement et soutien au travers de ce travail, mais particulièrement ma mère, madame **Sandrine Ubierna** pour son travail de relectrice principale.

Finalement, je souhaite saluer chaleureusement monsieur **Vincent Tenneson** sans qui je n'aurais probablement peut-être pas envisagé aussi sérieusement de poursuivre des études en science politique.

Liste des acronymes

MCF : Maître de conférences

PR : Professeur des universités

NPC / PNJ : Personnage non-joueur

CM : Community manager

MSN : Microsoft Network

MMO : Massivement multijoueur en ligne

RPG : Role playing game / Jeu de rôle

MMORPG : Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur

WoW : World of Warcraft

RSN : Réseaux socionumériques

WOM : Word of mouth / Bouche-à-oreille

eWOM : Electronic word of mouth / Bouche-à-oreille électronique

SWTOR : Star Wars The Old Republic

F2P : Free to play / Libre à jouer

Nim : Nightmare / Cauchemar

UI : User interface / Interface utilisateur

XP : Expérience

AOE : Area of Effect / Zone d'effet

PVP/JCJ : Player vs Player / Joueur contre joueur

LF/LFG/LFM : Looking for : group, man / A la recherche de : groupe, mec

T : Tank

DPS : dommages par secondes

H : Healer / Soigneur

TFB : Terror From Beyond / Cauchemar venu d'ailleurs

HM : Hard mode / Mode difficile

IFOP : Institut français d'opinion publique

GTN : Galactic Trade Network / Marché galactique

APAC : Asie-Pacifique

Sommaire

Résumé	2
Abstract	3
Remerciements	4
Liste des acronymes	5
Sommaire	6
Introduction	7
Mise en intrigue	7
État de la littérature	10
Hypothèses	20
Terrain et méthode	23
Chapitre 1 : La capacité d'un joueur à s'insérer dans un monde virtuel dépend de sa capacité à intégrer un ensemble de normes lui permettant de revendiquer une appartenance à un espace symbolique.	30
I - S'investir dans un monde virtuel implique d'intégrer des logiques vidéoludiques appelant à des profils particuliers de joueurs	30
II - Alors que l'aspect social est un argument de jeu, jouer avec des inconnus n'as rien d'évident surtout quand les interactions entre joueurs s'insèrent dans un cadre culturel particulier	41
III - Le passage à l'engagement communautaire marque les individus et les conduit à organiser partiellement leur vie autour du rythme du jeu.	51
Chapitre 2 : Les évolutions du monde virtuel mettent en lumière les dynamiques de négociations et de tensions entre les joueurs et les développeurs.	58
I - Pour imposer leur discours, les acteurs doivent construire leur réputation au sein de la communauté et les développeurs réaffirmer leur expertise.	58
II - La capacité des développeurs à impliquer les joueurs et transmettre leur passion tend à conditionner la nature de leur relation avec la communauté.	66
III - L'investissement des joueurs et la passion des développeurs tendent à brouiller les limites entre le travail pour les uns et le loisir pour les autres.	74
Chapitre 3 : La vie des communautés de joueurs en ligne et la consolidation des relations sociales qui s'y établissent passe par l'entretien de pratiques ritualisées.	81
I - Dans le monde virtuel, se trouver un groupe d'amis ou une communauté apparaît comme un enjeu central pour les personnes investies dans cet univers.	81
II - L'existence de la communauté en ligne est conditionnée par le maintien et l'entretien de pratiques ritualisées.	89
III - La répétition des activités ritualisées et des moments de partage permet à la communauté de se maintenir dans le temps et de se célébrer.	96
Conclusion	102
Bibliographie	104
Littérature scientifique	104
Sources non-scientifiques	108
Annexes	111
Table des matières	164

Introduction

Mise en intrigue

Le 21 juillet 2020, les développeurs du jeu *EVE Online* annoncent l'apparition d'un nouveau monument autour de la première lune de Molea II¹. *EVE Online* est un jeu vidéo massivement multijoueurs prenant place dans un univers futuriste dans l'espace. Au sein de cet univers, les joueurs peuvent prendre part à diverses activités comme de minage, de l'exploration ou des combats de vaisseaux spatiaux en joueur contre joueur. En cas de mort dans le jeu, le joueur réapparaît dans une base, mais perd son vaisseau définitivement ainsi que tout l'équipement qui se trouvait dans celui-ci et sur son personnage. En 2007, le joueur Azia Burgi a commencé à récupérer les corps des personnages morts en jeu après des batailles de vaisseaux spatiaux et à les rassembler près de la lune de Molea II. Cependant, avec le temps, la signification du lieu a évolué pour devenir un cimetière de personnes réelles dans le monde virtuel². Le monument ainsi introduit par les développeurs ne crée pas une nouvelle localisation dans le jeu, mais consacre de manière permanente le cimetière initialement mis en place par les joueurs. Dans ce cimetière, se trouvent des conteneurs flottants dont le nom a été modifié pour afficher un court éloge funèbre tel que : « En mémoire de Steve - J'aurais aimé que nous nous connaissions davantage. Repose en paix. De la part de ton neveu »³. Un tableur accessible sur les forums de la communauté permet en outre de tenir compte de tous les mémoriaux du cimetière. Les débuts de ce cimetière ont été incertains.⁴ En effet, construit organiquement par les joueurs, le site a été victime de quelques attaques. Ainsi, le nouveau monument mis en place par les développeurs est un signe de reconnaissance par les développeurs des initiatives de la communauté : "[Molea] est venu des joueurs, c'est donc nous qui remboursons les joueurs"⁵.

¹@EveOnline (2020), X, 21/07/2020. [En ligne] Disponible à l'adresse : https://twitter.com/EveOnline/status/1285560289593905153?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembd%7Ctwterm%5E1285560289593905153%7Ctwgr%5Ee4bd770d8fa9efa2f0f48c32ed65f242c2079e3f%7Ctwcn%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fgamerant.com%2Feve-online-molea-player-cemetery-permanent-monument%2F

²MESSNER S. (2020), EVE Online's developers turned its player-made cemetery into a permanent monument, *PC Gamer*. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.pcgamer.com/eve-onlines-developers-turned-its-player-made-cemetery-into-a-permanent-monument/>

³BASSIL M. (2020), *EVE Online* and the first graveyard in gaming, *The face*. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://theface.com/life/eve-online-video-games-sci-fi-virtual-reality-funeral-memorial>

⁴ROCHLIN J. (2020), EVE Online Makes Molea Cemetery Permanent, *Gamerant*. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://gamerant.com/eve-online-molea-player-cemetery-permanent-monument/>

⁵BASSIL M. (2020), op.cit

Cette pratique au sein d'*EVE Online* n'est pas unique et les joueurs ont également recours à d'autres formes de rites funéraires, comme le fait de sacrifier des vaisseaux lors de cérémonies, s'inspirant de la mythologie viking⁶. Si cette pratique des rites funéraires est particulièrement développée sur *EVE Online*, via le cimetière de Molea, elle est loin d'être isolée dans l'univers des jeux vidéo. En 2021, les développeurs du jeu *Sea Of Thieves*⁷ ont introduit une quête spéciale, ainsi qu'un lieu de recueillement, pour honorer la mémoire d'un de leur collègue défunt des suites de la COVID-19⁸. De plus, au fil du temps, dans divers jeux, des groupes, des guildes et des amis ont organisé à diverses échelles des enterrements, des marches funéraires ou des cérémonies pour honorer la mémoire de proches ou d'amis connus uniquement en ligne. En outre, les développeurs peuvent perpétuer le souvenir des morts par la transformation de certains joueurs défunts en personnage non-joueur (PNJ), le maintenant vivant le monde virtuel⁹.

Ces pratiques nous interrogent sur deux points. Tout d'abord, on peut se questionner sur les raisons qui poussent des individus à vouloir honorer la mémoire de personnes qu'ils n'ont jamais connu dans le monde physique. En effet, être touché par la mort d'une personne avec laquelle on a passé du temps est une chose, mais organiser une cérémonie pour célébrer sa mémoire en est une autre. L'autre point qui nous interroge est le caractère collectif que prennent souvent ces pratiques. Le cimetière de Molea dans *EVE Online* est lieu de commémoration partagé par l'ensemble des joueurs venant honorer la mémoire de leurs proches et/ou leurs camarades de jeux défunts. De plus, quand le rite prend la forme d'une cérémonie, d'une marche funèbre, d'une intronisation d'anciens joueurs en tant que PNJ ou via une quête dans le cas de *Sea of Thieves*, ces démarches sont partagées via des annonces qui les établissent en tant qu'événements au sein de la communauté.

Ainsi, si l'on peut se questionner sur la nature des communautés en ligne et leurs éventuelles correspondances avec les modèles de celles du monde physique. On semble également retrouver des pratiques et rituels similaires dans les cérémonies religieuses, créant,

⁶ *Ibid*

⁷ *Sea of Thieves*³ est un jeu multijoueur et coopératif basé sur la thématique des pirates dans lequel les joueurs parcourent les mers sur leur bateau en vue de réaliser diverses activités.

⁸ The great review. (2023), La légende de Barbe Scintillante, *YouTube*, 29 décembre. [En ligne] Disponible à l'adresse : https://youtu.be/9yHjTGUKuyY?si=_bmc5cCOE_jjkc2K

⁹ Bronol (2017), 7 JOUEURS MORTS dans leur JEU VIDÉO FAVORI, Trash, *YouTube*, 05 mai. [En ligne] Disponible à l'adresse : https://youtu.be/d_yvKqpxrDg?si=FA_9plz_OVI7r544

entretenant et maintenant au sein de la communauté le lien social. Par lien social, dans la lignée des travaux d'Émile Durkheim, on comprend « l'intégration sociale », soit « la manière dont les individus sont attachés à la société » et la « régulation sociale », soit « la façon dont elle les régleme » (Durkheim, 1991 [1897], p. 288).

En outre, au regard des pratiques des communautés de joueurs en ligne, les conventions, les lives d'annonces ou patch notes sont autant de mouvements qui peuvent apparaître comme des moments de cérémonies autour desquels se rassemblent les communautés. Ces moments ont tous en commun de mettre en scène les développeurs, qui annoncent aux joueurs les évolutions qu'ils font connaître et qui peuvent redéfinir l'objet qui les unit : le jeu.

Ainsi, pour comprendre les relations sociales au sein des communautés de joueurs en ligne, il faut également s'intéresser à la relation qui s'établit entre les joueurs et les développeurs en questionnant l'influence qu'ils peuvent avoir auprès de ceux-ci. En effet, on pourrait s'interroger sur le rôle de leader d'opinion que pourraient jouer les développeurs. Les leaders d'opinion sont des individus d'une strate sociale qui exercent une influence sur des personnes de statut équivalent. Ils occupent une place de référence par rapport à un sujet précis et entretiennent des relations de sociabilité sur celui-ci (Katz, Lazarsfeld, 2008 [1955]). Les développeurs, du fait de leur position, dans le secteur des jeux vidéo, doivent avoir une bonne connaissance de leur jeu, mais aussi de l'industrie. De plus, par leurs communications et interactions sur les réseaux sociaux ou forums, ils peuvent être amenés à avoir des interactions sociales régulières avec les joueurs. Du fait de la nature de leur mission, les community manager (CM) sont les plus à même de se trouver en interaction avec les joueurs.

Ainsi, l'objet de ce travail va être d'essayer d'éclairer la nature du lien social qui prend place au sein des communautés de joueurs en ligne afin d'expliquer les pratiques de ritualisation qui en découle. En outre, il s'agit pour nous de comprendre les logiques des acteurs de ces communautés, pour cerner ce qui les pousse à s'investir dans ces relations virtuelles. Par ailleurs, il s'agit aussi pour nous de questionner la nature de la relation qui s'établit en joueurs et développeurs, en questionnant l'influence qu'elle peut avoir sur les individus.

État de la littérature

Le cœur de notre recherche est la compréhension des relations sociales au sein d'une communauté de joueurs en ligne. Cependant, pour pouvoir comprendre la nature de cet environnement, nous allons devoir comprendre ce que sont les communautés en ligne. En effet, la notion de communauté provient de l'idée de la communauté villageoise qui elle existe dans le monde physique. Ainsi, le fait que le monde numérique dispose de communauté n'a rien de naturel, il va nous falloir interroger la nature des ensembles rassemblés sous cette appellation. Une fois les contours de cette notion délimités, nous pourrions nous tourner plus précisément vers les communautés de joueurs en ligne. Au sein de cette communauté, nous définirions la place donnée à la dimension sociale du jeu ainsi que la nature des liens s'y établissant. En outre, dans la mesure où nous nous intéressons aux rituels qui peuvent prendre place dans la communauté, il conviendra également d'examiner les pratiques de ritualisation et de la place d'un aspect religieux. Par ailleurs, dans la mesure où nous devons nous pencher sur la nature du lien entre les joueurs et les développeurs, il conviendra de spécifier la nature du travail de community manager (CM) et de définir le rôle de leader d'opinion que pourraient remplir certains développeurs.

Si l'action de nos acteurs semble orientée vers des communautés, il faut noter que toutes les activités aménagées autour d'internet tendent à avoir cet aspect communautaire et se construisent dans ce cadre. Dans cette dynamique, des acteurs majeurs de ce développement communautaire sont notamment les sites MSN ou Emule. En outre, on pouvait penser que toutes les communautés sont différentes. Cependant, des auteurs ont démontré que le contexte de création d'une communauté, de manière artificielle par une marque ou de manière organique, n'influe pas réellement sur le fonctionnement de ladite communauté. Ainsi, toutes les communautés en ligne paraissent converger vers le même mode de fonctionnement. En outre, ce qui distingue les communautés serait un ensemble de profils d'intérêts communs (Benghozi, 2006).

Ainsi, si les communautés virtuelles sont similaires, on peut se demander si ces communautés sont différentes des communautés traditionnelles. En ce sens, Serge Proulx (2000) rappelle que qualifier une communauté de « virtuelle » apparaît comme paradoxale, au vu de la conception classique de la communauté établie par Tönnies. D'après cette conception, la communauté « *Gemeinschaft* » est un collectif fondé sur une proximité

géographique et émotionnelle, qui implique des interactions directes, concrètes et authentiques entre ses membres (Tönnies, 1992 [1887]).

Dès lors, pour comprendre le « virtuel » différentes conceptions s'affrontent. Tout d'abord, certains auteurs considèrent que le virtuel renvoie à la simulation et est d'une subordonnée au réel, mais dans une vision dégradée. Face à cette conception, des auteurs inversent le rapport ontologique dans la mesure où le virtuel serait une meilleure résolution du réel. Le virtuel apportait une forme d'ouverture du réel et serait en ce sens plus plein (Doel et Clarke, 1999). Face à cette opposition dichotomique, d'autres auteurs apparaissent comme plus nuancés et rejettent cette conception. Selon eux, le virtuel apparaît comme un prolongement des espaces réels (Ostwald, 1997). Dans cette acception pensée, la communauté virtuelle revient à abattre les murs entre réel et virtuel, ce qui nous semble pertinent car les individus n'entretiennent pas des relations uniquement réelles ou virtuelles.

Étudiant une communauté sur le jeu Mountyhall, Manuel Boutet (2008) expose que les participants à ces communautés ne conçoivent pas les relations en ligne et hors ligne de manière alternative, mais en alternance. Ainsi, ces moments de sociabilité ne sont pas en dehors du réel, mais une partie du réel. En outre, même si ces relations reposent sur une médiation en ligne, ces dynamiques sociales disposent de conséquences concrètes, même si ces organisations ne disposent pas de tous les attributs des communautés hors ligne (Wellman et Gulia, 1999). Par conséquent, ce que nous montrent ces auteurs, c'est la relation qui importe plus que le moyen de communication. Dès lors, il convient de se méfier des risques de fétichisation de la « Gemeinschaft » qui formerait un idéal surplombant toutes les autres situations sociales (Proulx, 2000). En ce sens, l'expérience r/place menée sur Reddit en 2017, 2022 et 2022 nous semble bien illustrer la matérialité des communautés virtuelles. Le principe du r/place est de mettre à disposition une toile blanche, sur laquelle chacun peut déposer un pixel toutes les cinq minutes. Cependant, une fois son pixel posé, celui-ci peut être remplacé par un autre utilisateur. Ainsi, pour créer sur r/place, il faut soit comprendre ce que d'autres essaient de dessiner sur la toile, soit s'organiser en communautés. Si les premiers dessins sur cette toile sont des aplats de couleurs ou des drapeaux, car facilement reconnaissables, différentes communautés prendront rapidement le contrôle de différents espaces. Ces membres de différentes communautés se relayent pendant plusieurs jours pour conserver leur espace, établissent des stratégies, des modèles d'organisation, et documentent

leur activité¹⁰. On constate donc que les effets en matière d'engagement pour une communauté virtuelle peuvent être très importants.

Dans le domaine des jeux vidéo, certains auteurs ont étudié les communautés qui se forment en jeux, et notamment dans les jeux massivement multijoueurs en ligne (MMO). En effet, ces jeux mettent en avant un aspect social et les joueurs mentionnent cet aspect comme une motivation du choix du jeu (Ducheneaut et al., 2006). Ainsi, les joueurs dans leur expérience anticipent et valorisent un aspect social. Toutefois, en observant l'activité des joueurs au sein du titre World of Warcraft (WoW), la majorité de ceux-ci semblent principalement jouer seuls. Il y aurait donc une mise en scène de l'aspect social mis en pratique par le fait que les joueurs peuvent se croiser ou en croiser d'autres, interagir via un tchat, ce qui donne le sentiment d'appartenir à un monde habité. Cependant, la participation sociale resterait anecdotique et les joueurs resteraient seuls ensemble ou « Alone together » (Ducheneaut et al., *Ibid*).

Ainsi, divers auteurs se montrent prudents, voire critiques quant à l'utilisation du terme de communauté pour désigner des ensembles de joueurs. Cependant, Manuel Boutet (2008) note que ce terme ne cesse d'être réintroduit dans divers travaux et que son utilisation est abondante au sein des groupes de joueurs. Ainsi, il décide de mobiliser ce concept comme « un terme indigène » en prenant en compte le fait que cette qualification tend à exagérer et masquer certains aspects de l'espace social (Boutet, *Ibid*).

Par conséquent, dans la lignée des travaux de Boutet, nous allons également mobiliser le concept de communauté pour décrire l'espace social que nous allons observer. Nous nous refusons à l'utilisation de l'appellation de « communauté virtuelle » pour ne pas présumer que les relations établies en ligne seraient des versions dégradées de celles établies dans le monde réel. L'importance des relations sociales établies en ligne devra être évaluée selon l'importance ressentie par nos enquêtés à ces relations. Par ailleurs, un des objectifs de notre travail sera d'arriver à une compréhension des groupes de joueurs en ligne pour en établir l'éventuelle correspondance des agencements sociaux observés avec la définition consacrée par la littérature.

¹⁰The great review. (2022), La géopolitique expliquée avec des pixels, *YouTube*, 12 juin. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=qVZhwYupcg4>

Dès lors, même si l'aspect social au sein des MMO peut sembler être moins important et largement partagé qu'il n'y paraît, il y a bien une activité sociale. En effet, différentes observations ont montré que plus le niveau d'un joueur au sein d'un monde virtuel est élevé, plus il est probable qu'il prenne part à des activités de groupes (Ducheneaut et al., 2006). Cette activité sociale peut s'observer notamment via les groupes que forment les guildes¹¹. Les guildes agissent comme des régulateurs sociaux dans la mesure où elles sont sources d'obligations sociales qui maintiennent le joueur actif sur le jeu (Ducheneaut et al., *Ibid*). Ainsi, les guildes tendent à organiser les interactions sociales et leur action et l'établissement de relations diplomatiques, d'alliances et d'opposition participent à faire vivre le jeu (Boutet, 2008).

En outre, dans leurs activités, les joueurs tendent à développer leur propre style en lien avec les conditions d'exercice de leur pratique. Ces styles de jeux, solitaires ou collectifs, ont pour point commun de faire émerger des traits culturels, que ce soit par l'établissement de pratiques normées ou par un vocabulaire propre. En retour, la pratique du jeu tend à occuper une part significative de la vie du joueur et s'intégrer pleinement comme une partie de leur identité. (Boutet, 2012). L'activité de jeu semble ainsi être répétée selon des codes précis et entretenus par des joueurs. Ainsi, « l'activité de jeu ne se laisse pas aisément contenir dans le terrain de jeu » (Boutet, *Ibid*, p. 229) et l'on peut se demander si ces pratiques ne prendraient pas des formes ritualisées.

En sociologie, l'étude des rituels et de l'importance du fait religieux dans la détermination de la forme du lien social provient de l'œuvre séminale d'Émile Durkheim, *Les formes élémentaires de la vie religieuse* (2013 [1912]). À partir de l'étude du système totémique en Australie, il montre que la religion provient du rapport aux choses sacrées, incarnée dans un totem qui concentre la force sacrée (mana) et délimite la communauté. En ce sens, le totem crée le social, car toute personne de la tribu entretient une relation particulière avec le totem et en vénérant le totem, la société se vénère elle-même et se construit. Dès lors, le rituel apparaît comme le moment où l'Homme est une relation avec le sacré lors de périodes d'effervescence émotionnelle renouvelée périodiquement.

¹¹ Inspirée des associations ou coopération professionnelles du Moyen Âge, une guilda est un groupe qui réunit un ensemble de joueurs qui échangent régulièrement et participent ensemble à des activités de groupe au sein d'un jeu en ligne.

Dans une actualisation plus moderne, Erving Goffman a étudié l'interaction sociale comme un problème de gestion rituelle . Dans cette perspective, l'approche rituelle se concentre sur la considération que se donnent les personnes lorsqu'elles entrent en interaction. (Goffman, 1953). L'intérêt des écrits de Goffman est notamment qu'il nous fournit des outils très opératoires pour comprendre ce qu'est un rituel, en commençant par sa définition de rituel : « acte formel et conventionnalisé par lequel un individu manifeste son respect et sa considération envers un objet de valeur absolue, à cet objet ou à son représentant » (Goffman, 1973b, p. 73). Dans cette définition du rituel, nous retrouvons toute l'influence de Durkheim avec l'importance d'une relation personnelle par rapport à un objet de valeur absolue. Toutefois, Goffman va encore plus loin dans l'opérationnalisation de la notion de rituel en fournissant une liste de propriétés qui permet de qualifier tout « élément de comportement » de rituel s'il possède les propriétés suivantes : des formes distinctives qui le rendent stéréotypés, une fréquence régulière dans son accomplissement, une échelle de l'acte, l'exagération de quelques éléments de l'acte, l'augmentation ou diminution de la vitesse de certains éléments, au point qu'ils se figent ou se rigidifient et finalement quelquefois une occurrence hors contexte (Winkin, 2005). Ainsi, étudier le lien social au sein de communauté de joueurs en ligne revient sous cette perspective à étudier le fait religieux et déterminer dans quelle mesure le jeu pourrait jouer un rôle de totem auprès des joueurs. En outre, les caractéristiques objectivées par Goffman, nous permettront de déterminer quels éléments de comportement peuvent être associés à des rituels.

Dans le monde des jeux vidéo, l'étude de la religion et des pratiques de ritualisation ont déjà été étudiés, mais dans une perspective anthropologique par Olivier Servais (2012; 2013; 2015; 2016-2017). Ainsi, il s'est principalement intéressé à la signification religieuse de certains rituels sous la forme de cérémonies funéraires ou de mariages. L'approche de Servais par l'observation ethnographique est d'envisager la fréquentation d'univers en ligne relevant de pratiques quasi-religieuses répondant aux mêmes questions sur le sens ultime de l'existence (Servais, 2013). Dès lors, il porte une importance particulière à divers éléments du jeu comme la mise en scène de la mort, la présence de références religieuses comme des églises ou encore le fait que les rôles de soigneur en jeu sont associés à des prêtres, des chamanes ou des paladins (Servais, 2015). En outre, dans les cérémonies qu'il observe, il examine méthodiquement la préparation et la scénarisation des événements. De plus, lors d'entretiens, il questionne les joueurs sur leur présence à ces cérémonies ainsi que la portée religieuse qu'ils attribuent à ces événements.

Si les données et résultats présentés par Servais pourraient se montrer utiles dans le déroulement de notre analyse, nous ne tentons pas d'objectiver la même chose. Au-delà de la religion, notre intérêt fondamental se situe dans la nature du rapport au jeu et de la construction du lien social autour de celui-ci. En ce sens, nous nous intéresserons moins aux cérémonies construites explicitement comme telles qu'aux pratiques courantes des joueurs pouvant apparaître comme remplissant le rôle d'un rituel.

Dans le cadre des jeux en ligne, certains acteurs jouent un rôle particulier vis-à-vis du jeu : les développeurs. Ce sont eux qui vont décider des règles du jeu, de son évolution, mais aussi de l'organisation des événements pour rassembler la communauté. Ainsi, il convient de nous intéresser aux modalités de community management par les développeurs.

Olivier Galibert (2017) observe que l'apparition de l'activité de community management se produit dès les années 1990, avec les premières vagues de démocratisation de l'usage grand public d'internet. Toutefois, certaines pratiques de mise en relation des usages étaient déjà présentes dans les années 1980 sur le Minitel. Ces dynamiques de développement s'organisent tout d'abord autour de la nécessité pour les plateformes de maintenir les utilisateurs sur la plateforme, afin de rentabiliser l'espace publicitaire. De plus, il s'agit également pour les marques de garantir leur présence sur les nouveaux réseaux sociaux numériques, de travailler à la fidélisation d'usagers, et de mobiliser des groupes d'intérêt sur certains produits (Ibid, 2017).

Dès lors, des auteurs ont discuté des enjeux, des constructions de dynamiques de la réputation en ligne (Alloing, 2013), mais aussi du développement des marques personnelles sur les réseaux socionumériques (RSN). Dans la perspective du community management, il apparaît comme important de disposer d'une crédibilité afin de pouvoir être visible sur les RSN, mais également d'être mis en avant par les algorithmes. Ainsi, Alloing et Pierre (2012) proposent une définition de l'e-réputation : « L'e-réputation procède d'une redocumentarisation itérative automatisée ou endogène des interprétations et connaissances produites en ligne par les individus ou les organisations, forgeant un attribut identitaire servant de marqueur prescriptif destiné à cadrer dans un contexte asynchrone et atopique les formes d'engagement ultérieures, et facilitée par les fonctionnalités techniques des sites web où elle opère une informatisation du microsocial au profit et avec les moyens de la logique marchande » (p. 7).

Cette définition insiste sur la formation d'un « attribut identitaire servant de marqueur prescriptif ». Cette charge nous apparaît comme le premier rôle des community manager. C'est la charge de créer une identité, ce qui permet dans un sens de singulariser une communauté, de la rattacher à un public et un ensemble de valeurs communes. Or, la construction de valeurs pourrait se rattacher à l'activité de médiation de savoirs, qui apparaît comme la seconde charge des community manager.

En effet, si de nombreux auteurs discutent des enjeux de réputation sur les réseaux sociaux numériques, d'autres travaux insistent sur la capacité de médiation des savoirs des community manager. En effet, certains comme Olivier Galibert (2021) ont étudié le rôle des CM dans la constitution « d'intelligences collectives ». Le community manager anime et participe à la gestion de discussion pour entretenir le lien communautaire. Ainsi, cet acteur, même dans une perspective économique, informe une communauté et indique les informations importantes pour les organiser, les valoriser et les transmettre. Ces dynamiques de médiation ont d'ailleurs été étudiées dans le secteur des communautés en ligne liées aux musées (Ihadjadene, Lezon Rivière, Taibi, 2019) et des bibliothèques (Wiar, 2022). Il en ressort que les CM disposent d'un rôle primordial de multi-médiation. Ces acteurs doivent promouvoir les informations importantes, punir des abus, réguler les discussions, les entretenir et garantir aux membres un espace d'expression. Néanmoins, si ces travaux exposent le rôle de médiation des community manager, ils exposent aussi les limites de ces pratiques face à l'architecture des plateformes (Wiar, *Ibid*). En effet, des limites techniques viennent s'imposer aux CM, ce qui redéfinit leurs actions.

C'est une des difficultés qui se pose au CM, la dépendance aux structures des plateformes d'échange de contenus numérique. En effet, dans ce domaine, la relation entre les internautes et le CM est médiée par la plateforme qui peut simplifier ou rendre plus difficile l'entretien des relations, selon l'algorithme des plateformes. Dès lors, pour se garantir d'une efficacité dans l'entretien des relations, les CM doivent adapter leurs pratiques et modifier leurs messages selon l'architecture des plateformes (Beuscart et Flichy, 2018). Ceci fait apparaître la double difficulté de l'action des CM qui est de se rendre visible, d'attirer l'attention et d'occuper l'espace, tout en s'efforçant de rendre des services pour fidéliser une audience (Jammet, 2018).

Néanmoins, dans la manière dont est envisagé le rôle des CM, peu d'auteurs semblent s'intéresser au sens du travail pour ces acteurs et de leur perception de leur métier. En effet, on paraît s'intéresser de manière significative à ce que la pratique des CM fait aux communautés, mais peu à ce que cette pratique fait à ces acteurs en eux. En outre, Patrice Flichy (2017) questionne les frontières du travail dans l'ère numérique et la division entre travail et loisirs. Or, cette question nous apparaît comme primordiale dans la mesure où les personnes travaillant dans l'industrie du jeu vidéo nourrissent également un passe pour cette pratique. Par conséquent, cette caractéristique a des chances d'être présente chez les CM. Par leur activité, il peut être intéressant de questionner leur attachement au jeu dont ils font la promotion, mais aussi considérer que leurs interactions ne remplissent pas uniquement des fonctions marchandes.

Ainsi, en abordant la question du travail de CM, il nous semble bien que les développeurs sont amenés à entretenir les fonctions sociales en lien avec le jeu. Dès lors, les développeurs doivent s'investir dans des interactions sociales récurrentes avec les joueurs. En outre, ils peuvent être amenés à échanger avec eux sur leur passion autour du jeu ou des jeux vidéo en général. De plus, le fait qu'ils s'illustrent comme passionnés par le jeu vidéo, mais aussi des experts du fait de leur fonction, ils paraissent occuper de fait une position particulière dans l'espace communautaire. Ainsi, considérant la nature des relations sociales qui s'établiraient entre les joueurs et les développeurs, sur le rôle de leader d'opinion qu'ils pourraient remplir par le développement d'une influence personnelle.

Le modèle du leader d'opinion a été conceptualisé dans l'œuvre de Elihu Katz et Paul Lazarsfeld : *Personal influence* (2008 [1955]). Ce concept s'est largement diffusé et a été repris dans de nombreuses disciplines, que ce soit la sociologie, le marketing ou les mathématiques. Ce modèle, au lieu de se préoccuper de la puissance de persuasion des médias, s'intéresse à l'influence personnelle que peuvent détenir certains individus au sein d'un groupe social. Ainsi, ce modèle nous paraît pertinent pour comprendre l'influence que pourraient jouer les développeurs. Néanmoins, il est important de noter que le rôle de leaders d'opinion, dans cette acception, ne correspond pas au sens commun qu'on lui donnerait. En ce sens, le leader d'opinion n'est pas un leader qui dispose de caractéristiques particulières sociologiquement. Toute personne peut a priori s'illustrer comme leader d'opinion. De plus, le leader d'opinion est un leader dans un domaine spécifique. Il s'expose davantage aux actualités concernant ce sujet, ce qui lui permet d'en acquérir une certaine connaissance pour

lui permettre de discuter sur ce sujet. Ainsi, le leader d'opinion est le membre du groupe qui porte le plus grand intérêt pour un domaine (Katz et Lazarsfeld, 2008 [1955]). De plus, le leader d'opinion n'est pas permanent et son influence dépend des circonstances. Également, le leader est nécessairement lié à un groupe, car son influence relève du groupe. Enfin, pour être un leader, le membre du groupe qui joue ce rôle doit accepter les valeurs d'homophilie du groupe. (Katz et Lazarsfeld, *Ibid*). Ce modèle a été largement étudié et discuté, mais avec l'avènement d'internet et des espaces numériques, il se pose la question de la possibilité d'émergence des leaders d'opinion en ligne.

Ainsi, divers modèles ont été pensés pour repérer les leaders d'opinion dans les espaces numériques, mais ces modèles sont conçus dans une perspective de marketing. Dès lors, les caractéristiques et les comportements qui intéressent ces travaux sont : le temps passé sur les réseaux sociaux, l'extraversion, la connaissance d'un marché, la notoriété ou encore le volume de contacts d'un individu (Alloing et Haikel-Elsabeh, 2012). Ainsi, on cherche des caractéristiques qui permettraient de distinguer les leaders des autres individus, mais l'on approche également ce travail de repérage en dehors des groupes. En outre, ces approches mobilisent aussi d'autres concepts construits à partir d'évolutions du modèle de Lazarsfeld comme le *electronic word of mouth* (eWOM). Ce concept est construit à partir de l'idée du bouche-à-oreille (WOM), sur le fondement que le leader d'opinion transmet des informations et exerce une influence par des relations interpersonnelles. Cependant, l'usage du eWOM est pensé pour analyser la capacité des individus à partager et à promouvoir des contenus dans une perspective commerciale. L'intérêt de la littérature sur ce sujet est de comprendre comment les échanges en ligne influencent les consommateurs (Tobon et Garcia-Madariaga, 2021). En outre, un autre concept clé vient s'ajouter à l'étude des leaders d'opinion en ligne qui est le concept de « *market maven* ». Ce concept est ici distinct de celui de leader d'opinion. Il décrit un acteur qui détient une connaissance d'un marché et entretient des discussions avec les consommateurs. Il s'agit donc d'un objet différent, mais l'utilisation de ce concept est souvent jointe à celui du leader d'opinion dans l'étude de la capacité d'influence d'acteurs, dans une perspective de marketing (Feick et Price, 1987). Cet usage ne débute pas initialement sur les espaces en ligne, mais sera repris dans de nombreuses approches (Alloing et Haikel-Elsabeh, *Ibid*).

Face à ces évolutions et ces apports au modèle de Lazarsfeld, il nous semble que les caractéristiques essentielles du leader d'opinion, comme il a été conceptualisé, se perdent

dans une perspective marchande. Ainsi, le manque de permanence du rôle, ou les conditions d'homophilie du groupe sont autant de caractéristiques qui ne paraissent pas être prises en compte ou oubliées, face à la seule condition d'un discours de proximité associé à une compétence technique. Aussi, il nous apparaît que ces études cherchent des variables extérieures pour identifier des leaders sans questionner le groupe. Tout se passe comme si les acteurs pouvaient choisir de devenir des leaders en remplissant certains critères, alors que la conceptualisation de Lazarsfeld place toujours le leader au sein d'un groupe. Ainsi, nous devons étudier le groupe pour trouver d'éventuels leaders. Dès lors, il nous apparaît que ces textes tendent à dégrader la modélisation conceptuelle originelle.

En outre, nous nous inscrivons dans la lignée des travaux de Stéphanie Lukasik (2019, 2022) qui mobilise le modèle de Columbia dans sa conception originelle. Elle justifie ce choix pour conserver la pertinence du modèle et rejette les analyses du marketing qui tendent à négliger certains critères dans une perspective commerciale. Aussi, cette démarche nous apparaît comme pertinente, car un changement de modèle se justifierait si les leaders d'opinions en ligne et hors ligne apparaîtraient comme différents. Or, Youngju Sohn (2005), expose dans son mémoire de master que les leaders d'opinions hors ligne et en ligne ne semblent pas être différents et recourent les mêmes comportements et caractéristiques.

Dès lors, dans notre approche, nous nous concentrerons à utiliser le modèle du leader d'opinion de Katz et Lazarsfeld afin d'éviter les dérives du marketing. Par conséquent, le premier élément pour guider notre processus est d'identifier des critères donnant une compétence à ces acteurs, pour produire un discours légitime. Écrivant en 2001, à un moment où la presse spécialisée jeux vidéo dispose d'une place primordiale, Jacques Noyer identifie qu'un élément du contrat entre le lecteur et le journaliste est la présence d'une expertise pour parler des jeux vidéo. Cette expertise est construite par la capacité à exprimer sa passion pour les jeux vidéo : « le journaliste expert est d'abord un joueur et, à ce titre, un membre de la communauté vidéoludique » (p. 74). De plus, la seconde partie de cette expertise consiste à pouvoir s'exprimer sur les évolutions du secteur, et produire un discours diachronique du domaine. Ainsi, l'expertise pour parler du jeu vidéo n'est reconnue que si le journaliste est perçu comme « Un égal (en passion) de n'importe quel joueur et pourtant un spécialiste (en savoir) au-delà du joueur ordinaire » (p. 74). C'est cette clé de lecture que nous devrions trouver dans les discours des joueurs concernant certains acteurs et particulièrement les développeurs pour savoir s'ils peuvent jouer un rôle de leader d'opinion.

Hypothèses

L'objectif de notre travail est de comprendre la nature du lien social au sein des communautés de joueurs en ligne. En outre, un des enjeux de notre sujet va être de comprendre pourquoi les individus décident de s'investir dans des relations sociales en ligne et la valeur qu'ils accordent à ces relations. En ce sens, il nous apparaît qu'au sein de ces communautés, on retrouve des comportements s'apparentant à des rituels. Dès lors, il s'agit pour nous d'interroger la nature du lien entretenu avec le jeu et comprendre dans quelle mesure celui-ci remplirait le rôle d'un totem durkhemien. En outre, la position particulière des développeurs dans ces espaces nous questionne dans leur capacité d'organiser la vie dans ces communautés, mais aussi au travers de l'influence personnelle qu'il pourrait avoir auprès des joueurs.

Dès lors, du fait que le jeu se présente comme une expérience sociale, il a tout intérêt à mettre à disposition des joueurs toute une série d'outils leur permettant d'interagir et de former des groupes. Ainsi, on en vient à formuler l'hypothèse suivante :

H1 : Le jeu doit disposer des outils qui permettent aux joueurs de former des groupes, car l'aspect social est un argument avancé par celui-ci.

L'objectif principal de cette hypothèse serait de nous faire comprendre comment des joueurs qui ne se connaissent pas et ont peu d'interactions a priori, arrivent à entrer en contact et finissent de facto par être inclus dans une série d'activités communautaires. En ce sens, cette hypothèse suppose de porter une importance toute particulière aux outils de mise en relation et particulièrement ceux de recherche de groupe (group finder). Ces outils communs dans les jeux de rôle massivement multijoueurs (MMORPG) forment des groupes de joueurs ex-nihilo via un service de matchmaking (mise en relation). D'autres dispositifs peuvent inclure des moteurs de recherche de guilde ou encore des tchats sur lesquels les joueurs peuvent communiquer. A fortiori, s'il apparaissait que ces outils ne permettent pas effectivement de mettre en relation les joueurs, ou tout du moins pas totalement, nous serions conduits à observer les dispositifs mis en place par les pour remplir cette fonction.

En outre, par le monopole que détiennent les développeurs sur la détermination des règles du jeu et de ses évolutions, ils occupent indéniablement une place particulière auprès de la communauté de joueurs. Dès lors, on en vient à formuler l'hypothèse suivante :

H2 : Dans les échanges avec la communauté, la parole du développeur est d'autant plus écoutée qu'il incarne une posture d'autorité par son statut de professionnel.

Cette hypothèse doit nous permettre de comprendre les conditions dans lesquelles les joueurs accordent de la valeur à la parole du développeur. Ainsi, nous chercherons à observer si le crédit est simplement accordé à un développeur par son statut professionnel qui lui fournirait une certaine expertise. À l'inverse, si les joueurs remettent en question cette expertise, nous pourrions examiner les points qu'ils soulèvent. A priori, les sources des critiques que pourraient recevoir les développeurs pourraient provenir d'un manque affiché, d'une passion pour le jeu vidéo ou d'une incompréhension du jeu. En ce sens, nous porterons une attention particulière à ces aspects et comprendre si certains développeurs arrivent à se créer une réputation qui assurerait leur respectabilité.

Par ailleurs, un autre élément important pour les développeurs pour construire et mettre en œuvre les changements apportés au jeu est de récolter des retours de la part de la communauté. Dans cette dynamique, les créateurs de contenus semblent apparaître comme des interlocuteurs privilégiés, ainsi, nous formulons l'hypothèse suivante :

H3 : Les développeurs entretiennent des liens particuliers avec les créateurs de contenus pour bénéficier d'une centralisation des demandes de la communauté.

Cette hypothèse nous permettra d'examiner la limite entre l'activité de loisir animée par la passion et le travail. Par conséquent, nous examinerons les dispositifs mis en place par les développeurs pour échanger avec les créateurs de contenus et si ceux-ci font l'objet de rétributions pécuniaires ou symboliques. De plus, nous porterons une attention particulière aux mécanismes permettant de contrôler l'action des créateurs de contenus impliqués dans ces échanges. En outre, nous chercherons à savoir à quel point les développeurs impliquent les créateurs de contenus dans leur processus décisionnel et le crédit qu'ils accordent à leur parole.

Enfin, c'est la nature même de l'ensemble des interactions qui nous soulève une question relative aux discussions sur la qualification de « communauté » pour désigner un ensemble de joueurs en ligne. Ainsi, pour apporter un éclairage dans ce débat, nous formulons l'hypothèse suivante :

H4 : L'absence d'interactions réciproques, soutenues et durables ne permet pas aux collectifs de joueurs de répondre aux critères caractérisant une communauté.

Les liens des joueurs en ligne semblent être significativement plus distendus que ceux qui peuvent s'établir lors d'une relation dans le monde physique. En ce sens, nous allons questionner la nature de ces liens, la nature de ceux-ci ainsi que l'importance qui leur est apportée par les joueurs. Par conséquent, nous serons particulièrement vigilants quant à la formation de groupes cohérents qui interagissent de manière intense et durable. De plus, nous serons particulièrement attentifs à la manière dont les joueurs qualifient eux-mêmes les relations sociales qu'ils ont établis en ligne.

Prises dans leur ensemble, les hypothèses établies ci-dessus nous conduisent à formuler la question de recherche suivante : **Alors que la majorité des joueurs appartenant à des communautés en ligne ne semble pas réellement se connaître ni interagir fréquemment entre eux, comment expliquer la structuration sociale de ces mondes virtuels et le temps consacré par certains joueurs dans et autour du jeu ?**

Terrain et méthode

Approche méthodologique

Pour pouvoir apporter une réponse à nos problématiques, il nous semble que nous devons mener un travail d'observation afin de comprendre directement comment s'organise la vie et les interactions sociales d'une communauté de joueurs en ligne. En outre, cette observation doit également nous conduire à étudier les échanges entre les joueurs et les développeurs. Par conséquent, nous devons mettre en place un travail netnographique si nous souhaitons mener une observation de ces espaces virtuels. Cependant, l'observation d'espaces virtuels est forcément distante du fait de la technique utilisée. Dès lors, pour pallier ces limites, nous inscrivons notre méthodologie dans la lignée du travail de Loïc Wacquant (2010) pour son livre le « Corps et l'âme », dans la réalisation d'une participation observante. L'objectif est de prendre part de manière directe à la communauté et d'échanger directement avec les acteurs dans leurs activités habituelles. Si elle n'est pas pensée pour un contexte virtuel, cette méthode nous permettra de ne pas se cantonner à l'observation de tchat, mais d'explorer les relations et discours informels qui prennent place dans l'activité de jeu.

Néanmoins, il s'agit ici de « Go native amred » et ne pas seulement s'assimiler naïvement avec les sujets de notre enquête (Wacquant, 2010). En effet, dans le cas de son livre, Wacquant objective la situation par rapport au concept d'*habitus*. Dès lors, dans notre cas, nous n'allons pas nous aventurer naïvement au sein d'une communauté, mais armés de la conception de la religion de Durkheim, complétée par les éléments d'objectivation des rituels de Goffman. De plus, nous mobiliserons le concept de leader d'opinion à la lumière des critères de l'expertise vidéoludique déterminé par Jacques Noyer. En outre, nous allons pratiquer une réflexivité en mouvement par deux moyens principaux. Premièrement, via la prise de notes en direct ou quasi-direct lors de participations à une activité de jeux en groupe de « raid »¹² au sein d'une communauté de joueurs. Secondement, la participation à cette activité sera éclairée par l'analyse régulière de communications en ligne entre les membres de la communauté de joueurs que nous observerons.

¹²« Terme d'origine anglaise désignant littéralement une opération militaire rapide contre un objectif déterminé. Dans le cadre des MMORPG, les raids désignent généralement les événements d'envergures auxquels participent de nombreux joueurs afin d'atteindre un objectif précis (défaire un dragon, conquérir une forteresse, s'emparer d'un objet précieux, etc.) ». *Raid*, Lexique, site web JeuxOnLine. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Raid>

Pour ce travail d'observation, nous avons choisi de concentrer nos efforts sur la communauté du jeu Star Wars The Old Republic (SWTOR). Ce choix s'explique tout d'abord par la taille de la communauté active, mais réduite (-10 000 joueurs réguliers)¹³. Avoir une taille plus réduite pour une communauté permet de limiter l'éparpillement du groupe dans une diversité d'espaces et concentre les communications à un seul endroit, ce qui facilitera notre observation. Ce resserrement de la communauté peut se constater notamment par la distribution des serveurs du jeu. Le jeu dispose de quatre serveurs anglais (Star Forge, Satele Shan, Darth Malgus et Shae Vizla), un serveur allemand (Tulak Hord) et un serveur français (The Leviathan). De plus, les serveurs anglais sont significativement plus peuplés que le serveur allemand et français. Ceci provoque une concentration des joueurs sur les canaux de discussion anglais et les développeurs ne produisent des communications directement en anglais¹⁴.

Ainsi, nous conduisons nos observations au sein d'un serveur discord d'une communauté de joueurs et sur les forums officiels du jeu. Discord est la plateforme de communication la plus utilisée dans les communautés vidéoludiques. De plus, la plupart des communications des communautés liées au jeu SWTOR ont lieu via des serveurs Discord. Le serveur discord que nous étudierons est celui au sein duquel nous conduisons notre participation observante. Ce serveur est celui d'une créatrice de contenus importante sur le jeu et agit pour nous comme une sorte de focus group¹⁵. De plus, il y est organisé régulièrement des raids de manière hebdomadaire, ce qui nous permettra de simplement y prendre part pour observer directement les joueurs, et réellement mettre en œuvre l'observation participante. Les forums constituent l'espace de communication officiel pour la communauté et le lieu privilégié pour les interactions entre les joueurs et les développeurs. Il faut noter qu'une partie

¹³ Ce lien renvoie vers la base de données SteamDB qui recense le nombre de joueurs en ligne sur les jeux de la plateforme Steam. Le lien suivant conduit aux chiffres des joueurs en ligne sur SWTOR via Steam (<https://steamdb.info/app/1286830/>). Toutefois, il faut prendre compte qu'un nombre certain de joueurs utilisent le lanceur propriétaire de l'éditeur et ne sont donc pas inclus dans ces chiffres.

¹⁴ Les développeurs de SWTOR produisent différents contenus comme des tweets, dev updates, des streams ou des vidéos. Il existe des vidéos ou des tweets en français ou allemand. Cependant, ceux-ci ne représentent qu'une fraction réduite de l'ensemble du contenu et sont de simples traductions des posts originaux en anglais. Ainsi, si certains contenus existent dans d'autres langues, les développeurs ne communiquent pas activement ou directement dans d'autres langues que l'anglais.

¹⁵ Un focus group est une méthode qualitative qui consiste à organiser des groupes de discussion avec des personnes ciblées dans un ensemble sociologique plus large. Si nous n'appliquons pas cette méthode dans son schéma classique, dans la pratique, notre observation dans ce contexte s'en rapprochera grandement. En effet, les raids sur SWTOR impliquent d'avoir un groupe de 8 à 16 joueurs. Dès lors, au fil du jeu, je pourrais observer les interactions sociales qui s'effectuent entre les membres du groupe dans des conditions d'interactions auxquelles ils sont habitués.

du jeu est accessible en « free to play » (F2P)¹⁶ mais la participation aux forums est conditionnée par la détention d'un abonnement actif au jeu qui permet d'accéder à l'entièreté du contenu de celui-ci. Ainsi, nous pourrions observer ici les échanges des joueurs entre eux, et avec les développeurs, notamment la CM du jeu.

En outre, pour compléter l'observation et lui donner de la profondeur, nous mettons en place une série d'entretiens semi-directifs avec certains développeurs et joueurs. Interroger ces acteurs nous permet de compléter nos observations pour leur donner la parole directement sur leur implication au sein d'un monde virtuel, la valeur qu'ils confèrent à l'établissement de relations sociales dans cet univers ainsi que l'importance attribuée aux divers acteurs de la communauté. Dans un souci de distance géographique avec les enquêtés, tous les entretiens ont été réalisés en distanciel via une plateforme visioconférence. Les entretiens avec les joueurs ont été spécifiquement réalisés sur discord, ce qui présente également l'avantage de fournir à nos enquêtés un environnement numérique qu'ils connaissent bien.

Ces entretiens ont été accompagnés d'une « watchparty »¹⁷ semblable à un focus group lors de la réalisation d'un « devs streams » le 15 février 2024. Les devs stream sont des moments où les développeurs organisent une diffusion en direct sur la plateforme Twitch, afin de discuter de l'état du jeu et des nouveautés qui seront ajoutés dans les prochaines mises à jour. Cet exercice devrait nous permettre d'obtenir des réactions plus directes des joueurs par rapport à la manière dont se présentent les développeurs et des remarques qu'ils pourraient formuler.

L'ensemble de ces techniques d'enquête n'ont donc pas pour objectif de permettre d'observer tous les joueurs du jeu. Ici, nous nous intéressons uniquement à ceux qui ont décidé de s'investir de manière durable dans les activités sociales en lien avec le jeu. Dès lors, ce qui nous intéresse sont les motivations qui expliquent ces choix et ce qui conforte les joueurs dans cet engagement. On observe le cœur de la communauté de joueurs, mais l'activité de jeu ne passe pas nécessairement par les comportements que nous allons objectiver. Par conséquent, si nous allons tout de même pouvoir obtenir des informations sur les joueurs périphériques relevant d'une pratique plus détachée du jeu, il ne s'agit que du

¹⁶ Le terme de « free to play » ou son abréviation F2P désigne le fait que le jeu ou au moins une partie de celui-ci est accessible gratuitement.

¹⁷ Une watchparty revient à réunir un groupe d'individus afin qu'ils puissent réagir et échanger de manière vocale ou textuelle en direct à un contenu vidéo.

négatif de tous les éléments et investissements auxquels un joueur du cœur de la communauté consent.

Difficultés rencontrées

La préparation de ce terrain avait été pensée pour être réalisable selon les contraintes de ce travail. En outre, ce dispositif a aussi été construit d'après une précédente expérience d'un travail d'observation d'associations ultra de club e-sport¹⁸ participant à la ligue française de League of Legends¹⁹. Cette expérience nous avait donné un sentiment positif quant à la réalisation d'entretiens avec des joueurs à distance sur Discord, avec une attitude très volontaire de la part de nos enquêtés. Cependant, pour ce travail, nous avons été très surpris de la difficulté à obtenir des entretiens ou même des réponses à nos sollicitations. Ainsi, il nous a été tout simplement impossible d'obtenir la moindre réponse positive pour un entretien si nous n'étions pas introduits par une personne tierce au préalable. De plus, même dans ces situations, nous avons rencontré des difficultés avec des personnes mettant un temps important pour répondre à nos demandes. Par conséquent, un des entretiens avec un créateur de contenus du jeu n'a pas pu être réalisé du fait de réponses trop tardives à nos demandes. D'autre part, un entretien avec un joueur a dû être laissé de côté, car les réponses fournies ne permettaient pas d'avoir des résultats exploitables.

Le contact avec les développeurs a été plus simple du fait d'une mise en relation avec une créatrice de contenus nous étant familière. De plus, ils se sont montrés très collaboratifs en réalisant de nombreux développements. Ici, il nous semble que leur habitude à être confronté à des exercices de communications les a sûrement aidés pour nous fournir des réponses très élaborées et nous avons ainsi été conduits à réaliser un entretien d'une heure et² quarante minutes. Toutefois, pour la réalisation de nos entretiens, un processus de validation nous était imposé de la part du studio, ce qui a engendré un temps d'attente important leur réalisation.

Une difficulté supplémentaire pour la réalisation des entretiens a également été l'emploi du temps chargé de certains enquêtés et la différence en termes de fuseau horaire. De plus, le changement d'heure au cours du mois de mars a rendu ce problème d'autant plus complexe que l'Amérique du Nord change d'heure en avance par rapport à l'Europe, ce qui a

¹⁸ L'e-sport désigne une pratique sportive ou compétitive d'un jeu vidéo seul ou en équipe.

¹⁹ League of legends est un jeu de type arène de bataille développé par Riot Games.

engendré un écart encore d'heure encore plus important pendant trois semaines. En outre, sur six entretiens, seulement deux ont pu être réalisés avant 20h, un a eu lieu à 20h, deux ont eu lieu 22h et un a eu 23h.

Les observations se sont déroulées de manière beaucoup plus simple. L'observation des forums du jeu s'est effectuée sans problème majeur et l'investissement particulier des joueurs sur ce medium nous a fourni de nombreux résultats intéressants.

En outre, l'observation de la communauté de joueurs a été réalisée dans des conditions particulièrement favorables. J'ai été membre de cette communauté par le passé et j'ai occupé certaines responsabilités. Cependant, je n'avais eu aucune activité depuis plus de seize mois. Nous avons dans un premier temps repris contact avec la créatrice de contenu qui gère cette communauté afin de lui annoncer ma volonté de revenir pour mener des observations. Cette demande a été accueillie avec beaucoup d'enthousiasme et elle souhaitait même réaliser une annonce pour mon retour. Après discussion, cette annonce n'a pas eu lieu. Mais nous avons rejoint le premier raid avec l'accord des organisatrices et sans indiquer de ma participation. Nous avons été surpris par l'étendue des réactions positives qu'à généré ce retour, mais également les réactions de certains membres déçus de ne pas avoir été présents lors de ce retour. Néanmoins, outre ce petit évènement au début de notre observation, j'ai veillé à occuper une position secondaire afin de laisser mes enquêtés interagir entre eux.

Récapitulatif des personnes interrogées

Notre objectif initial était de réaliser un total de six entretiens comprenant deux entretiens avec des joueurs, deux avec des créateurs de contenus et deux avec des développeurs. Si dans les grandes lignes, nous avons respecté ce format, nous n'avons pas été en mesure de réaliser deux entretiens avec des personnes dont la création de contenus est l'activité principale.

Ainsi, sur les deux joueurs interrogés, le premier a été recruté via la communauté de joueurs que j'ai observé. Ce choix a été motivé parce que ce joueur correspondait à un profil plus « casual »²⁰ et social, mais également, car lors d'une observation dans une discussion, il avait rapidement évoqué comment il avait commencé à jouer en groupe et ceci avait éveillé

²⁰ L'expression de « casual gamer » désigne habituellement un joueur ayant une pratique occasionnelle des jeux vidéo. Toutefois, ici et au sein de la communauté active, ce terme est réemployé pour désigner les joueurs ne participant pas à des activités de difficultés élevées ou le mode JcJ compétitif. Ces joueurs peuvent également être qualifiés de « story mode player » à savoir joueur de mode histoire, soit la difficulté la plus basse du jeu.

ma curiosité. Le second joueur a été contacté via une amie qui fait partie de son groupe de raid. Ce profil a été sélectionné parce qu'il nous permettait d'avoir un entretien en français, mais aussi, car il correspondait à un profil « try hard » de « nim raider »²¹.

J'ai contacté le premier créateur de contenus parce que nous le connaissons de réputation ; je savais qu'il était relativement important et surtout membre du programme de collaboration mis en place par les développeurs avec certains créateurs. Le contact a cependant effectivement eu lieu après une relance de la part d'une amie créatrice de contenu. Face aux difficultés rencontrées à contacter d'autres créateurs de contenus, nous avons été mis en relation via une connaissance avec un joueur réalisant des compétitions de speedrun de raid en difficulté maximale (nightmare ou cauchemar) diffusées en live sur Twitch mais aussi un des créateurs du serveur discord Darth Malgus réunissant les joueurs du serveur éponyme avec 4969 membres²².

La première membre de l'équipe de développement est membre de l'équipe chargée du community management et nous avons été mis en contact via mon amie créatrice de contenus. Nous souhaitons particulièrement réaliser un entretien avec cette personne, car c'est elle qui a le plus de contacts réguliers et directs avec la communauté. Enfin, le second développeur a été contacté via une demande à la première développeuse. Il nous intéressait particulièrement parce qu'il est actuellement producer et chargé de décider la direction générale du jeu, mais il a également occupé des positions de community management auparavant. Il a donc une connaissance extensive de la communauté et de ses évolutions.

²¹ L'expression de « try hard » désigne habituellement un profil de joueur prenant très au sérieux la pratique d'un jeu vidéo, particulièrement dans une dimension compétitive. Ici ce terme est à comprendre comme étant le profil opposé du « casual gamer ». En outre, l'appellation de « nim raider » (nightmare raider) désigne un joueur qui participe de manière régulière à des raids dans leur difficulté maximale.

²² Chiffre relevé le 27/04/2024 à partir des données disponibles sur le site web de discord : <https://discord.com/servers/darth-malgus-470713555080052757>

Nous avons abouti à une répartition des enquêtés telle que²³ :

Nom, âge et travail	Profil au sein de la communauté
Phil, 50 ans, ingénieur réseau	casual et membre de la communauté de joueurs
Loic, 39 ans, développeur logiciel	nim raider
Kyle, 52 ans, créateur de contenus	créateur de contenus
Roman, 23 ans, étudiant en 5ème année de médecine	nim raider - organisateur d'événement - fondateur serveur discord communautaire
Jacqueline, 38 ans, community management SWTOR	développeuse - membre équipe community management
Earle, 40 ans, producer SWTOR	producer - ex-membre équipe community management

²³ Les prénoms ont été modifiés afin de préserver l'anonymat des enquêtés.

Chapitre 1 : La capacité d'un joueur à s'insérer dans un monde virtuel dépend de sa capacité à intégrer un ensemble de normes lui permettant de revendiquer une appartenance à un espace symbolique.

(analyse des règles régissant l'espace social)

I - S'investir dans un monde virtuel implique d'intégrer des logiques vidéoludiques appelant à des profils particuliers de joueurs

A - Dès les premiers pas dans le monde virtuel, le joueur doit se conformer à des règles propres au jeu.

1 - Dans un monde étranger, le joueur doit apprendre à jouer selon les modalités du jeu.

Dans tout jeu, il est une expérience commune qu'est l'apprentissage. Qu'il s'agisse d'un jeu vidéo ou d'un jeu de plateau, le joueur doit assimiler les règles du jeu et son fonctionnement avant de pouvoir réellement rentrer dans l'activité de jeu. Dans le cadre d'un jeu de plateau, cette phase se traduit normalement par la lecture et l'énonciation des règles du jeu. En ce sens, jouer à des jeux vidéo diffère fondamentalement d'autres jeux dans la mesure où l'apprentissage du jeu et de ses règles ne sont pas préalables à l'activité, mais se réalise durant l'activité. Ceci est important dans la mesure où c'est l'apprentissage de ces règles qui permet concrètement de jouer : « jouer n'est jamais autre chose que profiter de ces dispositifs pour engendrer de l'expérience, pour se mettre dans un certain état » (Triclot, 2011).

Ainsi, une étape primordiale dans la familiarisation avec le jeu vidéo est de comprendre comment le jeu souhaite que l'on joue et donc comprendre l'interface utilisateur (UI).



Capture d'écran de l'auteur, UI par défaut SWTOR, capture du 21/04/2024

Face à cette interface (illustration ci-dessus), il est important pour le joueur d'assimiler plusieurs éléments. Tout d'abord, je peux observer mon personnage qui dispose d'une arme rudimentaire. Celui-ci est face au surveillant Tremel qui dispose d'une icône violette qui se retrouve en haut à droite de l'écran. Par association, nous déduisons qu'il s'agit de mes quêtes. En bas à droite, nous retrouvons une carte pour nous aider à nous diriger. En bas, au centre se trouve le personnage, sa barre de vie ainsi que ces compétences dont nous pourrions lire la description ou simplement tenter de les utiliser pour comprendre leur fonctionnement. Il s'agit ici des éléments fondamentaux à comprendre pour commencer à jouer. Outre les éléments décrits, on retrouve des menus et un chat, mais ils ne sont pas indispensables pour la compréhension et profiter du jeu. Cependant, cette interface cache également d'autres mécaniques qui se révéleront aux joueurs plus tard. Assez rapidement, le joueur va se perdre et se rendre compte que la mini-carte n'est pas suffisante pour se déplacer. Ainsi, il devra trouver le menu dédié à la carte afin de trouver les objectifs se trouvant à distances plus importantes.

Au-delà de la compréhension stricte de l'usage des menus, le joueur doit aussi intégrer le fonctionnement des règles pour les actions relatives aux combats et interactions avec le décor. Cet apprentissage est décrit par Manuel Boutet (2012) lors d'une ethnographie intime qu'il réalise sur le jeu Everquest.

Au sein de ce monde virtuel, il est mis face au problème du gain d'expérience pour que son personnage puisse monter de niveau. En se renseignant sur internet, il découvre un endroit de « solo xp »²⁴ où un monstre réapparaît toutes les cinq minutes et le fait progresser de manière substantielle. Les premiers combats sont chaotiques, car il joue un personnage de type invocateur et a donc besoin que ledit monstre attaque son familier et non son personnage. Une fois les mécaniques de jeu intégrées, il parvient à « farmer »²⁵ efficacement le monstre afin de progresser. Dès lors, dans cette dynamique, l'auteur apprend à combattre et utiliser les compétences de son personnage, mais il apprend également ce qu'est le farm.

Par conséquent, le processus d'apprentissage d'un jeu vidéo est essentiel, car c'est par ce processus que le joueur peut retirer une satisfaction de son activité. Cependant, cet apprentissage est réalisé dans le jeu de manière continue, que ce soit par l'apprentissage progressif des différents éléments contextuels ou des mécaniques propres au jeu. La bonne intégration et le bon apprentissage de ces mécaniques sont des éléments indispensables, car ils conditionnent le choix du joueur de continuer son expérience ou de quitter le jeu. C'est ce que nous décrit notre enquêté lorsque qu'il commence à jouer avec ses amis lors des débuts de SWTOR en 2011 :

J'ai commencé tout seul pendant les deux premières semaines, puis j'ai réussi à convaincre quelques personnes de mon groupe du jeu City of Heroes de tenter leur chance. Et pour la plupart d'entre eux, ça n'a pas collé (pause) et même dans les premiers temps, même pour moi, c'était dur (pause) parce que vous regardez le jeu depuis quatre ou cinq ans et oui, chaque compagnon à tous les rôles, vous pouvez jouer en solo autant que vous voulez ou en groupe, vous avez le choix, comme vous n'êtes pas obligé de faire toutes les missions, l'XP²⁶ est... abondant maintenant (Phil, 50 ans)²⁷.

Ici, notre enquêtée nous décrit bien que ces amis ne sont pas parvenus à intégrer les mécaniques du jeu dans leur apprentissage de celui-ci et n'ont notamment pas su utiliser le système de compagnon afin d'en retirer une satisfaction et rester sur le jeu. Face à ce défaut d'intégration des règles du jeu, ils ont décidé de le quitter. Par conséquent, pour s'intégrer complètement dans le jeu, il est nécessaire de suivre une phase de conversion au jeu en y intégrant ses règles, les usages et les coutumes mises en place par les joueurs.

²⁴ Lieu pour gagner de l'expérience en jouant seul.

²⁵ Répétition d'une même action (comme tuer un ennemi) ou d'une activité dans le but d'en tirer parti au maximum pour acquérir des points d'expériences ou du butin.

²⁶ Abréviation pour désigner l'expérience

²⁷ Extrait entretien Phil, 50 ans, ingénieur réseau, traduit directement de l'anglais, réalisé via un appel vidéo sur Discord le 10/03/2024 à 17h.

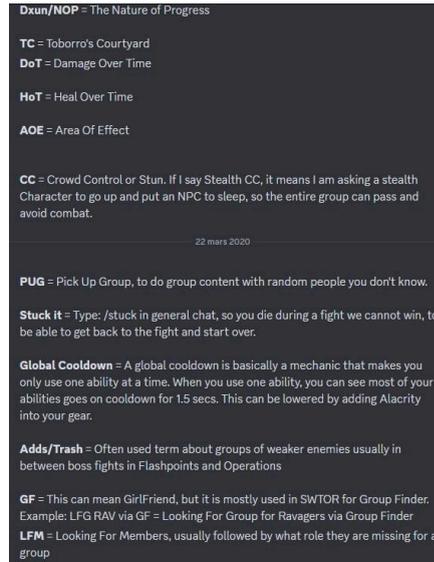
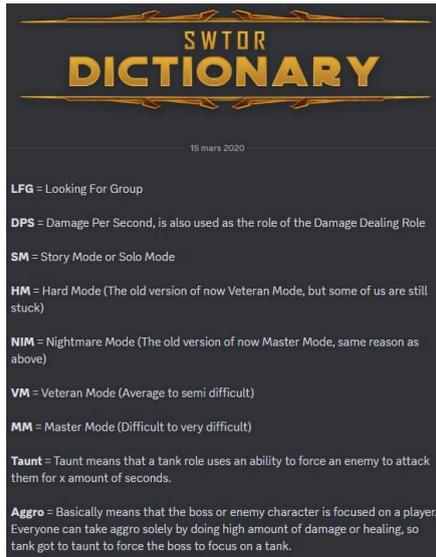
Cependant, dans l'appréciation du jeu, au-delà des règles simplement formelles, il convient également de maîtriser un ensemble de codes et de vocabulaire qui infuse tous les contenus relatifs au jeu. Ainsi, pour jouer au jeu, même seul, il convient de savoir jouer avec lui, mais aussi de parler avec lui.

2 - Au sein d'un monde virtuel, la communication impose l'apprentissage d'un méta langage consacré par la communauté.

Une des difficultés significative pour la rédaction de ce devoir est de maintenir un propos intelligible. En effet, la communauté des joueurs en général au travers des décennies a mis en place tout un lexique complexe et divers pour désigner tout un ensemble d'actions, d'activités ou éléments liés au monde des jeux vidéo. À titre indicatif, le lexique du site internet JeuxOnLine dispose de 500 entrées différentes. Parmi ce vocabulaire, certains termes ou abréviations peuvent ne pas appartenir à un jeu ou genre en particulier comme AOE (area of effect) « désignant un sort dont l'effet est limité par son rayon d'action et frappe l'ensemble des adversaires présents dans la zone d'effet »²⁸. D'un autre côté, certains termes sont spécifiques à certains genres ou certains jeux. Ainsi, au sein du vocabulaire des joueurs, certains termes sont généraux et partagés par tous et d'autres sont spécialisés. Ce faisant, chaque genre et chaque jeu peut avoir un vocabulaire plus ou moins étendu selon la diversité des activités auxquelles les joueurs vont être confrontés. Même dans une expérience de jeu individuel, le vocabulaire est si important et omniprésent qu'en se renseignant simplement sur un site internet parlant d'un jeu, le joueur y sera confronté : « Le vocabulaire du jeu notamment est connu même du joueur en apparence le plus solitaire ; on pourrait même considérer comme un trait des cultures contemporaines d'associer richesse de langage et isolement. Ainsi, l'ethnographie met en évidence l'importance du vocabulaire propre à chaque jeu, et notamment des mots qui désignent des gestes répétés des milliers de fois » (Boutet, 2012, p. 219).

Au sein de SWTOR, on retrouve toute une variété de missions qui vont des quêtes d'histoires aux batailles de vaisseaux, aux raids. Cette spécificité tend à être partagée par les jeux MMORPG du même genre et favorise l'émergence d'un vocabulaire indigène. Ainsi, lors de l'observation de notre communauté de joueurs, nous avons pu constater la présence d'un fil de discussion fermé « swtor-dictionnaire » (illustrations ci-dessous).

²⁸ *AE, AOE*, Lexique, site web JeuxOnLine. [En ligne] Disponible à l'adresse : https://www.jeuxonline.info/lexique/mot/AE_AOE



Captures d'écran de l'auteur, SWTOR dictionnaire de la communauté de joueurs, captures du 21/04/2024

Par conséquent, c'est un vocabulaire relativement étendu constituant pour le joueur un réel enjeu à maîtriser dans la pratique du jeu pour s'intégrer dans cet univers. Concrètement, si un joueur souhaite former un groupe pour une activité, il n'écrira jamais une description complète du type de joueurs qu'il cherche et de l'activité dans le tchat du jeu. Cela s'explique notamment par la forme du tchat qui dans des espaces sociaux avec des centaines de joueurs peut être amené à défiler rapidement.

Ainsi, la contrainte du dispositif technique a amené les joueurs à développer un cadre normatif et un format précis qui leur permet de rechercher des groupes dans cet espace. Par conséquent, pour rechercher un groupe, on pourra voir un message tel que : LF 1T 2D 1H TFB HM. La première partie du message contient la demande : LF/LFG/LFM (looking for, looking for group, looking for member)²⁹. La seconde partie du message contient les rôles recherchés accompagnés de leur nombre (T= tank, D=DPS, H= healer³⁰). La dernière partie du message contient l'abréviation relative à l'activité concernée et est accompagnée de la difficulté de celle-ci³¹. En outre, le vocabulaire employé et sa codification ne semblent pas uniquement être un élément de convenance pour les individus dans la mesure où il permet à des joueurs dont la langue nationale est différente de communiquer et partager. En effet, même si le vocabulaire spécifique lié au jeu est souvent très lié à l'anglais, une maîtrise de cette langue n'est pas nécessaire à l'emploi de celui-ci. De plus, c'est bien le même

²⁹ En français : à la recherche de, à la recherche d'un groupe, à la recherche de membres

³⁰ L'appellation tank fait référence aux personnages chargés de recevoir les dégâts des ennemis afin de protéger le reste du groupe. L'appellation DPS (dommages par seconde) fait référence aux personnages chargés d'infliger des dégâts aux ennemis. L'appellation healer fait référence aux personnages chargés de soigner les membres du groupe.

³¹ TFB (terror from beyond) fait référence au raid cauchemar venu d'ailleurs. HM (hard mode) fait référence à la difficulté intermédiaire du jeu.

vocabulaire et les mêmes codes qui sont utilisés sur tous les serveurs du joueur, indifféremment de leur langue (illustrations ci-dessous) :

<pre>[1 - Général] [Malàlà] : Need 1D for dp 16 hm [1 - Général] [Eerat] : LF 1T/DWT KP + RAV sm [1 - Général] [Kýana] : <Temple> is looking for 1 tank and 1 dps to re-clear NiM legacies. Monday & Friday 9PM-11PM CET. Whisp me for more info => [1 - Général] [Mörwen] : + for WBs</pre>	<pre>[1 - Général] [Nou gatine] : bonsoir recherchons deux joueurs pour PdK HM [1 - Général] [Ethann] : merci ! [1 - Général] [Toréton] : PDK HM Cherche heal + dps [1 - Général] [Toréton] : PDK HM Cherche 1 heal + 3 dps [1 - Général] [Hallibèl] : Heal + Dps dispo opé HM sauf PDK (tag)</pre>
<p>Capture d'écran, tchat général SWTOR, serveur anglais Darth Malgus, capture du 19/04/2024</p>	<p>Capture d'écran, tchat général SWTOR, serveur français The Leviathan, capture du 19/04/2024</p>

Dès lors, il nous apparaît que la communication entre les joueurs peut apparaître comme très fortement codifiée. Un joueur qui ne serait pas familier avec ce vocabulaire serait tout simplement dans l'impossibilité de décoder entièrement un tel message. Cependant, si l'on dispose de la connaissance des codes pour en comprendre les messages, on nous apparaît maintenant que le joueur maîtrise un moyen de communication qui s'ajoute au-dessus des langues parlées par le joueur. On semble ainsi faire face à une forme de méta langage qui surmonte les barrières linguistiques classiques et permet une intelligibilité accrue entre les membres de la communauté.

Nonobstant, utiliser le vocabulaire tend à manifester l'idée d'une communauté dans la mesure où quand le joueur emploie le vocabulaire lié au jeu, il témoigne de son respect et de sa considération envers ces codes en même temps qu'il signale son appartenance au groupe. Cet acte ne nous paraît pas être anodin, car au regard de la définition goffmanienne, l'usage de ce vocabulaire pourrait relever d'un rituel : « acte formel et conventionnalisé par lequel un individu manifeste son respect et sa considération envers un objet de valeur absolue, à cet objet ou à son représentant » (Goffman, 1973b, p. 73). Mais au-delà du simple rituel, c'est ici un premier signe du rapport au jeu qui met en lumière une utilisation d'un vocabulaire sacré, consacré par la communauté par rapport aux classifications profanes pour un même objet. Ceci semble correspondre au modèle des sociétés totémiques observées par Durkheim : « il existe encore des traces visibles de classification, des mots différents, il est vrai, désignent le totem et les êtres qui y sont rattachés ; [...] les classifications qui les situent par rapport aux

autres choses de l'univers leur assigne du même coup une place dans l'ensemble du système religieux » (Durkheim, 2013 [1912], p. 214).

L'utilisation d'un vocabulaire spécifique témoignerait ainsi d'une forme de lien sacré entre les joueurs et le jeu qui remplirait la fonction du totem. Dans la religion catholique, le latin apparaît comme la langue sacrée de la forme originale des textes religieux. Ici, dans la mesure où chaque joueur est invité à s'emparer du vocabulaire spécifique pour entrer dans la communauté du jeu en ligne, il nous apparaît que nous serons peut-être face à une forme de protestantisme laïque. Dans la même dynamique, le joueur comme le croyant est invité à créer un lien direct avec l'objet sacré par l'apprentissage du vocabulaire ou de la bible. Dans un second temps, cette appropriation permet à l'individu de s'intégrer pleinement dans la communauté. Toutefois, nous ajoutons l'adjectif laïque, car ici le jeu ne fait pas l'objet d'une réelle vénération et ne saurait expliquer le sens ultime de la vie.

Ainsi, nous avons établi le fait que pour s'intégrer effectivement dans le jeu, le joueur doit comprendre et maîtriser les règles du jeu, mais aussi un vocabulaire bien spécifique. Or, au vu de la quantité d'informations à assimiler, on serait tenté de se demander si tous les profils de joueurs seraient bien égaux pour s'approprier ces données.

B - Le profil du "core player", les joueurs intégrés au monde virtuel recourent des propriétés sociales particulières.

1 - Les joueurs qui forment la communauté active du jeu ne sont qu'une fraction réduite de l'ensemble des joueurs

Les joueurs font partie pleinement de la communauté active du jeu sont bien loin de représenter tous les profils de joueurs comme mentionné dans l'introduction. Ils représentent une fraction des individus qui ont complètement intégré l'ensemble des règles formelles du jeu ainsi que la majorité des éléments de langages associée à l'activité de jeu.

Les joueurs qui tendent à être actifs sont ceux qui font le plus souvent partie de guildes, car les guildes sont une source d'obligations sociales (Ducheneaut et al., 2006). En effet, le contenu solo du jeu à une fin, que ce soit par les missions d'histoires qui se terminent inexorablement ou les quêtes journalières qui ne peuvent être réalisées qu'une fois par jour. Ainsi, l'activité vient du dynamisme de groupe et c'est l'effervescence sociale qui les accompagne comme nous le décrit un de nos enquêtés :

C'est comme si, (pause) ouais, je n'obtiens rien pour continuer, je peux regarder d'autres personnes faire l'histoire, j'apprécie toujours les histoires ! Mais je ne peux pas me résoudre à vraiment... Je dois me forcer si je veux aller de l'avant. Là où j'en suis maintenant, c'est... depuis que j'ai trouvé quelques communautés qui sont toutes nées grâce à des streamers... et j'ai en quelque sorte rejoint ces communautés... vous commencez à parler, vous commencez à jouer ensemble, vous... vous entrez dans le contenu du groupe, et ce sont les meilleurs moments de la semaine. [...]. À ce stade, je pense que je suis plus, pas focalisé, mais plus intéressé par les trucs de groupe, comme réunir un groupe de personnes pour passer un bon moment pendant une heure ou deux (Phil, 50 ans)³².

Ainsi, les joueurs actifs sont des joueurs qui ont déjà investi de manière significative leur temps au sein du jeu et Ducheneaut et son équipe ont observé en 2006 que dans WoW alors que 66% des joueurs sont dans des guildes avant le niveau 43, ils sont près de 90% à être membre de celle-ci une fois passé ce niveau. Cependant, même au sein d'une guildes, tous les membres ne sont pas actifs et dans la plupart, on retrouve une organisation avec un cœur qui dispose d'échanges très actifs et jouent ensemble alors qu'une périphérie de joueurs n'interagit que peu. Sur la communauté de joueurs observée le serveur discord dispose de 489 membres, au sein des raids auxquels nous avons participé réunissait entre 12 et 13 personnes, en ajoutant les membres participant à d'autres activités où étant souvent actifs dans les espaces de discussion le cœur de la communauté comprend sûrement entre 20 et 30 personnes. Cette communauté est relativement petite étant donné que la plus grosse guildes du serveur « Wookie Enclave » dispose de plus de mille membres avec 50 personnes actives lors des périodes de forte affluence³³. Toutefois, dans le cas de notre communauté, avec notre estimation, les joueurs actifs représentent 6% du total des joueurs et d'après Wookie Enclave, les périodes les plus actives réunissent 5% de leurs membres. Les joueurs régulièrement actifs sur le jeu font donc partie d'une proportion très faible du nombre total des joueurs.

Dès lors, si nous avons, dès le début, cherché à observer un type très particulier de joueur, nous avons pu mettre en lumière à quel point la fraction de joueur est restreinte. Cependant, si ces joueurs parviennent à intégrer tous les éléments normatifs dans leur pratique c'est également, car ils disposaient déjà de capitaux de base leur permettant de mieux assimiler ces éléments.

³² Extrait entretien Phil, 50 ans, ingénieur réseau, traduit directement de l'anglais.

³³ Données extraites du site web SWTOR fan community accessible avec le lien suivant : <https://swtorfancommunity.com/guilds/wookiee-enclave-darth-malgus>

2 - L'intégration effective au monde virtuel dépend d'une intégration préalable des logiques de l'univers vidéoludique.

Dans notre discussion autour du vocabulaire spécifique des jeux vidéo, nous avons évoqué le fait qu'une partie du vocabulaire est spécifique au genre des MMO ou du jeu, mais qu'une autre était plus générale aux jeux vidéo en général. Ce schéma se répète aussi largement pour les règles du jeu en général. Pour les jeux vidéo qui se jouent sur ordinateur, il est communément admis que le personnage se déplacera avec les touches ZQSD ou qu'il devra sauter avec la barre espace. Si ces éléments sont complètement intégrés pour un joueur, elles n'ont rien d'évident. La compréhension d'univers larges et complexes peut donc être laborieuse pour un non-initié. Or, si nos joueurs actifs semblent mieux s'intégrer dans cet espace, cela semble au moins en partie pouvoir s'expliquer par l'accumulation d'un capital vidéoludique préalable qui leur permet de mieux comprendre l'organisation des mondes virtuels. Ainsi, strictement tous nos enquêtés ont été familiarisés avec les jeux vidéo avant leur 10 ans :

tout petit je pense genre 5-6 ans quoi [...] j'ai eu une première console je sais plus auquel âge je devais avoir mais ouais vers peut-être 6 ans ou un truc comme ça ou peut-être un peu plus je sais pas (Loic, 39 ans)³⁴. J'ai commencé à jouer aux jeux vidéo vers l'âge de quatre ou cinq ans, et j'ai d'abord eu, à l'époque c'était... Nintendo (Roman, 23 ans)³⁵. J'ai commencé à jouer quand j'avais probablement, mec, je ne sais pas, quatre ans, tu n'as même pas besoin de me demander mon âge parce que je suis sur le point de l'exprimer très, très clairement. Je devais avoir quatre ou cinq ans et j'ai commencé à jouer sur la Commodore 64 (Earle, 40 ans)³⁶.

Commencer la pratique des jeux vidéo très jeune fait ainsi entrer la pratique des jeux vidéo dans le cadre de leur socialisation primaire et le fonctionnement de base d'un jeu vidéo est donc intégré comme quelque chose de naturel. En outre, au-delà d'une simple pratique générale des jeux vidéo, les MMO ou les RPG sont des genres particuliers. De plus, certains ont même joué à Star Wars Galaxies qui est le premier MMORPG prenant place dans l'univers Star Wars et constitue ainsi l'ancêtre direct de SWTOR. On voit donc dans le discours de certains de nos enquêtés une forme de spécialisation dans ces genres au cours de leur carrière de joueurs :

SWTOR était l'un des MMO, j'ai commencé les MMO avec Star Wars Galaxies. Ensuite, je suis passé sur City of Heroes, j'ai essayé tous les MMO qui sortaient à l'époque, City of Heroes était un long jeu... mais j'ai eu un gros coup de cœur quand SWTOR a été annoncé, j'ai encore les images

³⁴ Extrait entretien Loic, 39 ans, développeur logiciel, réalisé via un appel vidéo sur Discord le 09/02/2024 à 22h.

³⁵ Extrait entretien Roman, 23 ans, étudiant en 5^{ème} année de médecine, traduit directement de l'anglais, réalisé via un appel vidéo sur Discord le 05/04/2024 à 15h.

³⁶ Extrait entretien Earle, 40 ans, producer, traduit directement de l'anglais, réalisé via un appel vidéo sur Zoom le 10/04/2024 à 23h.

promotionnelles. (Phil, 50 ans)³⁷. J'aimerais dire que c'est dans les années 90 que j'ai eu MON premier PC. Ensuite, j'ai commencé à jouer un peu, en jouant à Baldur's Gate [RPG]. Je pense que Baldur's Gate a été le premier jeu qui m'a en quelque sorte séduit. Ensuite, j'ai eu les Sims, et puis quel était l'autre... ? (pause) Quelque chose en ligne, Ultima Online [MMORPG], j'y ai joué un peu. Et puis, tu sais, je m'en suis un peu éloigné parce que, tu sais (pause), à force de faire de la musique, je me réveillais tout le temps avec la gueule de bois. Et puis... au début..., attends, non, dans les années 2000, les années 80, ou était-ce les années 80 ? Quoi qu'il en soit, j'ai commencé à jouer à Star Wars Galaxies. (Kyle, 52 ans)³⁸.

Ainsi, si certains joueurs s'intègrent mieux dans le jeu que d'autres, il semble que leurs expériences antérieures au sein du même type de jeu leur avaient permis d'acquérir une bonne connaissance préalable du fonctionnement de ces univers. Par conséquent, tout un tas de petits ajustements comme le fait de consulter régulièrement sa carte pour ne pas se perdre sont autant d'automatismes qui étaient déjà acquis. En ce sens, l'adaptation au jeu pour ces joueurs est beaucoup plus naturelle dès lors que les logiques vidéoludiques qui régissent ce monde virtuel leur paraissent naturelles.

Dès lors, les joueurs actifs paraissent former un groupe très resserré, mais ces derniers semblent aussi disposer d'un certain capital vidéoludique. Par ailleurs, l'image traditionnelle du « gamer » est celui d'un jeune de sexe masculin. Mais au vu de leur âge, on peut se demander si nos joueurs correspondent réellement à ce profil.

3 - La composition de la communauté semble diverger des représentations classiques du "gamer" par l'importance prises par les femmes et le nombre limité de joueurs jeunes.

Dans une enquête de l'IFOP pour GamerTop.fr menée en mars 2024, la pratique des jeux vidéo serait relativement bien diffusée dans la population, même si les joueurs français sont majoritairement jeunes. En effet, les 15-24 ans déclarent être des joueurs actifs à 88%, les 25-34 ans à 87% tandis que les plus de 35 ans se déclarent comme des joueurs actifs uniquement à 59%³⁹. Toutefois, selon le profil de nos enquêtés, leur âge moyen est de 40 ans et seul un de nos enquêtés a moins de 35 ans. Ce facteur peut s'expliquer dans un premier

³⁷ Extrait entretien Phil, 50 ans, ingénieur réseau, traduit directement de l'anglais.

³⁸ Extrait entretien Kyle, 52 ans, créateur de contenus, traduit directement de l'anglais, réalisé via un appel vidéo sur Discord le 02/04/2024 à 20h.

³⁹ Enquête IFOP pour GamerTop.fr, « Étude menée par l'IFOP pour GamerTop.fr du 17 au 23 mars 2024 par questionnaire autoadministré auprès d'un échantillon de 5 009 personnes, représentatif de la population française âgée de plus de 15 ans. Au sein de cet échantillon ont été interrogés 4 018 joueurs (actuels ou passés) de jeux vidéo dont 3 251 joueurs actifs au cours des trois derniers mois ». CHAMOISEAU C. (2024), Quand sexisme et jeux vidéo font (encore) bon ménage – Une enquête exclusive de l'IFOP pour GamerTop, *GamerTop*, 02 mai. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://gamertop.fr/enquete-ifop/>

temps par le fait que le jeu est sorti en 2011. Ainsi, lorsqu'il était le plus populaire et fortement mis en avant, les jeunes de 13 ans n'étaient tout simplement pas nés.

De plus, un autre facteur pouvant expliquer cet état de fait est que les MMORPG étaient un genre de jeux particulièrement populaire dans les années 2000. Néanmoins, depuis les années 2010 ce genre connaît un certain déclin de popularité (Bartle, 2013). Ainsi, les joueurs les plus susceptibles d'être familiers avec ces jeux et de les apprécier sont ceux les ayant déjà éprouvés à l'époque de leur popularité.

Dès lors, si la composition de la communauté ne semble pas correspondre à l'image classique du « gamer » sur le plan de l'âge, ce n'est également pas le cas dans la proportion et la représentation des femmes au sein de la communauté. En effet, d'après un état des lieux sur la place des femmes dans l'écosystème du jeu vidéo réalisé par l'association Women in Games en 2023, les femmes apparaissent comme étant largement sous-représentées dans les studios de développement, mais elles peinent aussi être représentées générant un sentiment d'illégitimité et de ne pas être les bienvenues dans les communautés de gamer⁴⁰.

En termes de visibilité des femmes au sein des développeurs, la community manager du jeu est une femme et c'est donc elle qui interagit le plus régulièrement avec la communauté. Outre, lors du « devs stream » que nous avons observé parmi les cinq développeurs présents, 3 étaient des femmes et celles-ci occupent des positions importantes comme « lead writer » soit la personne en charge de décider de la direction de toutes les histoires du jeu⁴¹.

Par ailleurs, parmi les créateurs de contenus membres du partenariat mis en place par les développeurs, sur 18 créateurs, 5 sont des femmes, soit seulement 28%. Toutefois, le créateur le plus important est la créatrice Swtorista avec notamment 174.000 abonnés sur YouTube. Tous les autres créateurs du programme disposant de contenus sur YouTube sont tous très loin de ne disposer de même 100.000 abonnés⁴².

Enfin, au sein de la communauté de joueurs observée, la personne à l'origine de la création de la communauté est une créatrice de contenus. De plus, la position la plus importante après la

⁴⁰ Victoria (2024), Évolution de la place des femmes dans le jeu vidéo : tout ce que vous devez savoir, *Women In Games France*, 7 mars. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://womeningamesfrance.org/ressources-new/evolution-de-la-place-des-femmes-dans-le-jeu-video-tout-ce-que-vous-devez-savoir/>

⁴¹ swtheoldrepublic. (2024), Game Update 7.4.1 "Building a Foundation" VOD, YouTube, 15 février. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=vCBNVHEdvp0>

⁴² JackieKo. (2023), SWTOR Content creators, SWTOR, forums, 03 mai. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://forums.swtor.com/topic/929177-swtor-content-creators/>

fondatrice est celle de « raid leader » qui est occupée par deux femmes qui organisent le plus régulièrement les raids et d'un homme qui s'occupe de celui-ci ponctuellement. De surcroît, au sein du groupe de raid de 12 à 13 personnes, on retrouve la plupart du temps entre 6 et 7 femmes respectant ainsi la parité.

Par conséquent, au sein de la communauté, même si des progrès pourraient être réalisés, les femmes sont tout de même représentées et semblent visiblement incluses dans les espaces de jeux. Dès lors, le profil de la communauté paraît quelque peu dissoner avec l'image classique du « gamer ». Par ailleurs, alors que SWTOR en tant que MMORPG met en avant son aspect social, on peut se demander comment nos joueurs et joueuses parviennent réellement à jouer ensemble.

II - Alors que l'aspect social est un argument de jeu, jouer avec des inconnus n'as rien d'évident surtout quand les interactions entre joueurs s'insèrent dans un cadre culturel particulier

A - Se tourner vers l'aspect social du jeu est un processus progressif poussé par les logiques internes de construction du monde virtuel.

1 - Jouer en groupe n'est pas évident pour les joueurs alors même qu'il s'agit d'un espace multijoueurs.

Nous l'avons vu précédemment, la majorité des joueurs ne semble pas réellement avoir une activité sociale forte. Ainsi, quand on regarde les joueurs dans leur ensemble, ceux-ci apparaissent comme étant « alone together » (seuls ensemble) (Ducheneaut et al., 2006). En effet, entrer en interaction paraît pour nos joueurs relever d'une démarche différente et qui ne va pas de soi. Ce point a pu être développé lors de notre observation au sein de notre communauté de joueurs, au hasard d'une conversation après un raid, entre la fondatrice de la communauté de joueurs, Phil et les deux raids leadeuses le 2 mars. Alors que les soirées de raid sont relativement courtes, prenant rarement plus d'une heure et demie, celle-ci avait durée trois avec la complétion d'un raid en mode difficile (difficulté intermédiaire), un boss⁴³ spécial mode difficile ainsi que l'obtention d'un succès⁴⁴ spécial dans un autre raid. La fondatrice a entamé la conversation, alors que nous prenions des notes pour

⁴³ L'expression boss désigne un ennemi très puissant dans un jeu.

⁴⁴ Un succès est une récompense attribuée au joueur pour avoir accompli une tâche spécifique.

notre compte rendu, en se plaignant du manque d'attention porté par les développeurs aux contenus de groupe. Assez rapidement, Phil s'est exprimé sur le fait qu'il aimait beaucoup participer à ces activités, mais qu'il appréciait que cela ne soit pas obligatoire et qu'il puisse aussi jouer seul. En outre, une des raids leadeuses a également exprimé le fait que pendant longtemps, elle se limitait strictement aux contenus solo. De plus, cette attitude a été maintenue un certain temps du fait d'une très mauvaise expérience lors de sa première activité de groupe. La fondatrice de la communauté a indiqué avoir suivi une attitude similaire dans son approche initiale du jeu.

Il nous semble que nous avons ici observé tout l'enjeu de l'aspect social au sein des MMORPG. L'activité sociale peut avoir lieu et être bénéfique pour les individus au sens où cette activité paraît leur apporter des gratifications sociales et symboliques. Toutefois, dans un premier temps, le joueur cherche d'abord à comprendre le jeu et faire sa propre expérience avant de devoir s'inscrire dans des interactions sociales.

Si ce processus peut apparaître comme étrange, il s'avère pourtant bien qu'il puisse s'expliquer en suivant l'approche interactionniste de Goffman dans son livre *Les rites d'interactions* (1974). Dans ce livre, Goffman soulève le fait que dans l'interaction sociale un enjeu capital est de pouvoir garder la face vis-à-vis de son interlocuteur afin de produire une image satisfaisante de soi qui permet de s'assurer d'une certaine reconnaissance sociale. Nous avons mentionné que le processus d'apprentissage des règles du jeu et des interactions en jeu est long et complexe. Ainsi, lorsque l'on assimile encore ces règles, il est probable que l'individu ait peur de réaliser un faux pas ou une offense qui lui ferait perdre la face dans une interaction avec d'autres joueurs. Dans ce contexte, les joueurs déploient ainsi une stratégie classique explicitée par Goffman : l'évitement. Ce choix de stratégie permet au joueur de prendre le temps d'assimiler les règles du monde virtuel, lui permettant ainsi d'interagir en groupe quand il se sent assez confiant dans son aptitude à garder la face dans ses interactions sociales. Par conséquent, il nous semble que le fait que les joueurs apparaissent dans leur majorité comme étant seuls ensemble ne saurait relativiser l'importance de l'aspect social de ces univers comme avancé dans certains travaux. Au contraire, il nous apparaît que cet état de fait témoigne d'un cadre dans lequel le social est bien au cœur de l'expérience, anticipé et attendu par les joueurs. Néanmoins, la complexité de cet univers est bien ressentie par les joueurs et l'anticipation de l'échange nécessite ainsi de se doter des ressources suffisantes au préalable pour pouvoir garder la face. De surcroît, les mondes virtuels n'étaient pas

intrinsèquement des univers sociaux, les joueurs n'auraient pas besoin de développer de telles stratégies.

Dès lors, si les joueurs ne paraissent se tourner vers l'aspect social du jeu dans un second temps pour se préparer à l'interaction sociale, les développeurs dans la construction de leur univers tendent à inciter les joueurs à se rencontrer et créer des groupes assez rapidement. Par conséquent, ils doivent déployer des outils pour les pousser à se réunir en tentant de contrer les stratégies d'évitement de certains joueurs

2 - Les dispositifs mis en place par le jeu pour rassembler les joueurs ne semblent plus assurer seuls la mise en relation des joueurs.

Pour inciter les joueurs à se réunir en groupe, une stratégie classique des jeux et de désigner des quêtes ou des activités de manière à ce qu'elle ne soit uniquement réalisables dans des groupes tout en faisant en sorte qu'elles fournissent les meilleures récompenses. Ce design classique utilisé notamment dans WoW s'il permet effectivement que des groupes se forment tend à vouloir être contourné par les joueurs qui recherchent qu'elles sont les meilleurs « soloable class » soit les types de personnages le plus à même de finir certains contenus prévus pour des groupes, en solo (Ducheneaut et al., 2006). Ce choix de design qui construit des activités dans l'objectif de forcer la formation de groupe avait été suivi par SWTOR. Toutefois, si cette architecture était normale dans les années 2000 et 2010, celle-ci semble être dépassée comme l'exprime Phil :

[Au sujet des quêtes de groupe] Si c'était le cas, s'ils étaient assez durs pour que vous deviez vous regrouper comme maintenant... oui, j'aurais l'impression qu'ils l'ont forcé artificiellement. À l'époque, c'était comme ça, on l'acceptait, en y repensant, est-ce que c'était forcé ? oui, bien sûr, c'était forcé, ils voulaient forcer les gens à se regrouper et à faire des choses parce que tu sais, de cette façon, t'avais plus de monde. Euhm, ce n'était pas génial... mais (pause) oui, à l'époque, pour les héroïques [nom des quêtes], ils les rendaient difficiles, vous deviez amener quelqu'un d'autre. Idéalement, on espérait que vous amèneriez un ami, et que vous feriez entrer vos amis dans le jeu, ce qui nous permettrait d'avoir plus de clients payants, c'était toute une question de marketing. Mais même si ce n'était pas le cas, c'est comme si ok, tu as d'autres personnes, peut-être que vous commencerez à faire d'autres activités, que vous resterez dans les parages... C'était pour rendre le jeu collant (Phil, 50 ans)⁴⁵.

Dès lors, si le choix de pousser à la formation de groupe paraissait normal et permettait au joueur d'éventuellement élargir sa base de joueurs, ces techniques ne semblent plus acceptables aujourd'hui. Toutefois, d'autres stratégies peuvent exister pour aider à la formation de groupes. Certains jeux peuvent déployer des outils de référencement de toutes les guildes du jeu afin qu'il soit plus facile pour les joueurs de les rejoindre et de les intégrer

⁴⁵ Extrait entretien Phil, 50 ans, ingénieur réseau, traduit directement de l'anglais.

(Boutet, 2008). Aussi, les espaces d'échanges comme les forums ou tchat peuvent également permettre aux joueurs de manifester leur souhait de rejoindre une guildes ou groupe de jeu. Enfin, au sein du jeu, les groupes formés aléatoirement par l'outil de recherche de groupe peuvent aussi aider les joueurs à rejoindre des guildes comme nous l'exprime Loic : « j'ai commencé à participer à des opérations euh bah au début, je faisais ça aussi donc avec des groupes formés euh sur les flottes⁴⁶ ce genre de choses euh ce genre de choses mais euh ouais, j'ai fini par me faire recruter dans une euh une guildes »⁴⁷.

Néanmoins, SWTOR n'a jamais disposé d'un annuaire pour recenser les guildes présentes sur le jeu. De plus, les quêtes héroïques mentionnées précédemment sont aujourd'hui réalisables seul et certaines zones litigieuses⁴⁸ qui demandaient autrefois de former un groupe de quatre personnes peuvent aussi se faire seul avec même l'aide d'un PNJ supplémentaire qui accompagne le joueur. Ainsi, si les rencontres et la formation de groupe via les outils internes au jeu existent, il s'agit plus d'une utilisation annexe d'outils plus généraux comme les tchats. Dès lors, l'incitation à la formation de groupe semble en grande partie avoir été externalisée et remise aux créateurs de contenus qui peuvent ensuite intégrer les nouveaux joueurs via leurs communautés. Ceci nous a été exprimé directement Phil : « Là où j'en suis maintenant, c'est... depuis que j'ai trouvé quelques communautés qui sont toutes nées grâce à des streamers... et j'ai en quelque sorte rejoint ces communautés... »⁴⁹. En outre, il paraît désormais qu'entretenir une dimension communautaire est une partie intégrante et attendue du travail de créateur de contenus. En ce sens, dans la formation de sa communauté, le créateur de contenus que nous avons interrogé a commencé cette activité lors de la pandémie de la COVID-19 sans réellement en connaître les usages et ce sont donc ses spectateurs, habitués à trouver des communautés liées aux streamer qui l'ont aidé à établir la sienne :

Et c'est là que la communauté..., j'ai commencé à cultiver une communauté et ces gens-là, tu sais, j'aimais vraiment passer du temps avec eux. C'est quelque chose dont je ne connaissais pas l'existence, tu sais ? Parce que j'étais encore assez nouveau sur Twitch. Et je me souviens avoir entendu des créateurs de contenu ou des streamers Twitch dire, oui, vous savez, la communauté, la communauté. Et je ne comprenais pas, je ne comprenais pas. Je ne savais rien ! Les gens venaient dans mon stream et m'aidait à comprendre ce qu'était le streaming (rires) (Kyle, 52 ans)⁵⁰.

⁴⁶ Les flottes sont les hubs sociaux principaux du jeu.

⁴⁷ Extrait entretien Loic, 39 ans, développeur logiciel.

⁴⁸ Les zones litigieuses sont l'équivalent dans SWTOR des donjons qui sont l'activité de groupe de base qui invite les joueurs à compléter une mission dans une instance spécifique du jeu.

⁴⁹ Extrait entretien Phil, 50 ans, ingénieur réseau, traduit directement de l'anglais.

⁵⁰ Extrait entretien Kyle, 52 ans, créateur de contenus, traduit directement de l'anglais.

Ainsi, nous avons pu observer que l'activité sociale pour les joueurs est un moment auquel il faut se préparer afin de pouvoir garder la face lors des interactions sociales. En outre, si le jeu tentait initialement de pousser les joueurs à former des groupes, cette tâche semble maintenant être déléguée aux créateurs de contenus qui peuvent intégrer les joueurs dans la dimension sociale du jeu directement via leurs propres communautés. Cependant, si les joueurs sont intégrés, on doit désormais comprendre dans quel environnement social les joueurs prennent place.

B - Les interactions entre les joueurs s'insèrent dans des logiques culturelles spécifiques auxquelles chaque joueur doit se confronter.

1 - La complétion d'une activité de groupe répond à une scénarisation répondant à des normes culturelles précises.

La préparation à l'interaction sociale en jeu est d'autant plus importante que l'expérience de jeu en groupe est largement différente de ce que prescrit a priori le jeu. En effet, au fil des mois et des années les joueurs optimisent et ajustent leur comportement afin de réaliser les diverses activités au sein du jeu de manière optimale : « Au fil des répétitions et des modulations, l'expérience de jeu stabilise un milieu pertinent, en adoptant et en aménageant des règles, des équipements, des dispositifs, des normes et des conventions » (Boutet, 2012, p. 216). Lors d'un travail ethnographique dans une salle de jeu parisienne Manuel Boutet observe des joueurs de Diablo II modifier certains éléments du jeu afin d'optimiser des « runs » qui consistent à terminer une activité le plus rapidement possible en évitant un maximum les détours et confrontations dans le but d'obtenir un objet de valeur à la fin de celle-ci. Ces adaptations peuvent permettre au joueur de compléter 100 runs en une heure (Boutet, 2012).

Dans le cadre de SWTOR les joueurs ne peuvent pas modifier les fichiers du jeu. Toutefois, lors de la réalisation de zones litigieuses⁵¹ via l'outil de recherche de groupe, les joueurs vont également essayer de terminer l'activité le plus rapidement possible. Dès lors, une activité qui devrait durer entre 15 et 30 minutes peut prendre moins de 10 minutes aux joueurs à réaliser. Néanmoins, ce comportement suppose que tous les joueurs connaissent les adaptations qui consistent entre autres à : courir à travers une zone sans combattre les ennemis, attirer des

⁵¹ Les zones litigieuses sont l'équivalent dans SWTOR des donjons qui sont l'activité de groupe de base qui invite quatre joueurs à compléter une mission dans une instance spécifique du jeu.

ennemis dans un coin pour les tuer tous en même temps ou encore passer tous les moments de dialogue du jeu.



Capture d'écran SWTOR, zone litigieuse Cademimu, un joueur court à travers une section pour échapper aux ennemis sans les combattre, capture du 19/04/2024.

Ainsi, dans le cadre de l'utilisation de l'outil de recherche de groupe, les joueurs vont attendre de tout le monde qu'ils maîtrisent ou comprennent rapidement quels ennemis il faut attaquer ou non mais aussi dans quelle section il faudra simplement courir. Dans le cas où un nouveau joueur se retrouverait dans un tel groupe, les joueurs les plus patients et pédagogiques lui expliqueraient les conventions d'usage. À l'inverse, des joueurs moins patients ou compréhensifs pourraient s'attaquer verbalement au joueur ou essayer de l'exclure du groupe. Dans le cadre de notre participation observante, lors d'une discussion du deux mars après un raid, la fondatrice de la communauté a évoqué que lorsqu'elle a utilisé l'outil de recherche de groupe pour la première, elle s'est fait exclure du groupe sans réellement en comprendre les raisons.

Par conséquent, au-delà du jeu, les joueurs ont développé des conventions sur les bonnes manières de jouer que chaque joueur est supposé connaître au minimum comprendre rapidement. Cependant, au-delà de construction très spécifique des manières de jouer, les joueurs ont également développé tout un ensemble de références culturelles.

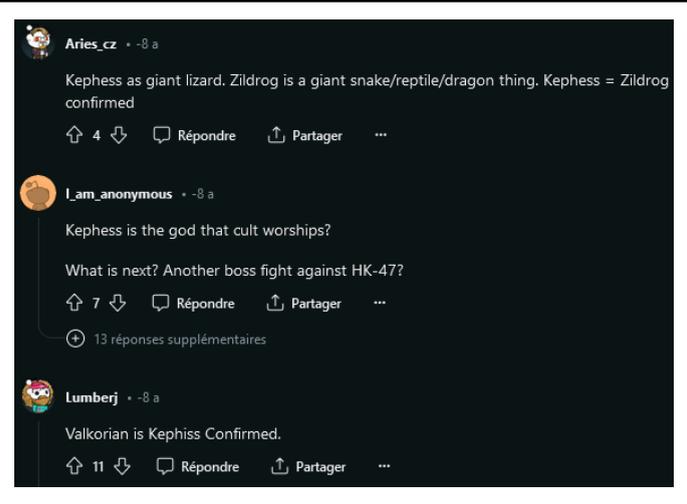
2 - Les discussions entre les joueurs sont en partie construites autour de références culturelles qui participent à la cohésion de la communauté.

Au-delà d'une construction très spécifique des manières de jouer au jeu, les joueurs ont établi un ensemble de références qui tend à faire naître le sentiment d'une culture propre au sein de la communauté. D'après Patrice Meyer-Bish (2008) les références culturelles et la culture sont « des liens intra- et interpersonnels, elles sont les sources de toute identification,

personnelle et commune. *Ce qui est culturel est ce qui relie par le sens, ce qui permet la circulation du sens.* Une activité est culturelle dès lors qu'elle ne se réduit pas à une production mais contribue à la communication, en tant que « porteuse d'identités, de valeurs et de sens » (p. 10). Ainsi, les références culturelles au sein de la communauté sont des éléments qui permettent aux joueurs de partager une identification commune avec le jeu. Lorsque je partage une référence avec les joueurs, je signale mon appartenance au groupe. D'autre part, le groupe reconnaît mon appartenance dans la mesure où il est capable de reconnaître l'élément culturel auquel je me réfère. De surcroît, dans le cas de SWTOR, nous pouvons évoquer le cas de Kephess qui était l'ennemi final du raid « Conflit explosif » mais qui fut réanimé ensuite pour également apparaître dans le raid « Cauchemar venu d'ailleurs ». Cette situation a mené à de nombreuses blagues et Kephess a atteint le statut de référence auprès des joueurs. De nombreux mêmes ont pu être produits en l'assimilant à un dieu et d'autres joueurs spéculent régulièrement sur l'identité de certains personnages en expliquant que ceux-ci seraient en réalité Kephess réanimé une nouvelle fois (voir illustrations ci-après).

En conséquence, des éléments propres au jeu comme des personnages deviennent des sujets d'échanges et d'identification pour les joueurs. En outre, dans l'activité de jeu, lorsqu'un joueur désignera un monstre comme étant Kephess, car le groupe peine à le tuer, il attendra des autres joueurs une certaine compréhension à cette référence. Dès lors, il semble bien que les joueurs partagent un ensemble de références culturelles. Prisent dans leur ensemble, celles-ci aident à matérialiser un sentiment de communauté, puisqu'elles marquent une démarcation claire entre les membres qui connaissent la référence des « étrangers »⁵² pour qui elle apparaît comme obscure.

⁵² Étranger doit être ici compris comme les personnes externes au jeu ou les joueurs débutant qui ne sont pas encore complètement intégrés parmi les joueurs réguliers du jeu.

	
<p>Mème de Kephess réalisé par un ancien développeur de SWTOR⁵³ lors d'une publication sur X, capture du 13/04/2024.</p>	<p>Discussions de joueurs sur reddit autour de Kephess⁵⁴. Traductions : « Kephess est un lézard géant. Zildrog est un serpent/reptile/dragon géant. Kephess = Zildrog confirmé », « Kephess est le dieu que le culte vénère ? », « Valkorian est Kephess Confirmé », capture du 13/04/2024.</p>

Au-delà des manières propres de jouer et des références culturelles spécifiques à la communauté, un autre point fondamental pour les joueurs est l'économie du jeu, car son équilibre permet de déterminer si un joueur peut ou nous accéder à de nombreux objets qui peuvent fournir un avantage en jeu ou simplement être esthétiques.

3 - Les échanges économiques revêtent une importance capitale au sein d'une société de consommation.

Depuis le début de ce chapitre, nous avons discuté de l'aspect social par la dimension du jeu en groupe. Toutefois, au sein du jeu, l'importance des échanges peut se manifester moins directement via les échanges économiques. En effet, le jeu possède en son sein une économie propre avec une monnaie dédiée en jeu : les crédits.

Concernant les objets esthétiques, certains sont obtenables en jouant, un nombre substantiel d'équipements sont accessibles via le marché du cartel. Le marché du cartel dispose d'objets uniquement achetables via des pièces du cartel obtenues contre de l'argent

⁵³ @Charles_Boyd (2016), X, 26 février. [En ligne] Disponible à l'adresse : https://twitter.com/Charles_Boyd/status/703264160050642944?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E703264160050642944%7Ctwgr%5Ed5d065d44e23439d3145853faeff3bf7d59bf844%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.redditmedia.com%2Fmediaembed%2F47q66s%2F%3Fresponsiv%3Dtrueis_nightmode%3Dtrue

⁵⁴ Discussion reddit, *I Want To Believe*, Charles Boyd Tweet, Reddit, r/swtor. [En ligne] Disponible à l'adresse : https://www.reddit.com/r/swtor/comments/47q66s/i_want_to_believe_charles_boyd_tweet/?rdt=48063

réel. Néanmoins, une fois récupérés sur son personnage, le joueur peut décider de revendre ces objets sur le marché galactique (GTN)⁵⁵ mais cette fois-ci-contre la monnaie interne au jeu, les crédits. Au-delà des équipements esthétiques, la monnaie du jeu permet aussi de réparer son équipement, d'acheter les composants permettant de l'améliorer ou encore d'utiliser des points de voyage rapide. Ainsi, les crédits récompensent presque chaque action : tuer des monstres, terminer des missions ou échanger sur le GTN. Toutefois, le joueur est également invité à régulièrement dépenser des crédits pour réaliser certaines actions en jeu ou customiser son personnage.

Il semblerait ainsi que nous faisons bien face à une société de consommation au sens de Benoît Heilbrunn dans la mesure où le jeu « accorde aux pratiques de consommation une importance fondatrice du sens, de la valeur et de la finalité de l'existence de ses membres » (Heilbrunn, 2020, p. 9). En effet, l'acte de consommation est fondamental pour le joueur, car c'est par celui-ci qu'il peut réaliser diverses actions en jeu, mais aussi qu'il construit son identité en obtenant les objets nécessaires à la customisation de son personnage.

Toute cette tension qui met en exergue les pratiques de jeu, mais aussi l'identité des joueurs a été exacerbé lors de l'ouverture du nouveau serveur Shae Vizla dans la région Asie-Pacifique (APAC) le 17 novembre 2023⁵⁶. Alors que les serveurs pré-existants disposent tous d'un équilibre économique marqué par une inflation certaine, le serveur fraîchement ouvert est apparu comme étant le moyen d'un nouveau départ économique. Par ailleurs, de nombreux joueurs de la région exilés sur les serveurs nord-américains ont rapidement émis la volonté de pouvoir transférer leurs personnages existant sur le serveur APAC. Toutefois, les développeurs ont évoqué le danger que poseraient ces transferts pour l'économie du serveur avec une arrivée potentielle de centaine de millions de crédits. En outre, lors de mon entretien avec le producteur du jeu, nous avons pu revenir sur l'importance de la stabilité économique interne au jeu :

Et donc nous avons des concepteurs qui ont une très, très solide expérience de l'économie et de la conception économique, en particulier dans l'équipe chargée des systèmes. Et donc depuis qu'ils ont rejoint notre équipe, ce sont eux qui ont été à l'origine de la plupart des efforts déployés pour réparer notre économie, ce qui a très bien fonctionné. Je veux dire, mec, au cours de l'année écoulée, nous avons constaté un rétablissement substantiel sur la plupart de nos serveurs, et les choses que nous avons faites sur les serveurs hors Shae Vizla, autre que APAC. Et puis sur le serveur APAC lui-même, [...]quand nous allons ouvrir les transferts, par exemple, nous avons

⁵⁵Abréviation du marché galactique en référence au nom anglais galactic trade network.

⁵⁶Actualités (2023), *Le serveur Shae Vizla est désormais ouvert à tous les joueurs et toutes les joueuses !*, SWTOR, 17 novembre. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.swtor.com/fr/info/news/article/20231117>

commencé avec un chiffre très, très bas pour le niveau des crédits, vous savez, pour le nombre de crédits que quelqu'un peut prendre là-bas. [...] nous avons fait le calcul que si chaque joueur éligible apportait exactement le nombre de crédits que nous avons dit qu'il pouvait apporter, est-ce que ça détruirait l'économie ? Comme, comme, nous avons essentiellement, tu sais, fait le calcul économique pour suivre ce à quoi cela ressemblerait de gérer l'inflation là-bas. Donc oui, nous suivons ces choses de très près (Earle, 40 ans)⁵⁷.

Nonobstant, nous voyons ainsi que l'économie est un aspect primordial dans le jeu, car l'équipe de développement doit dédier des membres spécifiques pour surveiller et stabiliser l'économie. En outre, comme dans le monde réel, la lutte contre l'inflation est un enjeu majeur. Il est important que tous les joueurs puissent obtenir suffisamment de crédit pour effectuer leurs activités au sein du jeu. Toutefois, si les crédits sont trop nombreux, les prix tendent à s'envoler sur le GTN, ce qui peut mettre à l'écart de la consommation les joueurs débutants ou moins réguliers. Dès lors, pour ne pas exclure de joueurs, il est nécessaire de contrôler l'inflation afin que tous puissent consommer et échanger entre eux.

En somme, nous avons vu dans cette partie que les échanges sociaux nécessitent une certaine préparation de la part du joueur au vu du nombre important des codes à maîtriser. Si le jeu est censé pousser les joueurs à former des groupes, cette tâche semble avoir largement été remise aux créateurs de contenus. De plus, que ce soit dans la réalisation de certaines ou les échanges informels, les joueurs paraissent avoir établi des références et des normes communes qui marquent l'identité culturelle de la communauté. Enfin, l'importance des échanges économiques paraît également compléter l'aspect intrinsèquement social des mondes virtuels. Cependant, il apparaît que nous ayons mieux précisé les contours du modèle social de ce monde en ligne. Désormais, nous devons nous intéresser aux procédures engageant les joueurs pleinement dans ces univers.

⁵⁷ Extrait entretien Earle, 40 ans, producer, traduit directement de l'anglais.

III - Le passage à l'engagement communautaire marque les individus et les conduit à organiser partiellement leur vie autour du rythme du jeu.

A - L'engagement du joueur l'ancre et consacre son appartenance à la communauté.

1 - Le passage à l'engagement communautaire prend la dimension d'un sacrement

Dans les mondes virtuels, le passage à l'engagement communautaire s'établit au moment où le joueur décide de s'intégrer à des communautés de joueurs ou des guildes, car ce sont ces groupes qui sont producteurs d'obligations sociales et maintiennent ainsi les joueurs investis dans le jeu (Ducheneaut et al., 2006). Toutefois, si le passage à l'engagement communautaire se réalise après un certain temps d'assimilation des codes du jeu, ce moment semble être un moment relativement stressant pour le joueur, comme l'exprime Phil :

J'ai trouvé une guilda qui semblait prometteuse, mais je cherchais quelque chose de beaucoup plus décontracté [...] Mais ils ont eu tout un tas de problèmes internes, et le groupe SWTOR s'est dit : non ! on va créer une nouvelle guilda. [...] Quand ils ont ouvert ... (pause) au début c'était comme, c'est une immense quantité de stress parce que, je ne suis PAS, je ne suis pas quelqu'un qui, malgré mon travail, veut, comme... Ouais ! je veux parler à un tas d'étrangers pendant des heures ! Ouais ! je veux rencontrer tout un tas de nouvelles personnes en une seule fois ! vraiment pas du tout (rires). J'ai donc rejoint leur discord, j'étais en train de regarder les conditions requises pour rejoindre le processus... Euhm quitte le serveur ! Plus tard dans la journée, je suis retourné sur le serveur, je me suis dit non, fais-le ! fais-le, ça va aller, je le fais ! et ça a été le cas ! Ça s'est bien passé, j'ai passé ma période d'essai, je suis maintenant membre à part entière (Phil, 50 ans)⁵⁸.

On voit dans cette description une anticipation d'une certaine difficulté à l'interaction, d'une crainte d'une pression sociale dans l'activité de groupe et l'appréhension de se confronter à de nouvelles personnes. Ainsi, le passage à l'engagement communautaire à ceci de particulier que le joueur doit se préparer à affronter les interactions de groupe. Cependant, si le joueur se prépare à rejoindre le groupe, le groupe se prépare également à recevoir les joueurs avec une période d'essai. Cette période d'essai permet de s'assurer que le nouveau joueur correspond aux pratiques de la guilda, mais également de vérifier son investissement au sein du jeu :

Ils ont donc des essais, qui sont, tu sais... ce sont les gens qui doivent encore faire en fait, tu dois participer à deux événements en deux semaines juste pour rencontrer la guilda et discuter, et vous savez voir si vous allez être un bon élément. Mais une fois que vous êtes membre, aucun des autres

⁵⁸ Extrait entretien Phil, 50 ans, ingénieur réseau, traduit directement de l'anglais.

rangs n'a d'importance, c'est juste membre et au-dessus qui peuvent utiliser le bot et organiser un événement (Phil, 50 ans).

Ce processus est intéressant, car il montre que pour rejoindre une communauté, il faut que son style de jeu ou sa pratique corresponde à celle du groupe. Ainsi, il nous apparaît comme une forme de rite initiatique. Un rite d'initiation est un processus qui, par une série de cérémonies, introduit une personne à la vie religieuse (Durkheim, 2013 [1912]). Comme le décrit Phil, le processus décrit précédemment permet d'acquérir un statut de membre sur la base duquel n'importe qui peut ensuite participer à la vie de la communauté en organisant des événements. C'est ici le propre du rite d'initiation qui substitue une nouvelle personne à l'être ancien qui cesse d'exister (Durkheim, *Ibid*). Le joueur n'est plus qu'une unité indépendante, mais il devient une partie du groupe. Toutefois, au-delà d'une transformation de l'identité du joueur, l'initiation permet de s'assurer que le joueur se comporte de manière convenable avec l'objet sacré qui unit la communauté : le jeu. C'est cette dimension qui tend à indiquer qu'il s'agit bien d'un rite : « les rites sont des règles de conduite qui prescrivent comment l'homme doit se comporter avec les choses sacrés » (Durkheim, *Ibid*, p. 56). Or, dans ce contexte, le jeu apparaît bien comme sacré, car c'est le principe qui explique l'existence finale de la guilde. De plus, la différence entre le sacré et le profane s'opère dans la mesure où l'on s'assure que, pour appartenir au groupe, le nouveau membre respecte des usages déterminés. On s'assure en quelque sorte dans cette phase que le joueur à intégrer les normes et usages nécessaires pour participer au partage de la pratique de jeu.

Ainsi, rejoindre une guilde ou communauté de joueurs semble s'apparenter à un baptême. Cependant, ce processus d'initiation pris seul ne nous permet pas de réellement comprendre le poids que recouvre vraiment cet engagement. En effet, s'investir dans un monde virtuel ne revient pas simplement à jouer avec d'autres gens, mais il transforme de manière substantielle l'organisation de la vie des individus concernés. Pour expliciter cela, nous allons dans un premier observer la place que prend le jeu dans la vie quotidienne des gens sur la base du temps de jeu de nos enquêtés.

2 - Appartenir à un monde virtuel se distingue d'une simple activité de jeu au regard de la place que cet engagement prend dans la vie des individus.

Parmi tous les types de jeux vidéo, les MMORPG sont connus pour être particulièrement chronophages. En 2006, des chercheurs ont établi le fait qu'un joueur moyen de MMORPG passe en moyenne 21 heures à jouer par semaine (Ducheneaut et al., 2006). En

outre, Olivier Servais (2015) lors de son immersion ethnographique, jouait entre 6 et 8 heures par jour à WoW sur deux ans. Dans les deux cas, ces temps de jeu nous paraissent particulièrement élevés dans la mesure où un employé ne réalisant pas d'heures supplémentaires doit travailler 35 heures par semaine en France.

Pour mettre en perspective la place que prend le loisir dans la vie des individus, nous allons calculer la place que prend le jeu dans le temps de vie éveillé des individus sur un mois. Pour réaliser ce calcul, nous convertissons le temps de jeu moyen par semaine donné en heures, en jours. Ensuite, nous calculons le temps de vie éveillé de la personne sur une semaine en enlevant le temps passé à dormir, soit un tiers de celui-ci⁵⁹. Finalement, nous calculons le pourcentage du temps de vie éveillé en divisant le temps passé à jouer en jour au temps éveillé en jour multiplié par 100.

Ainsi, pour une activité moyenne, un joueur de MMORPG passe 17% de son temps de vie éveillé sur le jeu. Dans le cas d'une pratique intensive comme celle de Servais, le joueur passe 44% de son temps de vie éveillé sur le jeu. Enfin, une personne travaillant 35h passe 29% de son temps de vie éveillé au travail⁶⁰.

Ces pourcentages vont nous servir de référence par rapport aux temps de jeu de nos joueurs SWTOR afin de savoir si l'activité de nos joueurs est plus ou moins importante. SWTOR dispose d'une commande interne pour connaître son temps de jeu sur un personnage. Toutefois, cette donnée n'est pas fiable, car des personnages supprimés font disparaître du temps de jeu et nos enquêtés peuvent avoir du mal à délimiter leur période d'activité totale sur le jeu. Cependant, le 22 juillet 2020⁶¹, SWTOR est devenu accessible sur la plateforme Steam⁶². Cette plateforme calcule le temps global passé sur un jeu et nous donne de facto une borne temporelle fiable. Nous avons donc demandé leur temps de jeu sur Steam à nos enquêtés afin de calculer le pourcentage pris par l'activité dans leur temps de vie éveillé. Parmi nos enquêtés, Roman n'utilise pas la plateforme Steam. Nous avons donc demandé à

⁵⁹ LABROUSSE C. (2019), Chiffre du jour : nous passons un tiers de notre vie à dormir, *France Bleu Vaucluse*, 22 mars. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.francebleu.fr/infos/sante-sciences/chiffre-du-jour-nous-passons-un-tiers-de-notre-vie-a-dormir-1553165333>

⁶⁰ Tableau détaillant les calculs disponible à l'annexe n°2.

⁶¹ MAGIEFEU. (2020), The Old Republic est disponible sur Steam, *Star Wars Universe*, 22 juillet. [En ligne] Disponible à l'adresse :

<https://www.starwars-universe.com/actu-17772-the-old-republic-est-disponible-sur-steam.html>

⁶² « Steam est une plateforme de distribution de contenu en ligne, de gestion des droits et de communication développée par Valve et disponible depuis le 12 septembre 2003 » *Steam*, site web Wikipédia. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Steam>

une amie créatrice de contenu Eva de nous fournir son temps de jeu dans le but de pouvoir le comparer avec notre autre créateur de contenu Kyle. Les temps de jeu ont tous été relevés le 13/04/2024.

Ainsi, pour ce qu'il s'agit de nos joueurs, Loic passe 14% de son temps de vie éveillé tandis qu'il est de 25% pour Phil. De surcroît, pour nos créateurs de contenus, Kyle passe 56% de son temps de vie éveillé sur le jeu tandis qu'Eva y consacre 31%⁶³.

Avant de tirer des conclusions de ces chiffres, il faut bien comprendre qu'ils ne prennent pas en compte les éventuelles pauses réalisées durant cette période. Toutefois, le but de ces pourcentages est de nous donner un ordre d'idée de la place que prend le jeu dans la vie de nos joueurs. En outre, il faut également relativiser ces nombres dans la mesure où la crise de la COVID-19 a sûrement impacté dans une certaine mesure les modes de vie des individus.

Quand on s'intéresse au temps de jeu de nos joueurs, Loïc dispose d'un temps de jeu légèrement inférieur au temps de jeu moyen pour un joueur de MMORPG d'après Ducheneaut mais ces nombres restent dans le même ordre de grandeur à 3% près. Le jeu prend une place relativement importante pour notre joueur Phil qui y passe presque autant de temps que quelqu'un travaillant en 35h.

En outre, pour nos créateurs de contenus, l'activité d'Eva sur le jeu semble correspondre à la place qui serait accordée à un travail classique. Toutefois, l'activité de Kyle apparaît comme particulièrement intensive et dépasse même l'investissement de Manuel Boutet de jouer 6 à 8 heures par jour. Cet état de fait s'explique partiellement par la période liée à la COVID : « la pandémie a frappé et je me suis dit que je n'avais rien à faire. J'ai donc fait du streaming sept jours sur sept, huit à neuf heures par jour pendant...., je veux dire environ un an et demi » (Kyle, 52 ans)⁶⁴.

Cependant, au-delà de la COVID, on voit que le jeu n'est pas une activité comme une autre dans la mesure où elle paraît représentée a minima une forme de contrat à mi-temps et dans les cas les plus extrêmes plus de la moitié du temps de vie éveillé d'une personne. Ainsi, quand on parle de rite d'initiation dans le processus d'adhésion à des communautés de joueurs, il s'agit d'un réel engagement social. En prenant en compte que Kyle doit tout même prendre du temps pour réaliser les actes de la vie quotidienne, le jeu prenant déjà 56% de son temps de vie éveillé, au-delà de son travail, il paraît structurer fondamentalement sa vie.

⁶³ Tableau détaillant les calculs disponible à l'annexe n°3.

⁶⁴ Extrait entretien Kyle, 52 ans, créateur de contenus, traduit directement de l'anglais.

Nous constatons ainsi, qu'au-delà d'un simple jeu, s'investir dans un monde en ligne revient à organiser au moins partiellement sa vie autour du jeu. Or, si les groupes de joueurs comme les guildes peuvent être sources d'obligations sociales, elles ne peuvent pas seulement expliquer une telle monopolisation du temps de vie des joueurs. En outre, pour comprendre l'investissement des joueurs pour le jeu, nous allons nous intéresser dans la section suivante au rythme des activités liées au jeu pour comprendre comment un tel encadrement est possible.

B - Le monde virtuel apparaît comme une institution partielle qui organise la vie des individus qui le compose.

1 - Le rythme propre du jeu et ses rituels s'imposent dans la vie des individus.

L'activité de jeu dans le contexte des jeux vidéo a pour caractéristique qu'il s'agit fondamentalement d'un acte répétitif. En effet, un jeu vidéo se construit autour de boucles de gameplay plus moins longues qui construisent l'expérience de jeu. Dès lors, pour qu'un jeu invite les joueurs à poursuivre leur activité, il est indispensable que celui maintienne un bon rythme : « l'activité de jeu vidéo est une activité répétée, fréquemment et même avec soin, et que cela développe chez les joueurs un souci de la situation et de sa rythmicité » (Boutet, 2012, p. 212).

Dans SWTOR la meilleure illustration du rythme du jeu sont les « resets ». Les reset décrivent les moments où une activité (journalière ou hebdomadaire) redevient accessible. Dans SWTOR les reset quotidiens sont fixés à 13h en heure d'hiver et 14h en heure d'été. En outre, calquées sur le système américain, les semaines débutent le mardi. Le reset quotidien peut-être important, car certaines missions peuvent donner plus d'expérience que d'autres et permettent ainsi de progresser plus vite. Le joueur qui souhaite accélérer sa progression s'assure donc de répéter ces quêtes chaque jour. En outre, l'important du reset hebdomadaire peut s'illustrer par les raids en difficulté difficile (intermédiaire) et cauchemar (maximale) qui sauvegarde la progression des joueurs sur la semaine. Ainsi, pour progresser au sein du raid, il est important d'essayer de le terminer en une semaine pour ne pas perdre toute la progression.

Plus largement, chaque mois trois événements d'une semaine ont lieu au sein du jeu qui rendent accessible pour cette durée des quêtes et des récompenses spéciales. De plus, dans un cadre annuel, certains événements ont lieu comme le « Wookiee life day » entre le 12 décembre et le 9 janvier qui permet en quelque sorte de fêter Noël en jeu.

Cette capacité d'organisation de la vie des individus nous fait penser inévitablement à la notion d'Erving Goffman d'institutions totales développée dans son livre *Asiles* (1968 [1961]). Les institutions totales ne sont pas des institutions proprement totalitaires, mais tendent vers le total dans l'organisation de la vie des individus. En effet, Goffman met en lumière qu'une série d'institutions comme les asiles, les hôpitaux ou l'armée tendent à prendre complètement en charge la vie des individus en décidant à quelle heure ils mangent, quand il faut se lever ou encore de comment il faut s'habiller. Ainsi, une institution est totale dans la mesure où elle organise toute la vie des individus qui se trouvent en son sein.

Qualifier le jeu d'institution totale nous apparaît comme exagérant quelque peu la possibilité d'organisation de la vie des individus par le jeu. En effet, le jeu ne va pas décider de la manière dont je m'habille ou de ce que je mangerai pour mon déjeuner. Toutefois, le rythme qu'il impose par l'organisation de l'enchaînement des différentes activités au cours de la semaine et des mois va effectivement déterminer en partie la place que celui-ci va prendre dans ma vie. Or, si je dédie un temps certain au jeu, cela implique en retour que je devrais organiser le reste de mes activités autour de cette temporalité qui est largement dictée par le jeu.

En outre, si le jeu, par le rythme des activités qu'il propose, tend déjà à encadrer la vie des joueurs, celle-ci est d'autant plus encadrée que les joueurs s'investissent dans des activités communautaires.

2 - L'engagement au sein de communautés de joueurs renforce l'encadrement de leurs vies.

Au-delà de la temporalité enjointe par le jeu, les engagements sociaux auprès de communauté de joueurs renforcent la dynamique d'encadrement de la vie par le jeu. Au sein de la communauté de joueurs observé, le moment important sont les raids qui ont lieu deux fois par semaine. Ainsi, le raid principal a lieu tous les samedis à 20h et un raid annexe supplémentaire est proposé le vendredi à la même heure. Ces mécanismes sont communs

dans la mesure où même Roman évoque une fréquence similaire pour la réalisation de ses raids principaux : « Avec mon équipe, on a un planning spécifique, oui. [...] Euhm Pour l'instant, c'est deux fois par semaine » (Roman, 23 ans)⁶⁵.

Cependant, si chaque communauté à sa propre temporalité, les engagements peuvent se multiplier auprès des individus les plus investis comme Phil :

Je fais partie d'un groupe de progression avec eux, nous faisons des opérations deux ou trois fois par semaine. (pause). [...] mais c'est aussi beaucoup plus organisé... euhm par exemple il y a les zones de guerre les lundis et mercredis, maintenant que la saison PVP est de retour, il y a un jour pour les objectifs de la saison galactique pour tous ceux qui en ont encore besoin vont, vous savez, on va faire des groupes, on va les faire ! (Phil, 50 ans)⁶⁶

Par conséquent, dans ce cas, nous voyons que dans sa communauté deux à trois soirées sont occupées par des raids et les événements PVP prennent deux jours supplémentaires. En ajoutant enfin le jour dédié aux objectifs de saisons galactiques, 6 soirées sur 7 sont monopolisées par le jeu. De plus, Phil étant membre de la communauté observée, il faut également ajouter les deux raids qui ont lieu pour lui l'après-midi, car il réside en Ontario au Canada.

Organiser presque toutes ses soirées autour du jeu implique déjà de modifier de manière significative ses modes de vie. Mais au-delà du temps pris par l'activité en soi, rejoindre des activités en soirée systématiquement organisées à 20h comme dans la communauté observée implique aussi de devoir dîner à 19h afin d'être à l'heure pour le raid. Par ailleurs, si je souhaite pouvoir jouer au moment du reset, je dois déjeuner avant 13h ou 14h selon l'heure d'hiver ou d'été. En somme, on constate que le jeu et les activités sociales associées participent à encadrer relativement rapidement la vie des joueurs. Les heures de repas tendent à être alignées avec le rythme des activités en jeu. Dès lors, pour une personne investie comme Phil, la vie hors du jeu doit s'imbriquer dans la journée entre les heures de travail en journée et les heures de jeu le soir.

En ce sens, qualifier le jeu d'institution totale nous paraît excessif, car s'il peut déterminer l'heure de mon repas, je serais toujours maître de sa composition ou de la manière dont je m'habille. Toutefois, celui-ci dispose d'une capacité indéniable à organiser la vie des joueurs les plus investis et il nous apparaît ainsi comme une institution partielle.

⁶⁵ Extrait entretien Roman, 23 ans, étudiant en 5^{ème} année de médecine, traduit directement de l'anglais.

⁶⁶ Extrait entretien Phil, 50 ans, ingénieur réseau, traduit directement de l'anglais.

Nous venons dans une première partie de mettre en avant le fait que les joueurs, dans leur pratique, répondent à des règles spécifiques qui structurent leur activité. Au-delà d'un simple jeu, celui-ci semble encadrer, au moins partiellement, la vie des individus. Ainsi, nous montrerons dans un second temps que les évolutions apportées au jeu mettent en tension les identités des acteurs investis dans cet espace, ce qui amène les développeurs à entrer en négociation permanente avec les joueurs.

Chapitre 2 : Les évolutions du monde virtuel mettent en lumière les dynamiques de négociations et de tensions entre les joueurs et les développeurs.

(analyse de la structuration des échanges)

I - Pour imposer leur discours, les acteurs doivent construire leur réputation au sein de la communauté et les développeurs réaffirmer leur expertise.

A - La volonté des individus à défendre leur vision du jeu les fait entrer en concurrence.

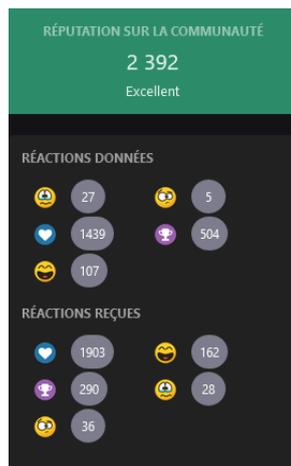
1 - La construction d'une réputation est la condition essentielle pour pouvoir porter une parole légitime sur le jeu.

Dans le cadre des interactions en ligne, on pourrait être conduit à penser que l'anonymat d'internet ne permet pas d'entretenir des échanges durables et cohérents. Cependant, de nombreux chercheurs ont explicité que la situation de pseudonymat que l'on retrouve souvent sur internet n'équivaut pas à des échanges anonymes. En effet, même si le pseudonyme peut invisibiliser l'identité réelle, celui-ci permet aux internautes de se construire une réelle identité. Dès lors, dans le cadre des échanges sur internet : « Ce qui compte du point de vue de l'équilibre du groupe n'est pas tant la cohérence de l'identité virtuelle avec l'identité « réelle » que l'existence même d'une identité virtuelle, rendue possible par la stabilité du nom » (Revillard, 2000, p. 120).

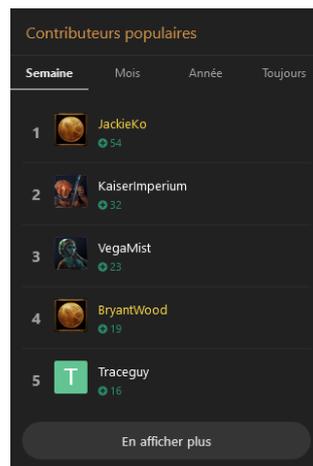
Dès lors, dans le cadre des interactions sur internet, un élément fondamental est de pouvoir construire sa réputation et son prestige au fil des participations aux discussions du groupe. Plus un individu, dans un espace en ligne, dispose d'une forte réputation, plus sa parole aura

tendance à être reconnue comme légitime et plus la communauté le reconnaîtra comme un membre à part entière (Revillard, *Ibid*). Dans le cadre de SWTOR cet enjeu est particulièrement observable sur les forums dans la mesure où chaque profil dispose d'un indice mesurant sa réputation et les profils les plus réputés sont rassemblés dans un classement (illustrations ci-après).

Par ce procédé, on constate que la participation aux discussions de la communauté n'est pas seulement valorisée, mais affichée ostensiblement. Ainsi, se construire une réputation dans cet espace permet d'apparaître comme plus légitime, mais également d'afficher son dévouement envers la communauté. Cependant, un élément qui peut nous interpeller est que nous retrouvons des développeurs dans le classement des « contributeurs populaires ». On pourrait penser que du fait de leur fonction, leur réputation serait établie et qu'ils pourraient ainsi se dispenser d'un tel artéfact pour apparaître comme des acteurs légitimes auprès des joueurs.



Capture d'écran, réputation d'un membre du Forum SWTOR, capture du 30/04/2024.



Capture d'écran, classement des contributeurs du SWTOR (les profils marqués en jaune sont des développeurs), capture du 30/04/2024.

Cependant, lors de notre entretien, un des producteurs du jeu nous a clairement expliqué que les développeurs devait également se construire une réputation auprès de la communauté :

Mais je pense que le fait d'avoir été dans la communauté pendant si longtemps, d'avoir fait ce que j'ai fait pendant si longtemps, m'a donné beaucoup de notoriété que je peux maintenant utiliser. J'en plaisante souvent avec *Jacqueline*. [...] Je m'excuse. Je jure tout le temps quand je ne suis pas devant les joueurs. *Jacqueline* se fait parfois chier dessus. Et c'est comme si *Jacqueline* n'a pas le bénéfice du doute parce qu'elle fait partie de l'équipe en charge de la communauté, ce que je n'avais pas non plus quand je faisais partie de l'équipe. Mais maintenant que je ne fais plus partie de l'équipe communauté et que je suis dans une position différente, j'ai deux choses. D'une part, j'ai le bénéfice du doute que *Jacqueline* n'a pas parce que je ne fais plus partie de l'équipe

communauté. D'autre part, je n'ai pas besoin d'être aussi gentil. Non pas que je ne le sois pas. J'ai dit ça de la mauvaise manière (Earle, 40 ans)⁶⁷.

Earle nous évoque ici la différence avec Jacqueline chargée du community management que nous avons également interrogée. Alors que celui-ci est membre de l'équipe de développement depuis le début du jeu, Jacqueline est arrivée en tant que développeuse en 2020. Ainsi, par le passé, Earle en occupant la position de community manager, a ainsi pu se construire une réelle réputation auprès des joueurs qui sont plus indulgents avec lui depuis qu'il est devenu producer. À l'inverse, Jacqueline qui n'a pas encore sécurisé son statut doit se construire une réputation auprès des joueurs qui ne lui ont pas encore reconnu une forme de légitimité.

Par conséquent, pour avoir une parole légitime au sein des espaces communautaires, les développeurs comme les joueurs doivent se construire une réputation. Toutefois, outre les enjeux de réputation, les espaces de discussion de la communauté cristallisent également des enjeux identitaires.

2 - Les joueurs s'impliquent dans le maintien de leur identité de jeu face aux changements qui en redessine les contours.

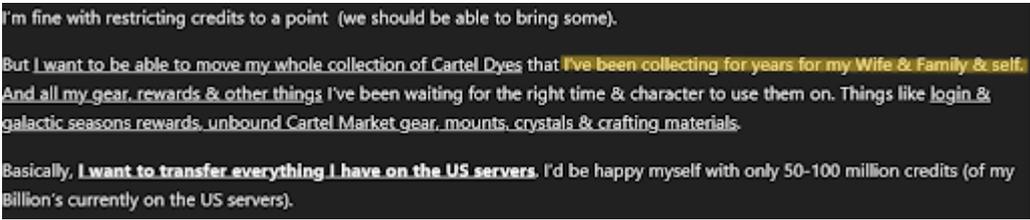
Nous avons vu dans le premier chapitre que les joueurs semblaient avoir une relation très particulière avec le jeu et avoir des pratiques ritualisées. En ce sens, le jeu paraît pour ceux-ci avoir un caractère sacré. Dès lors, quand il s'agit de discuter des évolutions que le jeu pourrait subir ou qu'il faudrait apporter, les joueurs peuvent se montrer particulièrement investis. Ainsi, il n'est pas rare d'observer des messages particulièrement longs et stylisés sur les forums⁶⁸. Par conséquent, il est très clair que les changements apportés au jeu ne sont pas anodins, car ils redéfinissent l'objet qui les unit au jeu. Ces changements, s'ils touchent à certaines activités du jeu, peuvent ainsi amener à des transformations de certaines manières de jouer voir entraîner la disparition de certaines. Dès lors, il devient capital pour les acteurs de se mettre en scène pour défendre au mieux sa position.

Ce processus de mise en scène de la présentation de soi a été étudié par Erving Goffman dans son livre *La mise en scène de la vie quotidienne* (1973a [1971]). Dans ce livre, Goffman parle de théâtralisation pour décrire les interactions sociales dans la mesure où

⁶⁷ Extrait entretien Earle, 40 ans, producer, traduit directement de l'anglais.

⁶⁸ Voir annexes n°4,5,6.

chaque acteur joue un rôle social. Dans cette mise en scène, les individus donnent des éléments sur lui par son expression explicite et indirecte. L'expression explicite renvoie aux éléments que donne explicitement l'auteur dans son message. L'expression indirecte renvoie au style de l'auteur, soit tous les éléments qu'il partage implicitement dans son expression. Dans le cas des interactions au sein de la communauté, les acteurs doivent appuyer leur position de deux manières. D'un côté, ils partagent des éléments explicites qui renseignent sur leur personne et ont pour objectif d'appuyer leurs revendications. D'un autre côté, les individus donnent implicitement des informations sur leur personne par la maîtrise ou non du vocabulaire propre à la communauté. Ces stratégies dans la présentation de soi des acteurs de la communauté peuvent se matérialiser sous les formes suivantes :


<p>Capture d'écran, forum SWTOR, traduction de la partie surlignée : « J'en collectionne depuis des années pour ma femme, ma famille et moi-même », capture du 15/02/2024.</p>

<p>Capture d'écran, forum SWTOR, traduction de la partie surlignée : « Mon nom est Potter, je dirige Tautauun War Veterans sur Satele Shan et maintenant sur Shae Vizla », capture du 15/02/2024.</p>

Dans le premier extrait, la personne met en avant son rôle social en appuyant son cas par la position dont elle dispose vis-à-vis de ses proches. En outre, l'expression indirecte est particulièrement importante, car elle valorise le message par de nombreuses stylisations visuelles. Ceci contraste avec le second cas dans lequel la personne choisit une approche plus sobre, se reposant sur l'annonce explicite de sa position de leader d'une guilde importante sur le serveur américain Satele Shan et le nouveau serveur APAC Shae Vizla. Cependant, le point commun est qu'ici l'identité des personnes fait leur argumentaire et est la justification de leur demande. Ce qui est défendu ici est donc leur identité de joueur, toujours très clairement explicitée dans leur présentation d'eux-mêmes.

En somme, nous constatons bien ici que la discussion entre les joueurs et les développeurs prend place dans un contexte de coopération. Tous nos acteurs souhaitent faire évoluer le jeu dans une position qui les satisfasse. Toutefois, l'argumentation de leur point de vue passe par leur réputation et leur capacité à revendiquer une forme de légitimité dans leur présentation personnelle afin de renforcer leur légitimité. Par conséquent, s'ils souhaitent pouvoir faire évoluer le jeu, les développeurs doivent trouver des points d'équilibre parmi toutes les revendications des joueurs.

B - Les développeurs doivent mettre en balance les intérêts pour continuer de faire évoluer le jeu

1 - La mise en œuvre de changements passe par la neutralisation des enjeux personnels au profit de solutions globales.

Si dans les espaces communautaires les joueurs s'investissent pour défendre leur identité et manière de jouer, ils participent également au fait de pointer du doigt certains problèmes ou éléments problématiques. En effet, une limite pour les développeurs est qu'ils ne peuvent envisager ou tester tous les cas d'usage qu'un joueur pourrait rencontrer. Par conséquent, les joueurs sont particulièrement importants dans la détection des problèmes présents dans le jeu :

D'une manière générale, les joueurs sont exceptionnellement doués pour signaler des problèmes. Ils sont exceptionnellement doués pour trouver les choses qui ne vont pas et pour les signaler dans presque tous les domaines de notre jeu. C'est l'un des domaines dans lesquels nous recherchons vraiment, vraiment, de manière proactive, réactive, tu sais, par exemple, et quand je dis rechercher, je ne veux pas dire que nous leur demandons et qu'ils nous disent. Je veux dire que nous pouvons simplement lire les mots qu'ils prononcent. Ce n'est pas comme si nous devons leur demander de nous le dire, nous pouvons simplement aller voir (Earle, 40 ans)⁶⁹.

Ainsi, la participation au forum au-delà d'une seule revendication identitaire peut aider les développeurs dans un processus de correction du jeu. Il y a donc aussi un aspect collaboratif, au-delà d'un simple rapport de compétition entre les joueurs et les développeurs. Toutefois, si les joueurs permettent de soulever des problèmes particuliers, ils peinent à fournir des réponses. En effet, les joueurs disposent d'expériences et de pratiques très variées leur permettant de soulever des problématiques relatives à des aspects très spécifiques du jeu. Cependant, quand il s'agit de solutionner les problèmes, les joueurs se retrouvent piégés dans leur subjectivité. Ainsi, pour faire évoluer le jeu et proposer des changements, l'enjeu pour les

⁶⁹ Extrait entretien Earle, 40 ans, producer, traduit directement de l'anglais.

développeurs d'imposer un point de vue plus général afin de présenter des solutions qui sont satisfaisantes pour la majorité des usages, comme l'exprime la community manager du jeu :

Il y a tellement de choses que les gens ne réalisent pas, surtout s'ils jouent au jeu depuis le début, ils ne réalisent pas à QUEL POINT le jeu est grand. [...] Et j'ai dû expliquer à quelqu'un... que parce que, tu sais, j'aime l'histoire et j'aime le jeu de rôle et j'aime, tu sais, la personnalisation qui vient avec SWTOR. Ce n'est pas le cas de tout le monde ! C'est peut-être un peu moins important sur la liste de quelqu'un d'autre, n'est-ce pas ? Il se peut qu'ils veuillent faire des opérations. Ils peuvent vouloir faire des zones litigieuses, du PVP. Il y a donc différents types de joueurs qui jouent à ce jeu, ce qui est fantastique. Et j'adore ça ! Mais ces joueurs ne s'intéressent qu'à une seule partie du jeu. Et donc, euh, quand il y a d'énormes changements dans le jeu, les gens peuvent ne pas comprendre pourquoi (Jacqueline, 38 ans)⁷⁰.

Ce point illustre bien le fait que si les communautés de joueurs pourraient apparaître comme des ensembles sociaux plus cohérents, à l'échelle de la communauté de jeu, on peine à voir une communauté au sens de la « Gemeinschaft » de Tönnies. En effet, les relations au niveau global de la communauté, ne sont pas réellement soutenues et les joueurs n'échangent qu'au sein d'un cercle réduit d'individus. En outre, la diversité des pratiques de jeu rend l'ensemble communautaire très hétérogène. On retrouve ici de nombreux éléments avancés pour critiquer la qualification de « communauté » pour désigner des ensembles sociaux en ligne (Proulx, 2006; Boutet, 2008).

Cependant, quand la communauté semble mettre en lumière son caractère hétérogène, les développeurs sont les agents qui proposent des solutions globales pour permettre que le plus de joueurs possible soient inclus dans le design du jeu. Ainsi, le travail des développeurs consiste à orienter les pratiques et croyances de la communauté morale unie par le jeu. Dans la continuité des pratiques qui paraissent construire le jeu comme un objet sacré, les développeurs assument dans cette perspective le rôle d'une Église.

Dès lors, nous avons montré ici que les joueurs tout comme les développeurs assurent des rôles essentiels et différenciés afin d'apporter des solutions et des évolutions au jeu. Toutefois, dans un processus qui ne peut unanimement satisfaire tous les membres, nous devons nous assurer que certains comportements de la part de joueurs ne viennent pas perturber la dynamique constructive de la communauté. Cette question est d'autant plus importante que la community manager semble avoir un traitement plus dur de la part de la communauté du fait de son entrée relativement récente au sein de cette dernière.

⁷⁰ Extrait entretien Jacqueline, 38 ans, community manager, traduit directement de l'anglais, réalisé via un appel vidéo sur Zoom le 15/03/2024 à 22h.

2 - Malgré l'exigence des joueurs et les cas de toxicité, la communauté arrive à maintenir une dynamique constructive.

À l'inverse du producer que nous avons interrogé, ancien membre de l'équipe depuis les débuts, la community manager n'a rejoint l'équipe de développement qu'en 2020. Ainsi, comme évoqué précédemment, elle dispose d'une réputation plus réduite au sein de la communauté et les joueurs sont donc plus exigeants à son égard. En outre, au-delà du simple aspect réputationnel, les espaces en ligne sont également connus pour leurs tendances misogynes et les femmes sont plus susceptibles de faire face à des comportements toxiques en ligne⁷¹. Même si la communauté SWTOR semble peut-être mieux intégrée les femmes que d'autres, il serait fortement improbable que ces comportements aient disparus. Dès lors, entre exigences et toxicité, l'échange avec les joueurs ne paraît a priori pas être des plus aisés. Par ailleurs, au-delà du jeu, les fans de l'univers Star Wars sont connus pour être très investis émotionnellement, ce qui peut conduire à des comportements inadaptés. Ainsi, lorsque que la community manager a rejoint l'équipe, ses proches ont exprimé leur appréhension sur la toxicité potentielle de la communauté :

Je n'étais pas intimement informée sur la communauté. Mes amis qui jouaient, et qui jouent encore aujourd'hui, m'ont en quelque sorte donné des indications par rapport à ça. Et c'est comme ça... Il y a ce stigmat bizarre (rires). Il y a ce stigmat bizarre, pas spécifiquement avec SWTOR, mais avec Star Wars en général. Et ce n'est pas toujours une supposition positive que les gens ont, parce que je me souviens quand j'ai, tu sais, officiellement dit aux gens et que j'étais comme, oh, ouais ! Je vais être leur community manager ! Et ils m'ont dit : Star Wars et les jeux vidéo ? (rires) Bonne chance ! (Jaqueline, 38 ans)⁷².

Ainsi, la question de la toxicité a bien été un des enjeux d'appréhension au moment de rejoindre l'équipe de développement. Toutefois, cette question de toxicité est présentée par la community manager comme un stigmat. D'après Erving Goffman, le stigmat est ce qui, dans une interaction sociale, affecte l'identité sociale d'un individu en le discréditant (Goffman, 1975 [1963]). Dans le cadre des jeux vidéo, l'identité de « geek » peut être l'objet d'un stigmat. En effet, ce qualificatif peut être utilisé pour exprimer un jugement négatif envers une personne qui serait coincée derrière son ordinateur. Dans le cadre de Star Wars, il apparaît qu'un stigmat s'ajoute au précédent en essentialisant les fans comme étant particulièrement toxiques. Néanmoins, il semblerait que ce jugement ne soit pas entièrement

⁷¹ Victoria (2024), Évolution de la place des femmes dans le jeu vidéo : tout ce que vous devez savoir, *Women In Games France*, 7 mars. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://womeningamesfrance.org/ressources-new/evolution-de-la-place-des-femmes-dans-le-jeu-vidéo-tout-ce-que-vous-devez-savoir/>

⁷² Extrait entretien Jacqueline, 38 ans, community manager, traduit directement de l'anglais.

vrai. En ce sens, si la community manager nous explique qu'il y a bien des comportements désobligeants, elle insiste sur la présence de personnes très positives qu'elle valorise :

Mais il y a des parties de n'importe quel fandom⁷³, n'importe quel fandom qui existe ! qui ne sont pas si belles. Et vous faites de votre mieux pour essayer de vous concentrer sur toutes les bonnes choses, pour élever les bonnes choses, pour donner une voix aux bonnes choses. Et personnellement, en tant que community manager, c'est quelque chose que j'essaie de faire aussi. Par exemple, si quelqu'un me pose une question, il y a une différence entre poser une question et essayer d'obtenir des informations de quelqu'un tout en l'attaquant. Oui, il s'agit d'approches très, TRÈS différentes. Et donc je reçois tout le temps. Et quand je réponds, je m'assure qu'il s'agit d'un bon membre de la communauté, quelqu'un... dans lequel j'investirais mon temps et mon énergie, parce que j'ai l'impression qu'il apporte... qu'il... ne peut qu'améliorer la communauté avec les comportements que je lui vois afficher publiquement. Mais comme d'autres personnes, qui ne sont pas gentilles du tout, il y a une différence entre la critique et le fait d'attaquer quelqu'un. J'essaie de mettre en avant les membres de la communauté qui apportent du positif à la communauté, à la base de joueurs (Jacqueline, 38 ans).

Dès lors, on comprend mieux la qualification de stigmaté, car les comportements toxiques semblent présents, mais pas dans des proportions particulièrement importantes. Par ailleurs, on perçoit aussi mieux le rôle de régulation de la communauté morale par les joueurs. Indirectement, les joueurs qui ne respectent pas les bonnes règles de conduite sont sanctionnés en étant ignorés. À l'inverse, les joueurs mettant en avant les bonnes pratiques sont mis en avant pour améliorer l'environnement général au sein de la communauté.

Ainsi la communauté SWTOR peut être un espace de tension au vu du degré d'implication de certains joueurs. Toutefois, les développeurs jouent un rôle fondamental dans la régulation des pratiques au sein de la communauté morale en modifiant les agencements du jeu, mais également en valorisant les « bons comportements ». En outre, nous allons voir dans la prochaine partie qu'au-delà d'un rôle de régulateur, les développeurs mobilisent aussi leur influence pour réellement intégrer les joueurs à la communauté en établissant dans une certaine mesure des relations personnelles.

⁷³ « Un fandom est la sous-culture propre à un ensemble de fans », *Fandom*, site web Wikipédia. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Fandom>

II - La capacité des développeurs à impliquer les joueurs et transmettre leur passion tend à conditionner la nature de leur relation avec la communauté.

A - Le poids des pratiques informationnelles tend à déterminer l'appréciation des développeurs auprès des joueurs.

1 - Le sentiment d'être concerné par les communications des développeurs permet aux joueurs de se sentir valorisés.

La question de la perception du lien entre les joueurs et les développeurs est intéressante, car elle permet d'obtenir des informations importantes sur le rôle attribué par les joueurs aux développeurs. Dans le cas de SWTOR ce qui est particulièrement intéressant est que nos joueurs plus « casual » et nos joueurs de raids semblent avoir une perception diamétralement opposée de la qualité du lien entre joueurs et développeurs. En effet, dans le cas de Phil ou Kyle qui ont un pratique plus « casual » du jeu, le lien avec les développeurs est perçu très positivement et en nette amélioration par rapport à ce qu'il avait pu être :

Ça s'est amélioré, pendant de nombreuses années, les choses justes apparaissaient, et on se disait : Oh, c'est dans le jeu maintenant ? [...] J'ai l'impression, d'après les derniers streams, que les développeurs veulent être plus ouverts sur ce qui va arriver (Phil, 40 ans)⁷⁴. Je pense que c'est CONSIDERABLEMENT mieux depuis qu'ils sont passés à Broadsword⁷⁵. Ils sont beaucoup plus transparents sur les choses qui se passent dans le jeu. [...] Ils communiquent beaucoup mieux avec les joueurs, ce qui est très bien ! (Kyle, 52 ans)⁷⁶.

Toutefois, lorsque l'on demande leur avis aux joueurs spécialisés sur les raids, leur perception du lien avec les développeurs est perçu négativement et ils ne se sentent pas pris en compte :

je suis plutôt, plutôt dans le camp de ceux qui pensent que je sais pas (pause). il y a un problème de communication...[...] je sais pas si c'est qu'ils n'entendent pas qu'ils écoutent pas ou qu'ils entendent mais que de toute façon ils doivent faire autre chose. (Loic, 39 ans)⁷⁷. J'ai l'impression que le jeu est conçu spécifiquement pour... 99 % des personnes qui jouent au jeu, probablement les 99,9 % qui sont des « casuels » qui apprécient l'idée de Star Wars, qui aiment jouer seuls et qui, objectivement, ne sont pas de très bons joueurs. [...] Le contenu qu'ils créent est donc destiné à ces personnes et non aux 0,001 % de joueurs qui font des raids en difficulté cauchemar (Roman, 23 ans)⁷⁸.

On voit donc que pour une même réalité sociale, divers individus ont une appréciation très différente de celle-ci. Cependant, l'explication de la situation semble se trouver dans les

⁷⁴ Extrait entretien Phil, 50 ans, ingénieur réseau, traduit directement de l'anglais.

⁷⁵ Historiquement SWTOR dépendait du studio de jeux vidéo Bioware mais depuis 2023 la gestion du jeu a été transférée au studio Broadsword.

⁷⁶ Extrait entretien Kyle, 52 ans, créateur de contenus, traduit directement de l'anglais.

⁷⁷ Extrait entretien Loic, 39 ans, développeur logiciel.

⁷⁸ Extrait entretien Roman, 23 ans, étudiant en 5ème année de médecine, traduit directement de l'anglais.

mots de nos enquêtés. En effet, Roman explicite le fait que selon lui les développeurs construisent le jeu autour des joueurs « casuels ». Par conséquent, son identité de « raider » n'est pas prise en compte. En ce sens, ce serait ce que Loic explicite avec l'impression de ne pas être entendu. Par conséquent, la perception négative ou positive des développeurs serait conditionnée par le sentiment de reconnaissance de son identité de joueur. À cet égard, les travaux du philosophe Emmanuel Renault (2004) sont très éclairants. D'après l'auteur, le rapport positif que les individus entretiennent avec eux-mêmes dépend de leur capacité à faire reconnaître leur identité personnelle aux autres. Ainsi, l'estime de soi naît de la reconnaissance, de la reconnaissance de sa valeur personnelle en tant que personne responsable et sociable. Par conséquent, il semblerait que l'identité de « raider » au sein de la communauté soit dépréciée en raison du manque d'attention qui lui est portée par les développeurs. Ce serait ensuite ce manque de reconnaissance de leur identité qui leur donnerait un sentiment de ne pas être concerné par les communications des développeurs, ne valorisant pas leur identité de joueur

Ainsi, au-delà d'une régulation des pratiques au sein de la communauté morale du jeu, les développeurs jouent également un rôle crucial dans la reconnaissance des identités des joueurs. La bonne reconnaissance des identités permet aux joueurs de se sentir pleinement inclus et à l'inverse le manque de reconnaissance tend à générer un sentiment de mise à l'écart. Cependant, au-delà des méthodes de communications officielles et traditionnelles, les relations entre développeurs et joueurs sont beaucoup plus étroites qu'il ne peut y paraître. Par conséquent, nous allons nous intéresser à l'établissement de relations personnelles via des moyens informels.

2 - La mise en place d'échanges personnels avec les joueurs dans la vie courante du monde virtuel renforce le lien avec les joueurs

La question de l'établissement de relations personnelles est très intéressante au regard du métier de community manager. En effet, à l'ère du numérique et de la publicité ciblée, connaître ses éventuels clients ou membres de sa communauté de marque est devenu un réel enjeu stratégique. En outre, face à une foule anonyme, une des promesses du community management est de pouvoir établir des relations authentiques avec une communauté d'intérêt (Jammet, 2018). Cependant, bien souvent pour démontrer de leurs performances, les community managers doivent satisfaire des indicateurs quantitatifs comme des nombres de

likes ou des taux d'engagement⁷⁹. Lors de notre entretien, la community manager du jeu nous a fait ressentir cette tension en exprimant une certaine défiance envers les indicateurs de performance pour mettre en avant sa capacité à interagir avec les joueurs :

Je suppose que cela dépend de ce que tu considères être de l'engagement. Tu sais ? Quand tu parles d'engagement, tu veux dire des réponses à ? Ou est-ce que tu parles d'une conversation qui à du sens comme celle que nous avons en ce moment ? Parce que ce sont deux types différents d'engagement ! [...] Dans la journée, même si j'aimerais avoir des conversations plus terre à terre avec les gens, ce n'est pas toujours possible. Mais ! euh, s'il y a un problème ou quelque chose qui se présente, je peux parfois avoir une conversation plus franche avec un joueur, en privé, dans des messages privés ou autre. [...] Et puis on construit cette relation, et c'est, tu sais, ça arrive souvent aussi. (Jaqueline, 38 ans)⁸⁰.

Dès lors, dans l'établissement de liens avec les joueurs, la community manager revendique la possibilité d'établir des relations réellement personnelles avec certains joueurs. Toutefois, si ce degré d'interactions est possible en disposant d'une telle position, on pourrait penser que les autres développeurs plus en retrait interagissent moins avec les joueurs. Or, Roman lors de notre entretien nous a exposé que les relations entre les développeurs et joueurs en général sont beaucoup plus étroites quand il évoque comment les développeurs en sont venus à apporter leur soutien à ses événements de speedrun⁸¹ de raid en difficulté maximale :

Mais la deuxième source, c'est que certains des joueurs avec lesquels je joue sont des amis ou ont été des amis de certaines personnes de Bioware⁸². Ils sont donc restés en contact en privé. Les membres de Bioware étaient également présents sur certains discords. Ils le sont encore sur d'autres discords. De très petits discords. Ce ne sont pas des discords communautaires. Je veux dire des discords privés. Et donc ils sont aussi, vous savez, ils sont plus en contact que beaucoup de gens ne le réalisent. Ou qu'ils l'étaient, parce qu'ils ne le sont plus, beaucoup d'entre eux ayant changé de travail (Roman, 23 ans)⁸³.

Ainsi, outre la community manager qui peut établir des relations personnelles, mais de manière officielle, il apparaît qu'une partie des développeurs aient au moins par le passé entretenu des relations très proches avec des joueurs. Ceux-ci étant présents sur leurs espaces de discussion privés et auraient visiblement développé des relations amicales avec certains d'entre eux. Cette situation particulière nous révèle dans un premier temps que les joueurs et les développeurs sont peut-être des groupes moins différents qu'il n'y paraît. Dans un second temps, on peut alors se demander dans quelle mesure ils ont pu jouer un rôle de leader d'opinion au sens de Lazarsfeld et Katz. Les leaders d'opinion comme définie en introduction sont des individus qui exercent une

⁷⁹ Le taux d'engagement est un indicateur qui mesure les interactions des internautes avec un contenu en ligne.

⁸⁰ Extrait entretien Jacqueline, 38 ans, community manager, traduit directement de l'anglais.

⁸¹ Le speedrun est une pratique qui consiste à essayer de terminer tout ou partie d'un jeu le plus rapidement possible.

⁸² Bioware était le studio de jeux vidéo en charge de SWTOR jusqu'en 2023.

⁸³ Extrait entretien Roman, 23 ans, étudiant en 5^{ème} année de médecine, traduit directement de l'anglais.

influence relative par rapport à un sujet précis auprès de personnes de groupes sociaux similaires (Katz & Lazarsfeld, 2008 [1955]). Néanmoins, pour qu'une personne puisse exercer un rôle de leader d'opinion, il faut qu'elle soit particulièrement liée au groupe influencé. De plus, elle doit partager les principes et valeurs du groupe. Enfin, la personne doit pouvoir échanger régulièrement avec les personnes influencées pour effectuer une forme de contrôle social.

Dans notre cas, certains développeurs se sont manifestement intégrés à des groupes de joueurs et établissent de réelles relations amicales. On peut donc supposer qu'il est probable qu'ils partagent les valeurs de ces groupes et qu'a fortiori, ils échangent fréquemment avec ceux-ci. Par conséquent, il est probable que certains membres de l'équipe de développement, au vu de leur position particulière et de leurs actions, aient assumé un rôle au moins temporaire de leader d'opinion dans le domaine des jeux vidéo. En outre, dans la mesure où Roman fait partie des raiders a priori moins représentés par la communication officielle, on pourrait penser que l'intégration de ces joueurs à la communauté a pu passer par des relations plus informelles. Aussi, le fait que certains développeurs aient quitté leurs positions pourraient expliquer une forme de déclin du lien de ce groupe avec les développeurs, provoquant une forme de déclassement de leur identité.

Nous avons vu que les développeurs, loin de se limiter à des méthodes de communication officielles, peuvent établir des relations de proximité avec les joueurs. Toutefois, au-delà de ces relations privées, les développeurs tendent également à se mettre en scène en tant que personnalité.

B - Afin de maintenir une autorité sur la communauté de joueurs, les développeurs doivent mettre en scène leur passion.

1 - La mise en scène de l'identité des développeurs valorise leur image en les rendant important personnellement.

Alors que certains développeurs privilégient des relations privées avec les joueurs, d'autres préfèrent s'atteler à la création de contenu en parallèle de leur fonction comme la community manager Jaqueline :

Euh, je l'ai fait il y a longtemps... j'ai commencé il y a longtemps. Et ça a commencé en faisant des trucs pour la charité. Donc, mon dieu..., c'était il y a quoi, 10 ans maintenant. Je ne fais pas beaucoup de streaming⁸⁴, parce que je n'ai ni le temps, ni l'énergie. Et aussi parce que ça vous ouvre à des gens qui ne sont pas sympathiques. Mais, oui, non, c'était, c'était comme des trucs personnels, d'il y a beaucoup, beaucoup, beaucoup d'années. Et c'est venu de, tu sais, vouloir faire des actions de charité et tout. Et, tu sais ? Parfois, je donne un coup de main à des amis qui ont un segment de streaming ou quelque chose du genre : ils doivent avoir un segment de stream de trois ou quelque chose comme ça et me demande, tu peux prendre les trois heures ? (Jaqueline, 38 ans)⁸⁵.

En outre, cette activité ne semble pas être une décision récente, mais bien un attrait principalement motivé par l'objectif de pouvoir participer à des événements caritatifs. Toutefois, cette activité paraît aujourd'hui être plus secondaire pour elle du fait de la charge de travail importante de son emploi. Si la motivation du caritatif peut étonner, il y a une vraie culture de la collecte de fonds sur la plateforme Twitch. Dans le cadre français, nous pouvons mentionner le cas des ZEvent organisés par Zerator qui ont réuni pendant plusieurs années une cinquantaine de streamer sur un weekend pour collecter des fonds pour diverses associations comme Amnesty International, Médecins sans frontières ou encore La Croix Rouge⁸⁶. Cependant, si cette activité paraît minoritaire aujourd'hui, certains de nos enquêtés comme Phil nous ont exprimés leur intérêt pour ces stream et de l'importance qu'ils pouvaient avoir pour lui en tant que joueur :

Ouais, elle a fait ça en streaming ces deux dernières fois ; elle a fait des streams de cuisine, donc ouais ! Ouais, c'est, c'est intéressant à voir, pas à voir mais... parce qu'on a l'impression de voir *Jacqueline* en mode travail, c'est comme pour beaucoup de gens, c'est mon boulot ! En tant que community manager, j'agis d'une certaine façon, je parle d'une certaine façon, il y a un certain ton, presque un ton de voix, à mes mots, quand j'écris mes réponses. Par rapport à ce que vous avez, quand ils sont en streaming, et c'est juste comme..., *Jacqueline* n'a jamais n'a jamais dans aucun de ses messages ou des messages Twitter ou des messages de forum ou quoi que ce soit ... juste commencer à jurer, mais sur son stream elle peut et comme c'était comme, c'est bon, tu as, tu as ce n'est pas deux personnes différentes ... mais c'est plus de cette personne, vous êtes comme ok, tu n'es pas juste cette chose ! Oui, et je pense que cela s'inscrit dans le cadre des relations parasociales, que je ne vais pas aborder, mais c'est intéressant parce que lorsque tu interagis avec eux, ou que tu leur réponds, ou que tu lis leur contenu, comme celui qu'elle fait en tant que community manager, te dis je sais que tu es vraiment contente ! Parce que cela se rapporte à quelque chose que tu as dit ailleurs, lorsque tu ne travaillais pas ! (Phil, 50 ans)⁸⁷.

On semble constater ici que cette activité est peut-être plus régulière que ce que l'entretien avec Jacqueline ne laissait suggérer. En outre, Phil explicite bien que cette activité n'est pas anodine, car elle permet d'humaniser significativement la relation avec certains développeurs comme Jacqueline. Dans le cadre du streaming, la relation étant beaucoup plus distendue et les échanges moins directs, il nous apparaît qu'il est moins probable qu'un

⁸⁴ Le streaming dans ce cas désigne la diffusion de contenu en direct sur internet.

⁸⁵ Extrait entretien Jacqueline, 38 ans, community manager, traduit directement de l'anglais.

⁸⁶ ZeratoR. (2021), Best Of ZEvent 2021 - 1/3, *YouTube*, 4 novembre. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=gsnX7QrumjU>

⁸⁷ Extrait entretien Phil, 50 ans, ingénieur réseau, traduit directement de l'anglais.

développeur puisse jouer un rôle de leader d'opinion par ce moyen. En outre, ce jugement s'appuie également sur les travaux de Stéphanie Lukasik (2022) qui pointe les problèmes que la position d'influenceur pose pour éventuellement être des leaders d'opinion.

Néanmoins, au-delà de la question des leaders d'opinion, cette activité crée du lien avec les joueurs. Le contexte du streaming permet de rompre en quelque sorte un cadre d'interaction strictement personnel et peut-être le moment pour mettre en avant sa passion pour les jeux vidéo. Or, d'après Jacques Noyer (2001), l'expertise pour parler des jeux vidéo est accordée notamment par la reconnaissance d'une passion pour les jeux vidéo.

Ainsi, cette mise en avant personnelle de certains développeurs pourrait participer à la construction de leur réputation au sein de la communauté et asseoir leur légitimité par la reconnaissance de leur passion pour les jeux vidéo. Toutefois, si la mise en avant de la passion peut être mise en œuvre sur le plan personnel, celle-ci peut aussi avoir lieu lors d'événements collectifs que sont les « devs stream ».

2 - La passion des développeurs et leur dévouement est mis en scène lors des livestreams.

Alors que certaines personnes comme la community manager peut apparaître comme étant relativement visible par ses missions ou ses streams, l'ensemble des développeurs du jeu peut toujours apparaître comme nébuleux pour le joueur lambda. Ainsi, le moyen le plus simple d'échange pour les développeurs avec les joueurs est l'organisation de « devs stream » qui sont des diffusions en direct sur la plateforme Twitch d'environ une heure pour annoncer les prochaines nouveautés à attendre en jeu. Le « devs stream » que nous avons observé en compagnie de membres de la communauté de joueurs sur discord a eu lieu le 15 février 2024. En outre, un nouveau stream a eu lieu mercredi 1 mai 2024 et la communauté de joueurs s'est également rassemblée pour regarder le stream ensemble. La community manager nous a clairement expliqué que l'un des enjeux pour l'organisation de ces événements est de pouvoir montrer un maximum de développeurs différents afin qu'ils puissent présenter directement leur travail aux joueurs :

La chose que j'essaie de faire avec les devs stream en particulier, c'est d'avoir... différentes voix disponibles... parce que je, je suis un community manager, bien sûr, mais je, je ne crée pas les, les fonctionnalités, vous voyez ce que je veux dire ? [...] ils travaillent sur des parties spécifiques du jeu. Et s'ils se sentent à l'aise pour le faire, alors... Je serais comme, parlez des choses que vous faites, vraiment, par tous les moyens, prenez-en le crédit ! Tu sais, je peux être votre porte-parole,

bien sûr ! Mais, tu sais, il y a une certaine passion, un certain amour et une certaine connaissance qui ressortent quand vous êtes celui qui fait le truc ! (Jaqueline, 38 ans)⁸⁸

Ainsi, un des enjeux de cet exercice est certes d'annoncer des nouveautés aux joueurs, mais également de fournir un espace d'expression aux développeurs. Dès lors, cet exercice permet de mettre en avant les personnes responsables du jeu, mais aussi de montrer l'implication des développeurs et leur passion pour le jeu. En outre, le dispositif lui-même est très particulier. Les streams mettent en avant un côté artisanal avec relativement peu de moyens. Les différentes séquences regroupent à chaque fois deux développeurs qui présentent un segment. Le support proposé est une présentation PowerPoint dans le style et reprenant les couleurs du jeu. De plus, les moments de transition mettent en avant les développeurs discutant entre eux⁸⁹. Cette présentation nous semble ainsi appuyée sur un vrai côté fait main et mettant en scène un groupe de passionnés. De surcroît, le côté modeste de la présentation peut placer les développeurs sur une même échelle de production que d'autres créateurs de contenus et ainsi installer une forme de proximité avec l'audience.

Cependant, au-delà d'un aspect artisanal et d'une illustration de la passion de manière implicite, sa mise en scène peut être beaucoup plus directe. Ainsi, lors du stream du 15 février 2024, les développeurs ont annoncé la sortie d'un kit de cosplay⁹⁰ pour le personnage du jeu Lana Beniko. Pour surprendre les joueurs, une développeuse est apparue avec le cosplay de Lana et un autre s'est montré en portant le masque d'un autre personnage :

⁸⁸ Extrait entretien Jacqueline, 38 ans, community manager, traduit directement de l'anglais.

⁸⁹ swtheoldrepublic. (2024), Game Update 7.4.1 "Building a Foundation" VOD, *YouTube*, 15 février. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=vCBNVHEdvp0>

⁹⁰ Le cosplay est un loisir qui consiste à prendre le rôle d'un personnage de fiction en portant en costume le représentant.



Capture d'écran du « dev stream » du 15 février. En arrière-plan, la développeuse portant le cosplay de Lana. Au premier plan, un développeur porte le masque d'un autre personnage.

Nonobstant, au-delà d'un simple moment d'annonce, ces événements sont des moments particuliers de réunion des joueurs et développeurs autour du jeu. En outre, cet exercice est un moment d'expression particulier pour les développeurs, car c'est à ce moment qu'ils peuvent exprimer leur passion et leur proximité morale avec les joueurs. Or, toujours d'après Jacques Noyer (2001), l'expertise pour parler des jeux vidéos est accordée si les joueurs reconnaissent leur interlocuteur comme un « égal en passion ». Par conséquent, il est probable que ces moments soient un facteur important de construction d'une réputation au sein de la communauté pour les développeurs. De plus, l'expertise qui leur est accordée dépend également sûrement de leur habilité à s'illustrer de manière positive lors de ces événements.

En somme, l'interaction entre joueurs et développeurs est primordiale pour que les joueurs se sentent intégrés pleinement à la communauté, mais aussi pour que les développeurs apparaissent comme des acteurs légitimes pour formuler des jugements sur le jeu. Cependant, dans la prochaine section, nous allons voir que cette articulation entre joueurs et développeurs se construit au quotidien plus indirectement via les créateurs de contenus.

III - L'investissement des joueurs et la passion des développeurs tendent à brouiller les limites entre le travail pour les uns et le loisir pour les autres.

A - Les créateurs de contenus sont des porte-paroles pour les joueurs et pour les développeurs pourtant leur travail demeure invisible.

1 - Les créateurs de contenus incarnent le rôle de passeur d'informations entre tous les acteurs et assurent la cohérence de la communauté.

Historiquement, tous les groupes qui émergent sur les espaces numériques tendent à avoir un aspect communautaire. Toutefois, les communautés se caractérisent par une forte diversité et chaque centre d'intérêt semble pouvoir réunir une communauté (Benghozi, 2006). Dans le domaine, l'activité autour des jeux vidéos existe dans un premier temps par l'existence d'une multitude de sites de fans qui existent de manière autonome. Ce modèle d'interactions correspond à la phase industrielle du jeu vidéo des années 80 à 2000 où les entreprises du secteur cherchent à simplement vendre un jeu. Cependant, les années 2000 et la massification d'internet poussent à l'émergence d'un nouveau système qui cherche à capter l'attention des joueurs et monétiser leur attention sur le temps long (Cocq, 2019). SWTOR correspond complètement au second modèle de monétisation qui reprend dans les grandes lignes celui de WoW. À la sortie, il faut acheter le jeu, puis souscrire à un abonnement et le jeu contient des micro transactions sur le marché du cartel mentionné au chapitre 1. Quelques mois après la sortie, le jeu devient en free to play, donnant ici l'opportunité aux joueurs de jouer gratuitement, mais avec un certain nombre de restrictions levées par l'abonnement. Ainsi, la santé financière du jeu dépend fortement de la fidélisation des joueurs.

Pour assurer la rentabilité de ce modèle, un des enjeux premier devient de passer d'une multitude de communautés à une communauté encadrée par l'entreprise. Ainsi, la profitabilité du jeu dépend de la capacité de l'entreprise à domestiquer les joueurs ce qui lui permet de développer son capital communautaire définit tel que la « capacité à maintenir les joueurs dans un régime d'engagement ludique et communautaire qui permet ensuite de vendre un ensemble d'actifs complémentaires sur la durée » (Cocq, *Ibid*, p. 129). Dans le cas de SWTOR ce processus prend forme par la production de contenus et d'échanges directs entre les joueurs et développeurs qui contrôlent ainsi une partie des discours autour du jeu. Cependant, le point fondamental de cette dynamique est la construction d'un programme de

partenariat entre les développeurs et les principaux créateurs de contenus du jeu. Or, ce programme a été pensé avant même la sortie du jeu, comme l'évoque un producer du jeu lors de notre entretien :

C'est amusant, parce que cela date d'avant le lancement, d'avant moi et d'avant *Jacqueline*. Il existe depuis avant le lancement. Le problème, c'est qu'avant le lancement, il n'y avait pas vraiment d'avantages. Je pense qu'il y a eu beaucoup d'hésitations à l'époque, à cause de nombreux éléments sur la façon dont on pouvait le rendre bénéfique, de manière à ce qu'il semble utile à tout le monde (Earle, 40 ans)⁹¹.

Selon les formats de ces programmes, les créateurs de contenus sont plus ou moins intégrés dans le cycle de développement du jeu. Dans certains cas, ils peuvent être amenés à décider partiellement des changements à apporter au jeu et mobilisés pour réaliser directement des actes de communication pour le jeu (Cocq, 2019). Toutefois, le programme de SWTOR paraît faire partie d'un modèle d'intégration plus limité. Ainsi, ils remplissent principalement un rôle d'intermédiaire pour transmettre les retours des joueurs aux développeurs, mais aussi d'expliquer les changements effectués par les développeurs. Par ailleurs, les créateurs peuvent aussi servir aux développeurs de focus group⁹² afin d'obtenir des premiers retours sur des idées de changement. Enfin, l'accent est mis sur le fait que le programme ne donne pas aux créateurs de contenus un accès spécial :

c'est une autre façon d'impliquer la communauté. Dans le cas présent, il s'agit de joueurs notables, qui ont eux aussi leur propre communauté. [...] Vous savez, c'est vraiment, vraiment bien d'avoir une variété, une diversité, a... diversité de joueurs qui participent au programme parce que vous obtenez des perspectives différentes, de leur part, parce qu'ils sont très passionnés par n'importe quel mode de jeu qu'ils jouent. Ils sont donc en mesure de fournir... toutes ces différentes perspectives en termes de retour d'information, de préoccupations. [...] c'est plus comme un groupe de discussion. Plus que de la création de contenu. C'est un peu comme si l'on se demandait, hey, est-ce que quelqu'un est allergique à l'idée ? Et nous obtenons en quelque sorte ce premier retour d'information (Jacqueline, 38 ans)⁹³. Otherwise, we've typically told them about things that are coming. Sometimes in advance, but mostly in a... So they can prepare [...] Yeah, because we don't want... There's been sentiments in the past of like, oh, content creators get special access. And it's like, it's not that. We don't want that, right? (Earle, 40 ans).

Ainsi, même si le rôle des créateurs de contenus dans le cas de SWTOR est relativement contenu, il y a bien un encadrement de la communauté par les développeurs. En outre, nous allons voir que même dans notre cas, la participation au programme s'accompagne de rétributions symboliques et que malgré un cadre de coopération, il peut y avoir certains cas de transgression.

⁹¹ Extrait entretien Earle, 40 ans, producer, traduit directement de l'anglais.

⁹² Voir définition dans la partie Terrain et Méthode de l'introduction ou le lexique.

⁹³ Extrait entretien Jacqueline, 38 ans, community manager, traduit directement de l'anglais.

2 - L'euphémisation du travail des créateurs de contenus se traduit par le caractère symbolique de leurs rétributions.

Pour inciter à la participation dans des programmes de collaboration avec les développeurs, les entreprises du jeu vidéo tendent à rétribuer symboliquement les créateurs. En ce sens, le rôle des créateurs peut apparaître comme celui de bénévoles passionnés. Toutefois, comprendre le rôle des créateurs de contenus participerait à l'invisibilisation du travail productif des joueurs (Cocq, *Ibid*). Dans le cas de SWTOR, les rétributions symboliques prennent deux formes. Dans un premier temps, les rétributions symboliques sont une mise en avant des créateurs participant au programme ainsi qu'un accès à certaines informations en avance comme nous avons pu le voir. Dans un second temps, les rétributions symboliques sont plus pratiques et passent par la fourniture de codes d'abonnement ou de monnaie spéciale à dépenser en jeu qui ont vocation à être distribuées aux joueurs. Dès lors, pratiquement les créateurs de contenus apportent une aide aux développeurs qui sont en retour mis en avant et reçoivent du contenu les aidant à consolider ou élargir leur audience. Toutefois, dans leur discours, les développeurs et créateurs tendent à minimiser l'importance de telles rétributions :

Je, je ne considère pas vraiment ça comme une compensation parce que je donne les codes aux gens. Mais je suppose que, d'une certaine manière, cela peut aider ma... lorsque je fais un giveaway⁹⁴, cela peut inciter les gens à venir sur la chaîne. Mais... Je pense que c'est la seule chose. Aussi, tu sais, ils peuvent nous donner des informations comme, hey, vous savez quoi, nous sommes un peu blah, blah, blah. Ils nous donnent des informations pour que les gens qui font des vidéos et des choses comme ça puissent préparer tout ça pour que quand ça sortira. Mais, vous savez, c'est à peu près tout. Oui, oui. Je n'ai jamais reçu de salaire (rires) (Kyle, 52 ans)⁹⁵. Eh bien, ce n'est pas, ce n'est pas vraiment, il n'y a pas de programme de récompenses..., mais nous leur offrons des avantages. Mais cela se transforme en choses qu'ils peuvent distribuer à leurs communautés, etc. C'est donc avant tout un programme qui existe pour que nous ayons une relation avec eux (Jaqueline, 38 ans).

S'il y a donc bien un échange entre créateurs et développeurs, tous deux refusent d'objectiver les rétributions comme telles et s'attachent plus à une idée de coopération ou d'entraide. Toutefois, comme une qualification de bénévole conduit à invisibiliser le travail productif des créateurs, il nous semble que ne pas objectiver ces rétributions amène également à invisibiliser le travail des créateurs de contenus. En effet, au-delà des actes strictement réalisés dans les cadres du programme, les créateurs apportent une contribution significative à l'intégration de nouveaux joueurs dans la communauté ainsi qu'au maintien de l'intégrité de celle-ci en expliquant les changements à venir. En outre, en réalisant la promotion d'une liste clairement définie de créateurs et en leur fournissant des codes, les développeurs placent une liste finie

⁹⁴ Concours gratuit qui consiste à distribuer généralement aléatoirement des cadeaux aux participants.

⁹⁵ Extrait entretien Kyle, 52 ans, créateur de contenus, traduit directement de l'anglais.

de créateurs dans une position privilégiée par rapport à ceux qui sont extérieurs au programme. Les voies les plus légitimes au sein de la communauté sont donc celles qui coopèrent avec les développeurs opérant un contrôle indirect sur l'organisation de cette dernière.

Par conséquent, les créateurs de contenus jouent bien un rôle fondamental pour entretenir la cohérence de la communauté et la bonne communication entre les joueurs et les développeurs. Toutefois, une partie du travail des créateurs semble être en partie ignorée par l'euphémisation des rétributions de leur travail. Néanmoins, si le travail des créateurs est en partie invisible, les limites du travail des développeurs paraissent être particulièrement floues.

B - Les espaces numériques tendent à brouiller les frontières du travail mais permettent aux acteurs de le posséder.

1 - Les développeurs ne peuvent pas suspendre leur présence en ligne et doivent instaurer des barrières à leur propre temps de travail.

Si une partie du travail des créateurs de contenus paraît être invisibilisé, on peut aussi se questionner sur les frontières du travail des développeurs. Ainsi, dans leur travail, les développeurs paraissent exprimer une certaine passion, mais le travail paraît aussi s'inviter dans leur temps libre. En effet, le jeu étant toujours en ligne, ils peuvent à tout heure être sollicités par les joueurs sur les forums et les réseaux sociaux comme le mentionne Jacqueline :

l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée est crucial, est absolument crucial pour les personnes comme moi. Mais parfois, c'est beaucoup... Parce que vous essayez de faire ce qu'il faut pour vos joueurs et pour votre communauté. Et parfois... faut savoir si on veut aider quelqu'un tard dans la nuit ou si on veut attendre un peu plus tard. Parce que, naturellement, les gens dans ma position veulent aider tout le monde ! (Jacqueline, 38 ans)⁹⁶.

Dès lors, même les développeurs disposent des heures de travail officielles, ils ne peuvent jamais être déconnectés de celui-ci. Ils doivent faire preuve d'une certaine rigueur pour disposer d'une certaine existence en dehors de celui-ci. Cependant, au-delà de simples sollicitations, les développeurs ont une relation particulière avec leur travail. En effet, pour eux, ce n'est pas simplement l'objet de leur travail, mais il fait également partie de leurs loisirs. Par conséquent, même s'ils essayent de se détacher de celui-ci, infiltre les moments de détente :

⁹⁶ Extrait entretien Jacqueline, 38 ans, community manager, traduit directement de l'anglais.

Mes amis sont très respectueux : lorsqu'on joue ensemble, ils essaient de ne pas me faire travailler. Tu vois ce que je veux dire ? Parce que, vous savez, il y a des moments où on joue ensemble. Et je me suis dit, oh, c'est pas censé faire ça ! Et puis alors je tape quelque chose. J'aime me laisser une note. Je me disais, tu sais, parle de ça aux gens lundi ! ou fais des recherches lundi ! (Jacqueline, 38 ans).

Cela nous conduit à questionner la place du travail. En outre, si la distinction entre travail et loisirs nous semble naturelle aujourd'hui, Patrice Flichy (2017) nous rappelle que celle-ci s'est produite au 18^{ème} siècle lors de l'unification du travail par le capitalisme : « La conception unifiée du travail qui crée de la valeur et s'inscrit dans le salariat amène à repousser à l'extérieur les autres activités laborieuses appelées généralement « loisirs » » (p. 29). En ce sens, c'est la place du travail au sein de l'économie capitaliste classique qui tend à organiser la vie des individus de manière dichotomique entre travail et loisirs. Toutefois, dans une perspective plus moderne avec la fin du travail à la chaîne et une forme de liberté retrouvée au travail Patrice Flichy (*Ibid*) nous invite à étudier comment l'individu s'engage dans son activité de travail et que celle-ci peut également être source d'accomplissement et à questionner les zones de débordement entre travail et loisirs.

En effet, il semble ici que si le travail pourrait se montrer envahissant en empiétant sur son temps personnel, il ferait en réalité aussi partie des individus. Ainsi, au lieu de disposer d'un temps divisé entre travail et loisir, les développeurs paraissent vivre leurs loisirs et travail sur un continuum qui mobilise différentes parties d'eux-mêmes avec lesquelles il convient de s'adapter selon les situations. Cette dynamique est le mieux expliquée par Jacqueline, nous décrit que le jeu est à la fois son travail et son loisir, mais que dans des situations différentes celui-ci mobilise une partie différente de son identité :

De nombreuses fois, genre, euhm je vais essayer (rires) ça va paraître bizarre parce que c'est maintenant... c'est intéressant de trouver un équilibre entre *Jacqueline* la joueuse et *Jacqueline* la développeuse. Vous savez, la plupart du temps, j'essaie de jouer en tant que joueur. Mais il y a aussi des moments où je dois jouer en tant que dev.... sur un serveur (Jacqueline, 38 ans).

Ainsi, dans le travail des développeurs à ceci de spécifique qu'il fait partie intégrante de leur identité. Dès lors, dans la mesure où le travail participe à leur construction identitaire, il nous apparaît qu'ils possèdent effectivement leur travail. Par conséquent, il convient d'étudier cette question pour savoir si le travail ne serait peut-être pas ici une source d'accomplissement personnel.

2 - Les développeurs, artisans du jeu, ne semblent pas être des travailleurs aliénés.

Dans son analyse de l'évolution du travail, Patrice Flichy (2017) montre que le travail ouvrier à caractéristique initiale de prendre l'intégralité du temps de l'ouvrier. Toutefois, au sein de ce travail non réglementé et rationalisé, les individus pouvaient disposer de certains instants de détente dans la mesure où l'activité productive n'était pas strictement continue. Ainsi, même si l'ouvrier travaille de manière continue, il dispose de certains espaces dans les marges pour pouvoir s'exprimer. En outre, Marx théorise que le travail participerait de l'essence de l'humanité et permettrait de se réaliser en tant qu'Homme : « Dans ma production, envisageait-il, je réaliserais mon individualité, ma particularité ; j'éprouverais, en travaillant la jouissance d'une manifestation individuelle de ma vie et dans la contemplation de l'objet, j'aurais la joie individuelle de reconnaître ma personnalité » (Marx, 1968 [1844], p. 33).

Cependant, l'organisation scientifique du travail par le taylorisme va avoir pour effet de supprimer tous les temps morts dans l'organisation du travail. Dès lors, pour retrouver un espace d'expression, les ouvriers devront attendre la diminution du temps de travail et les congés payés (Flichy, *Ibid*). Dans cette dynamique, le travail perd toute sa valeur et ne participe plus à la réalisation de soi : « Pour des millions d'hommes et de femmes, l'activité quotidienne du travail gagne-pain n'a pas de valeur enrichissante ni équilibrante. Pour ceux-là, la réalisation de soi et la satisfaction ne peuvent être cherchées que dans les activités de loisir » (Friedmann, 2012 [1964], p. 240). Loin de pouvoir s'exprimer, l'individu dans le cadre du travail est nié et son corps est ruiné. Ce sont sur ces conditions de travail sur lesquelles Marx s'appuie pour développer sa thèse de l'aliénation au travail.

Dans ce cadre, le capitalisme capture le produit du travail et en dépossède l'ouvrier, ce qui le transforme en moyen de production. Le travail se transforme en activité dans la mesure où elle devient étrangère au travailleur. Puisque le travail devrait permettre à l'individu de réaliser son individualité, l'humain est ainsi dépossédé de son essence. Le travail produit donc l'aliénation du travailleur par la négation de sa propre nature. Ainsi, l'individu pense redevenir lui-même en se libérant du travail. La dichotomie entre travail et loisir est donc établie : « Il est lui, quand il ne travaille pas, et, quand il travaille, il n'est pas lui » (Marx, *Ibid*, p. 60-61).

Dans le cadre du travail de nos développeurs, Jacqueline, a identifié deux parties d'elle-même comme vu précédemment avec sa position en tant que joueuse et en tant que

développeuse. En outre, dans le cadre de leur travail, les développeurs semblent réellement posséder leur travail. Tout d'abord, ils ont pour particularité d'être producteur et consommateur du jeu. De plus, ils font partie intégrante de la communauté du jeu avec la construction d'échanges stables et durables avec les joueurs ou les créateurs de contenus, ils font partie intégrante de la communauté de jeu. Si nous avons vu qu'ils peuvent effectivement être contestés, la construction du jeu prend également un aspect collaboratif. En outre, le jeu est aujourd'hui le résultat de plus de 13 ans d'équilibrages et d'ajouts de contenus menés par l'ensemble des développeurs qui ont pris part au jeu durant toutes ces années. Finalement, comme l'exprime Jacqueline, le travail dans ce cadre est un moyen s'accomplir personnellement :

Le community management en général c'est très épanouissant. Il y a des parties qui sont assez difficiles, je ne vais pas mentir. C'est pas tous les jours une bonne journée. [...] Mais je dirai que j'aime vraiment travailler dans le community management parce qu'on y voit le meilleur des gens. Certes, on voit parfois le pire des gens, mais euhm c'est très gratifiant de voir tout ce qu'il y a de bon dans, dans une communauté. On voit les gens nouer des relations les uns avec les autres, qu'il s'agisse de relation amicale, de trouver une deuxième famille ou de trouver l'amour. Certaines personnes se sont mariées (rires) grâce au jeu ! Et ça a toujours été très beau pour moi. [...] J'ai assisté à la Star Wars Celebration [...] et je me suis dit : "J'espère que ça va être bien". Mais c'était si beau ! Les gens venaient me voir et m'expliquaient à quel point ils aimaient le jeu, leurs histoires et leurs expériences avec. Ce sont des moments comme ça qui font que ce travail est très gratifiant pour moi. Donc, ouuuuu ! (Jacqueline, 38 ans).

Dès lors, nous pouvons constater que travailler en tant que community manager permet de s'accomplir personnellement et elle retire de son travail des satisfactions personnelles qui lui permettent de se sentir valorisée. Au-delà d'un simple outil de travail, le jeu est désigné explicitement comme un outil créant des liens et de partager une passion commune. Par conséquent, même si les limites du travail de développeurs sont floues, celui-ci ne semble pas aliéner les travailleurs, mais bien au contraire leur permet de l'expérience de l'accomplissement de soi en contribuant à une expérience qui prend pleinement place dans la vie des joueurs.

Nous avons présenté dans cette deuxième partie la mise en concurrence des acteurs dans le processus d'évolution du jeu, mettant en tension leur identité. Pour maintenir une autorité sur les joueurs, les développeurs doivent exposer leur passion et établir des relations de proximité avec certains membres de la communauté. Toutefois, ce travail paraît participer à la réalisation de l'individualité des développeurs qui en retirent de nombreuses satisfactions. En outre, nous avons commencé à apercevoir le fait que le jeu permet aux joueurs de développer de nombreuses relations, qu'elles soient amicales, voire amoureuses. Ainsi, nous allons nous concentrer sur la place que prend pratiquement l'aspect social du jeu dans la vie

quotidienne des individus et la place de pratiques ritualisées qui renforcent les relations sociales s'établissant au sein des communautés de joueurs.

Chapitre 3 : La vie des communautés de joueurs en ligne et la consolidation des relations sociales qui s'y établissent passe par l'entretien de pratiques ritualisées.

(analyse de la pratique des acteurs)

I - Dans le monde virtuel, se trouver un groupe d'amis ou une communauté apparaît comme un enjeu central pour les personnes investies dans cet univers.

A - La construction de relations sociales à partir du jeu dépasse le cadre de celui-ci et aboutissent à la formation d'une deuxième famille.

1 - La participation itérative à des activités sociales justifie en soi le fait d'être investi dans un monde virtuel.

Ayant pu observer l'ensemble des normes qu'un joueur doit intégrer pour participer pleinement au jeu ainsi que le fonctionnement général de la communauté, nous nous intéressons maintenant spécifiquement au vécu particulier des joueurs réguliers du jeu. Dans le chapitre 1, nous avons montré que le monde virtuel est un univers fondamentalement social même si tous ne jouent pas en groupe. Or, c'est cette dimension sociale qui semble rassembler nos joueurs et justifier de leur investissement dans le monde virtuel :

bon pour l'aspect social du jeu donc si je résume au début c'était pas très important euh à un moment j'ai essayé ça m'a plu, les circonstances ont changé euh j'ai arrêté. Et aujourd'hui c'est plus que pour ça en fait ouais (rires) (Loic, 39 ans)⁹⁷. La plupart du temps que je passe maintenant, c'est avec d'autres personnes, oui... oui je joue encore seul de temps en temps mais maintenant je divise mon temps si je joue seul, c'est sur d'autres jeux, que ce soit des MMO ou non, mais généralement quand je suis dans SWTOR maintenant, c'est avec d'autres personnes (Phil, 50)⁹⁸.

Par conséquent, pour nos joueurs, le jeu est principalement une expérience de groupe. Dans le cas de Phil, le jeu solo est relégué à d'autres titres vidéoludiques dans la mesure où pour lui SWTOR est une aventure sociale. De surcroît, le jeu tend même à devenir un simple

⁹⁷ Extrait entretien Loic, 39 ans, développeur logiciel.

⁹⁸ Extrait entretien Phil, 50 ans, ingénieur réseau, traduit directement de l'anglais.

support pour des interactions sociales et celui-ci peut être détourné par les joueurs pour partager un moment de partage entre eux :

On a un truc qui s'appelle... Qu'est-ce que c'est ? La euhh Déambulation des Lokins. Nous prenons tous notre personnage, qui est basé sur le PNJ Lokin dans le jeu. Et nous sommes nombreux. Il y a probablement, je dirais... (pause) Je ne sais pas, entre 10 et 20 personnes. Et nous marchons très lentement sur la flotte [hub social]. La déambulation des Lokins, c'est comme ça qu'on l'appelle. Et nous faisons quelques tours (rires). Ensuite, on va faire des trucs dans les tunnels de Rakghoul [localisation]. Et c'est vraiment très drôle. J'aime bien faire ça parce que ce qui est drôle, c'est qu'on se demande ce que pensent les autres. Regardez-moi ces abrutis (rires) (Kyle, 52 ans)⁹⁹.

Dans ce cas, Kyle et sa communauté se déguisent comme le personnage du jeu Eckard Lokin et déambulent dans le jeu. Ainsi, il semblerait que la motivation de jouer peut être strictement motivée par l'anticipation d'un échange social.

Cependant, au-delà de simples échanges, on paraît ici entrevoir la première caractéristique de sociétés totémiques australiennes observées par Durkheim dans *Les Formes élémentaires de la vie religieuse* (2013 [1912]). Au sein des tribus australiennes, le groupe de base le plus fondamental dans la vie collective est le clan. Le totem est partagé par l'ensemble des membres et il est le symbole du clan. En outre, la force religieuse est le sentiment que la collectivité inspire à ses membres qui « se fixe sur un objet qui devient aussi sacré ; mais tout objet peut jouer ce rôle » (Durkheim, *Ibid*, p. 327).

Or, dans cet instant de réunion des individus, le jeu semble avoir perdu sa fonction de jeu au sens propre pour prendre celui d'un totem. Le jeu est l'élément de base duquel les relations sociales entre les joueurs ont pu s'établir et ce sont les activités autour du jeu qui entretiennent ces relations. Déambuler en étant déguisé comme un personnage du jeu ne répond à aucun objectif vidéoludique, mais paraît permettre de réunir les membres du groupe et manifester l'unité de la communauté.. Du fait que le social naît du jeu, c'est sur celui-ci que se fixe le sacré, en mobilisant des comportements particuliers, un vocabulaire particulier ainsi qu'un rythme propre. En déambulant tous ensemble, les individus manifestent leur attachement au totem et leur appartenance au clan.

En outre, si les relations sociales par leur importance semblent dépasser le jeu, elles découlent aussi de celui-ci. Ainsi, le jeu paraît remplir des fonctions totémiques auprès des joueurs. Toutefois, pour correspondre au modèle du clan des sociétés australiennes, nos communautés de joueurs devraient également disposer de relations sociales démontrant un attachement particulier entre eux.

⁹⁹ Extrait entretien Kyle, 52 ans, créateur de contenus, traduit directement de l'anglais.

2 - Les relations sociales établies au sein du jeu s'étendent au-delà des espaces numériques et peuvent permettre aux joueurs de nouer des relations sociales fortes et durables.

Si nous pouvons au moins en partie expliquer l'investissement de certaines personnes dans des univers en ligne par l'importance des relations sociales qu'elles peuvent établir, on pourrait penser que celles-ci ne peuvent être aussi importantes pour nos acteurs que celles établies directement dans un cadre hors-ligne. Toutefois, comme explicité par Serge Proulx (2006) même dans le cadre d'interactions en ligne, les acteurs peuvent être conduits s'établir comme des supports affectifs et développer des gestes d'empathie et de partage. La démonstration d'une implication forte dans ces relations nous a notamment été expliqué par Kyle :

il y a eu des gens dont je me suis vraiment, vraiment rapproché. Et, tu sais, ils avaient, tu sais, des moments difficiles. Et je leur ai prêté de l'argent (rires). Oh, et, tu sais, ils l'ont rendu ! Tu sais, ils sont un peu timides. Et j'ai dit, d'accord, je vais t'envoyer quelques centaines de dollars. Et ils m'ont remboursé. Je n'aurais jamais prêté de l'argent à quelqu'un dont je ne me soucie pas. Mais oui, ils traversaient une période très difficile. Et, tu sais, je me suis dit que si je pouvais faire quelque chose pour l'aider, je le ferais (Kyle, 52 ans).

Ainsi, nous constatons que la relation qui s'est établie entre Kyle et son ami est assez importante pour qu'il puisse envisager de lui prêter de l'argent et a fortiori le remboursement de la somme a été effectuée. De plus, cet acte ne nous semble pas anodin au vu des sommes engagées qui restent significatives. Il y a donc un lien d'empathie indéniable exprimé par Kyle, mais également en lui prêtant de l'argent, Kyle apporte son aide à un membre de sa communauté. Mais au-delà, de simple acte de solidarité, les relations établies en ligne permettent également aux joueurs de s'ouvrir sur le monde en franchissant le pas de la rencontre physique avec les personnes rencontrées en jeu :

J'ai d'abord rencontré différentes personnes individuellement. Plus tard, nous avons organisé des « meetup » avec tout le monde. J'ai rencontré la première personne en 2021. Puis j'en ai rencontré une autre la même année. Puis j'en ai rencontré cinq autres, la même année. Et l'année suivante, j'en ai rencontré quelques autres. Depuis, on se réunit régulièrement dans l'une des villes d'Europe. On se retrouve tous pour un week-end ou quelque chose comme ça. Et oui, je les ai rencontrés en rejoignant des équipes de progression¹⁰⁰. (Roman, 23 ans)¹⁰¹.

Par conséquent, l'activité de jeu, alors qu'elle pourrait apparaître comme un enfermement dans un univers virtuel, permet dans ce cas aux joueurs de s'ouvrir à différentes cultures et découvrir différentes villes en Europe. Dès lors, l'investissement dans le monde virtuel ne saurait être compris comme un délaissement des relations réelles dans la mesure où il apparaît comme important pour les joueurs de se réunir. On peut également penser que le

¹⁰⁰ Les équipes de progression désignent des équipes qui cherchent à progresser pour compléter des raids.

¹⁰¹ Extrait entretien Roman, 23 ans, étudiant en 5ème année de médecine, traduit directement de l'anglais.

fait de se réunir permet aussi aux acteurs de réaffirmer leur lien d'attachement et de manifester concrètement leur communauté.

Enfin, dans certains cas, les communautés de joueurs sont aussi un cadre qui permet de développer des relations très fortes. Ces relations peuvent ainsi mener à des histoires d'amour, comme nous le décrit Kyle qui a rencontré sa fiancée en jouant à SWTOR : « Genre ! J'ai rencontré..., je suis fiancé. J'ai rencontré ma future femme en streamant. Genre c'est vraiment une énorme partie de ma vie ! (Kyle, 52 ans) ». Toutefois, au-delà de ce cadre, les relations durables établies en jeu peuvent donner le sentiment d'avoir trouvé une famille, comme l'exprime Jacqueline :

Je les ai d'abord rencontrés en ligne, et on est amis depuis oh mon dieu ! quelle année sommes-nous ? On est amis depuis plus de dix ans maintenant. Oui, c'est ça ! Et on s'est rencontrés dans la vraie vie plus que quelques fois. Et je les considère comme ma « found family » (famille trouvée ou deuxième famille). On peut tout faire ! On peut partir en voyage ensemble, on peut jouer ensemble et je ne me laisserai jamais d'eux (rires) Je les aime beaucoup. Donc oui, nous nous sommes d'abord rencontrés en ligne, puis nous nous sommes rencontrés dans la vraie vie (Jacqueline, 38 ans)¹⁰².

D'après Durkheim, la seconde caractéristique d'un clan est que les membres de celui-ci se regardent comme formant une même famille. Cela ne traduit pas nécessairement des relations de consanguinité, mais une reconnaissance de certains devoirs communs qui traduit la présence d'un lien particulier : « L'Homme voit dans les choses de son clan des parents ou des associés ; il les appelle des amis, il les considère comme fait de la même chair que lui » (Durkheim, 2013 [1912], p. 212). Dans le cas de nos joueurs, Kyle s'est senti investi d'un devoir d'assistance en prêtant de l'argent à un membre de sa communauté. De plus, Jacqueline explicite clairement la sensation de proximité forte qui l'unit à ce groupe en expliquant avoir le sentiment d'avoir trouvé sa famille. Il semble donc y avoir clairement un sentiment d'appartenance et des obligations morales entre les membres de la même communauté de joueurs.

Ainsi, au sein des communautés de joueurs, les relations sociales paraissent relever d'une importance toute particulière. Dès lors, au vu de ce qu'il nous paraît ressembler dans une certaine mesure à des communautés religieuses. Nous allons présenter dans la section suivante les modalités pratiques de l'organisation sociale au sein de la communauté de joueurs que nous avons observés.

¹⁰² Extrait entretien Jacqueline, 38 ans, community manager, traduit directement de l'anglais.

B - L'observation d'une communauté de joueurs en ligne nous donne à voir l'organisation d'un village virtuel.

1 - Retourner dans un espace familial implique de se questionner personnellement sur sa proximité avec les acteurs.

La communauté de joueurs que nous avons étudiée durant notre terrain d'observation ne nous était pas entièrement étrangère. En effet, nous avons été nous-mêmes joueur actif de SWTOR entre juin 2017 et août 2022, cumulant environ 3500h de jeu sur nos cinq ans d'activité. Dans un premier temps, nous avons été mis en relation avec la fondatrice de la communauté en 2019 alors qu'elle avait été invitée à aider la communauté dans laquelle nous nous trouvions à l'époque à réaliser un raid. Nous avons rejoint le serveur discord de la communauté observé le 17 janvier 2020 et avons été actif entre mars 2020 et août 2022. Les engagements qui vont être décrits ici nous ont en grande partie été rendus possible par la période liée à la COVID-19 et aux diverses restrictions sanitaires.

Notre engagement au sein de la communauté de joueurs était secondaire car sur cette période, nous avons pour activité principale la gestion d'un autre groupe. En effet, nous avons la responsabilité de la co-direction d'une équipe de raid en difficulté cauchemar (maximale). Cependant, cette expérience nous a permis d'acquérir une certaine expertise concernant le rôle de tank¹⁰³ auprès de la communauté observée.

De surcroît, assez tôt, nous avons commencé à assister la fondatrice de la communauté en organisant un premier raid en son absence en juin 2020. Si nous étions moins actifs en général que d'autres personnes, nous étions présents aux événements principaux et avons construit des relations de confiance avec certains acteurs clés, que ce soit les raids leadeuses actuelles ou la fondatrice. En outre, cette position de raid lead, la plus importante après celle de la fondatrice, avait originalement été créée sur mesure pour nous. En cas d'absence de la fondatrice, nous étions chargés d'organiser les raids, les jours prévus et de donner les directions nécessaires au groupe pour mener à bien les activités.

En 2022, à la suite de problèmes internes à notre groupe principal et au vu de nos obligations hors du jeu, nous avons commencé à nous désinvestir. De plus, la fondatrice de la communauté observée ayant des problèmes personnels, elle souhaitait que nous prenions

¹⁰³ Voir annexe n°7

pleinement en charge la gestion des raids à temps plein. Toutefois, ne souhaitant pas nous réinvestir à ce degré après les débâcles du premier groupe, nous avons refusé. Ceci a mené à un éloignement progressif vis-à-vis du jeu et le rôle que nous avions refusé a été repris par les deux raids leadeuses actuelles.

En revenant sur ce terrain, nous avons la garantie de pouvoir observer, de manière hebdomadaire, les joueurs dans leur cadre normal d'interaction. De plus, les liens que nous avons établis avec la fondatrice et les raids leadeuses pouvaient nous permettre de faciliter nos observations tout en ne connaissant pas particulièrement la très grande majorité des membres.

Si notre retour au sein de la communauté a engendré des réactions positives auxquelles nous ne nous attendions pas¹⁰⁴, ces réactions ont plus participé à la normalisation rapide de notre présence au sein du groupe plus qu'autre chose. En outre, nos relations préalables ont été utilisées pour nos observations uniquement de manière instrumentale, pour l'obtention d'autres informations et contacts et non comme des sources en soi, afin de limiter les biais possibles.

Les conditions de notre observation étant posées, nous pouvons maintenant établir ce qu'il nous a été donné de voir. Or, avant de rentrer dans une quelconque activité, nous avons pu observer la mise en scène des relations personnelles établies entre nos acteurs.

2 - L'activité de la communauté de joueurs met en scène la vie de ses acteurs et expose leurs relations personnelles.

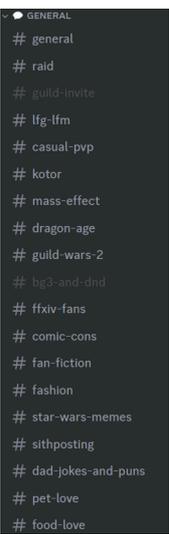
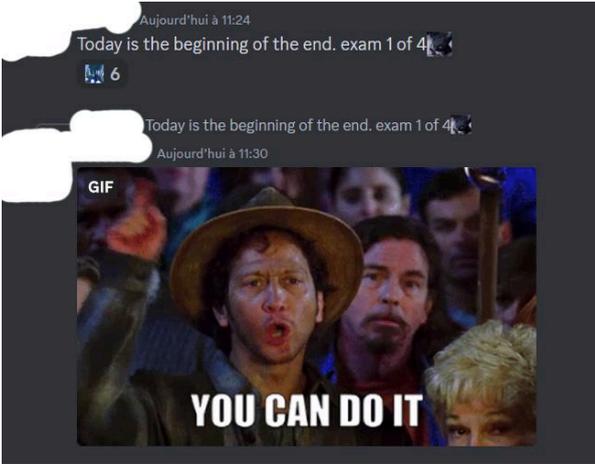
La notion de communauté comme évoqué en introduction provient de Ferdinand Tönnies sous l'appellation de « Gemeinschaft » qui désigne un collectif fondé sur une proximité géographique et émotionnelle, qui implique des interactions directes, concrètes et authentiques entre les membres de celle-ci (Tönnies, 1992 [1887]).

Dans le cadre d'internet et pour décrire des relations qui dépassent le simple échange entre 2 personnes, c'est Howard Rheingold (1995) qui a développé en premier la notion de communauté virtuelle comme étant : « des regroupements socioculturels qui émergent du réseau lorsqu'un nombre suffisant d'individus participent à ces discussions publiques pendant assez de temps en y mettant suffisamment de cœur pour que des réseaux de relations

¹⁰⁴ Voir annexe n°8.

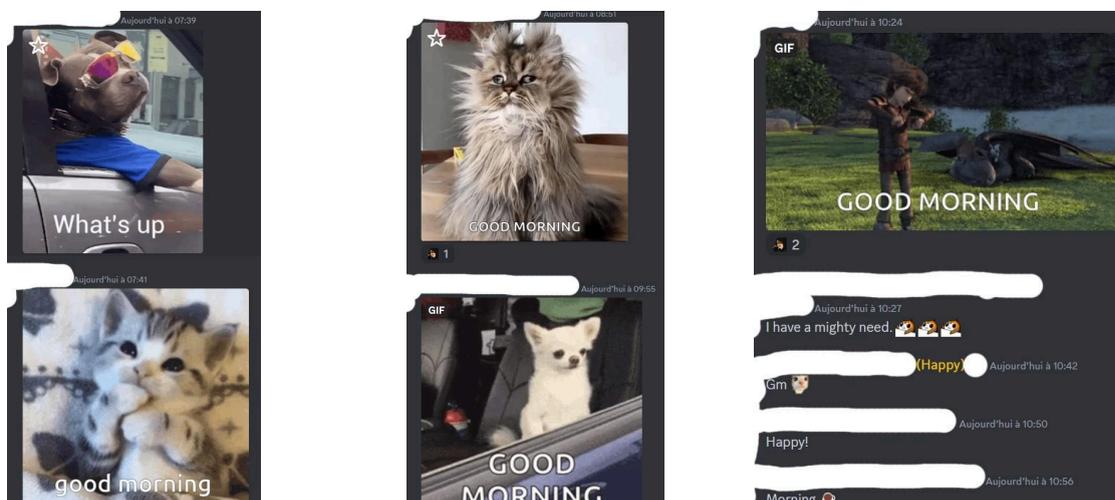
humaines se tissent au sein du cyberspace » (p. 6). Ainsi, Rheingold a soutenu l'idée que de réelles communautés pouvaient s'établir au sein d'espaces en ligne. Toutefois, ses travaux ont été critiqués, car il étudiait la communauté « The Well » n'était que l'extension d'une communauté de membres qui se connaissaient personnellement et physiquement. Ainsi, la notion de communauté pour désigner des espaces virtuels reste controversée dans la mesure où les communautés virtuelles ne feraient que simuler des communautés réelles ou que les liens au sein de ces communautés seraient des liens faibles.

Nonobstant, lorsque nous observons notre communauté de joueurs, ce qui est frappant est l'absence de discussions propres au jeu sur le tchat général du serveur. En effet, sur celui-ci, nous retrouvons la plupart du temps des discussions relatives à la vie quotidienne des gens, à leurs activités et au jeu vidéo en général (image ci-dessous)¹⁰⁵. Le jeu n'est pas complètement absent, mais il n'est pas central. Ce faisant, il se retrouve plus largement dans des tchats secondaires et plus spécifiques comme celui dédié aux raids. Dès lors, dans un premier temps, ce que l'on voit de la communauté et des personnes discutant de leur vie personnelle et de leurs activités respectives. En outre, au sein du serveur Discord de la communauté, on retrouve de nombreux tchats qui ont à voir soit à d'autres jeux comme Mass Effect soit remplissent simplement un objectif de partage comme le tchat « food love » au sein duquel les membres partagent les photos de leur nourriture (illustrations ci-après).

	 <p>Traduction : « aujourd'hui c'est le début de la fin. Examen 1 sur 4 », GIF : « tu peux le faire ! »</p>
<p>Capture d'écran de l'auteur, section des tchats du serveur discord de la communauté de joueurs, capture du 6/05/2024</p>	<p>Capture d'écran de l'auteur, échange entre deux membres de la communauté sur le tchat général, capture du 6/05/2024 (parties blanches pour préserver l'anonymat des membres).</p>

¹⁰⁵ Captures d'écran supplémentaires aux annexes n°9 et 10.

De plus, les membres ont également développé des rituels de communication spécifiques comme celui de se souhaiter une bonne journée de manière systématique, tous les matins, la plupart du temps, en utilisant des gifs :



Captures d'écran de l'auteur, tchat général de la communauté de joueurs, captures du 6/05/2024 . (Parties blanches pour préserver l'anonymat des membres).

Ainsi, si la communauté de joueurs a été construite autour du jeu, les échanges sociaux sont beaucoup plus larges que celui-ci et concernent dans leur majorité de simples interactions entre des individus qui discutent de leur vie courante, occupations et problèmes¹⁰⁶. Dès lors, si le jeu a participé à la construction des interactions, il en est loin d'en être l'objet principal. De plus, l'habitude de la salutation matinale nous paraît être le symptôme de la nature toute particulière des relations qui s'établissent ici. En effet, dans le monde physique, on s'attendait à retrouver principalement ce type d'échanges entre des voisins ou des collègues se saluant en début de journée.

Par conséquent, si le jeu est le facteur d'union de la communauté, il ne semble pas en être le sujet. En outre, si la question de la proximité géographique de la définition de Tönnies ne peut être résolue ici, nos acteurs paraissent bien partager des interactions directes, concrètes et authentiques. Dans l'acception de Rheingold, les membres paraissent avoir tissé un réseau de relations humaines au sein du cyberspace. En somme, il apparaît que nous observons une forme de village virtuel. Toutefois, si ce sont nos acteurs qui paraissent être au

¹⁰⁶ Voir captures d'écran supplémentaires aux annexes n°9 et 10.

centre des échanges, nous allons voir dans la partie suivante au travers de l'activité de raid que c'est bien le jeu qui vient matérialiser le lien entre tous les membres de la communauté.

II - L'existence de la communauté en ligne est conditionnée par le maintien et l'entretien de pratiques ritualisées.

A - Au sein de la communauté de joueurs, les « raids » permettent d'entretenir le lien social.

1 - La lecture de « raids », comprendre pourquoi cette activité est le facteur assurant la cohésion de la communauté.

Si nous avons évoqué la question de l'activité des raids, nous n'avons pas décrit précisément ce que cette activité implique. Au sein de SWTOR les raids sont une des seules activités qui est strictement impossible à compléter en jouant seul. La plupart des raids existent sous deux formats 8 ou 16 joueurs. Le raid est généralement accompagné d'une histoire qui justifie l'implication des joueurs dans l'activité au sein de l'univers du jeu. Pratiquement, l'activité va confronter les joueurs à affronter entre 4 et 7 boss entrecoupés de séquences où les joueurs progressent en tuant des ennemis plus basiques ou réalisant des puzzles. Les boss sont des ennemis très puissants qui nécessitent de mobiliser tous les joueurs de manière simultanée pour espérer les vaincre. En outre, pour cela, il ne convient pas de simplement les attaquer pour les défaire, mais de réaliser des mécaniques de jeu plus ou moins élaborées pour les affaiblir ou déjouer leurs défenses.

Lors de ces affrontements, chaque joueur doit jouer un rôle précis selon son type de personnage Tank, DPS, Healer. Le rôle de tank consiste à maintenir l'attention du boss sur soi et de concentrer la majorité des dégâts afin de protéger les autres membres du groupe. Les DPS est le rôle qui consiste à infliger les dégâts principaux au boss. Enfin, le rôle de healer à la charge de soigner les membres du groupe au cours du combat.

Au minimum, un raid dure environ 45 minutes et peut prendre jusqu'à plusieurs heures à compléter. Ce facteur dépend principalement du niveau de difficulté de l'activité (histoire, difficile ou cauchemar). Dans la difficulté histoire, il n'est pas attendu des joueurs de répondre à des mécaniques de jeu très difficiles et l'activité devrait durer approximativement une heure. Toutefois, dans le cas d'un raid cauchemar, la progression au sein de celui-ci peut

prendre plusieurs dizaines d'heures. En effet, dans ce cas, il est attendu de chaque joueur de jouer presque parfaitement son rôle. Ainsi, les joueurs doivent se retrouver plusieurs fois par semaine et essayer de tuer le même boss en boucle. Ce processus peut prendre une centaine d'essais et ainsi s'étaler sur plusieurs semaines.

Dans le cas de notre communauté de joueurs, les raids sont la très grande majorité du temps en difficulté histoire, avec quelques exceptions en mode difficile pour les raids les plus simples du jeu. L'idée initiale de ces raids était de pouvoir familiariser de nouveaux joueurs avec les raids. Toutefois, lors de notre observation, tous les joueurs semblaient habitués à ceux-ci et l'immense majorité du temps aucune indication n'était indiquée sur les combats, car chacun connaît son rôle. Ainsi, quand nous participons au raid, nous assistons principalement à une conversation d'un groupe moyen de 12 ou 13 personnes sur une durée allant de 45 minutes à 3 heures dans un cas exceptionnel. Les sections de jeu entre les boss sont les moments d'échanges privilégiés des membres et le groupe s'arrête même fréquemment de jouer entre deux groupes de monstres ou après avoir tué un boss pour continuer leur discussion. Les uniques moments de trêve pouvaient être les combats de boss, durant lesquels les personnes en charge du raid pouvaient demander le silence si les communications devenaient trop cacophoniques.

Dès lors, nous avons présenté les conditions qui caractérisent l'activité de raid au sein de la communauté observée. Nous allons donc maintenant nous intéresser à l'économie des interactions lors de l'activité.

2 - Au fil des discussions, le jeu apparaît comme un prétexte pour un échange social.

Du fait que l'activité de raid requiert une certaine coordination pour que chacun remplisse son rôle, nous nous attendions à ce qu'au moins une partie des échanges soit toujours en rapport direct avec l'activité de jeu en soi. À notre surprise, durant les sept raids que nous avons observés entre le 21 décembre 2023 et le 9 mars 2024, nous n'avons observé des discussions relatives proprement à l'activité que deux fois. Dans le premier cas, le 3 février 2024, une membre du groupe à plusieurs reprises à déclencher le combat avec des groupes d'ennemis à notre place, occupant le rôle de tank. La fondatrice de la communauté l'a donc rappelé à l'ordre en précisant que dans ce cadre ceci n'avait pas d'influence et que ce

n'était pas grave. Néanmoins, dans des difficultés supérieures, ce comportement peut être réprimé et ne pas écouter les consignes peut mener à une exclusion. Dans le second cas, le 2 mars 2024, le groupe a exceptionnellement réalisé un raid en mode difficile ainsi que deux autres activités de groupe. Dans ce cas, de nombreuses consignes ont été données concernant les mécaniques de jeu et les tâches que chacun devait remplir.

La plupart du temps, les conversations couvrent des sujets très divers. Tout d'abord, un sujet de discussion important sont les jeux vidéo. Le jeu « Baldur's Gate III » est un sujet récurrent dans la mesure où plusieurs membres du groupe jouent de manière assidue à celui-ci, le raid du 6 janvier a même été suivi d'un rendez-vous spécial pour pouvoir discuter de Baldur's Gate. Cette présence peut s'expliquer par la proximité du jeu avec SWTOR car celui-ci est également un jeu vidéo de rôle (RPG) mais en solo ou coopération. De plus, Baldur's Gate s'est plus globalement illustré dans le secteur du jeu vidéo en remportant de multiples récompenses de jeu de l'année de 2023¹⁰⁷. Outre les jeux vidéo, les membres discutent de leur vie quotidienne et de leur problème au travail, comme un membre qui évoque ses relations avec des clients dans son rôle de responsable d'un carrousel à Oxford. Par ailleurs, ils partagent des conversations sur leurs passions ou l'actualité. Ainsi, le 3 février 2024, lors d'une discussion au sujet de la mobilisation des agriculteurs, une membre belge évoque son expérience, notamment concernant les risques de pénuries dans les supermarchés.

Ce que nous pouvons dire de ces raids est dans un premier temps qu'il s'agit d'un évènement pour la communauté, car la majorité des membres actifs y prennent part. De plus, cela illustre bien que les guildes comme notre communauté de joueurs se construisent par l'expérience partagée : « les récits et histoires partagés, qui constitueront l'identité du collectif et entretiendront le sentiment d'appartenance au groupe ». (Servais, 2015, p. 27). Dès lors, la guildes dans le monde virtuel perpétue un collectif qui joue le rôle d'une famille élargie. En outre, le dispositif technique du jeu, dans l'exercice du raid, est subverti pour servir une fonction proprement sociale.

La communauté observée dans la pratique du raid met en scène un moment d'unité qui, par cette activité, atteste des relations sociales établies et manifeste l'entité du groupe dans le moment présent. Cependant, si cette interaction semble fluide, elle suit tout de même

¹⁰⁷ « Baldur's Gate III devient ainsi le premier jeu à obtenir les 5 principaux « jeu de l'année »: Golden Joystick Awards, Games Awards, DICE Awards, GDC Awards et BAFTA Games Awards», *Baldur's Gate III*, site web Wikipedia. [En ligne] Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Baldur%27s_Gate_III

une organisation particulière et certaines règles. Ainsi, quand un membre paraît y contrevenir, elle est rappelée à l'ordre. Dès lors, le raid paraît être un moment d'effervescence particulier qui répond à des règles précises, mais qui permet d'incarner de manière plus sensible la communauté de joueurs.

Ainsi, l'activité de raid au sein de la communauté de joueur paraît être un moment particulier, que ce soit dans sa dimension événementielle ou sociale. Toutefois, en dehors de l'activité même, celle-ci revêt une importance particulière, que ce soit par les comportements qu'elle produit avant ou après celle-ci.

B - L'activité du « raid » convoque les membres dans un moment de partage qui dépasse le cadre strict de l'activité.

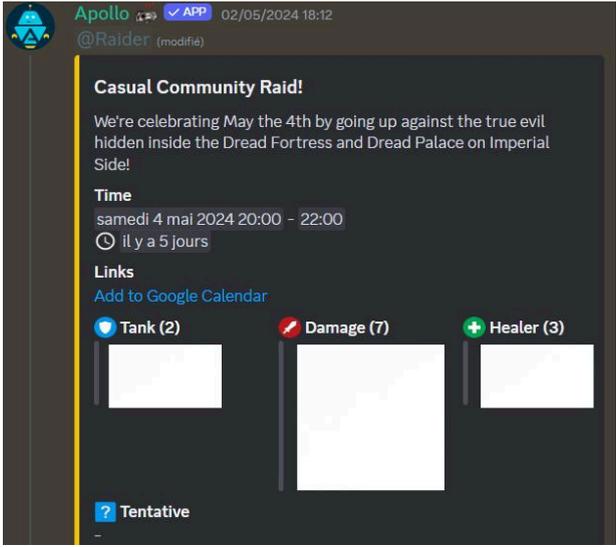
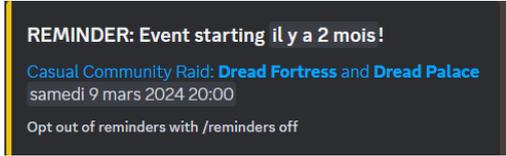
1 - Avant le jeu, les individus se préparent à l'activité et anticipent le moment de l'échange.

Avant de participer à l'activité de raid, les joueurs doivent se préparer en suivant un certain nombre de préparatifs. Comme évoqué au chapitre 1, les raids dans notre communauté ont, sauf exceptions, lieu à 20h¹⁰⁸, les joueurs au moins européens doivent adapter leur heure de dîner avant de participer à l'activité. Cependant, avant même de préparer son repas, il convient de s'inscrire à l'activité qui est gérée par un bot¹⁰⁹.

L'inscription aux raids se fait sur un canal dédié en répondant au message d'inscription d'un bot (image ci-dessous). Ce procédé a pour particularité d'afficher à tous les membres participant au raid ainsi que leur rôle choisi. Dans une perspective d'organisation, cela permet de savoir si assez de membres sont présents et aux bons postes afin de pouvoir bien réaliser le raid et de choisir entre le mode prévu pour 8 ou 16 joueurs. Néanmoins, ce processus a également pour conséquence d'afficher à tous les membres de la communauté sa bonne participation au raid. S'inscrire au raid a donc aussi un aspect symbolique dans la mesure où l'on signale son investissement dans la vie de la communauté. La phase de préparation juste avant le raid débute pour la plupart des joueurs 15 minutes avant le raid quand le bot notifie tous les joueurs que leur présence est attendue pour le raid (image ci-après).

¹⁰⁸ L'heure des raids a été fixée par la fondatrice de la communauté qui réside au Royaume-Uni, ceux-ci sont donc placés pour correspondre aux habitudes anglaises.

¹⁰⁹ Un bot informatique est un logiciel qui permet de réaliser certaines tâches informatiques de manière autonome ou semi-autonome.

	
<p>Capture d'écran de l'auteur, message d'inscription au raid, capture du 6/05/2024 (cadres blancs pour préserver l'anonymat)</p>	<p>Capture d'écran de l'auteur, message de rappel du raid, capture du 06/05/2024</p>

Ce temps de préparation de 15 minutes permet aux joueurs dans un premier temps de préparer l'équipement de leur personnage pour le raid. Toutefois, il permet également aux membres de rejoindre le canal de discussion général du serveur discord pour commencer à discuter avec les autres membres. En simultanément, la fondatrice de la communauté et le ou les raids leadeuses présentes discutent de l'organisation ou des formalités dans le canal de discussion dédié au raid. Ce n'est que dans un second temps que les membres du raid seront amenés dans le channel de raid par la fondatrice ou les raid leadeuses. En effet, le canal dédié au raid est soumis à certaines restrictions et un simple membre ne dispose pas des autorisations nécessaires pour le rejoindre à moins d'y être conduit par les personnes en charge de l'activité. En outre, pour rejoindre le groupe en jeu, les membres doivent envoyer une demande à la personne indiquée (fondatrice ou raid lead) afin que celle-ci les invite au groupe en jeu. Il y a donc une forme de double admission finale à la participation en raid.

Dans sa lecture des rituels, Durkheim (2013 [1912]) explique que les moments de communion entre les individus sont permis par la réunion de sentiments particuliers en un qui est rendu possible par la manifestation de signes particuliers. C'est par l'addition de ces éléments que l'on peut reconnaître le sacré, car pour Durkheim (*Ibid*) tout objet peut devenir sacré si les individus le sacralisent : « Le caractère sacré que revêt une chose n'est donc pas impliqué dans les propriétés intrinsèques de celle-ci : *il y est surajouté* » (p. 328) Or, tout ce processus précédent le raid est rempli de signes et de symboles, que ce soit par la

manifestation, sa participation ou l'admission finale en raid. En outre, l'admission en raid paraît donc démontrer de la dimension sacrée qui peut être attribuée au raid. D'après Durkheim (*Ibid*) le rapport au sacré commande de les approcher avec certaines réserves. En outre, ceux-ci sont généralement protégés par des systèmes d'interdiction et celui-ci doit être strictement séparé du profane : « le milieu profane et le milieu sacré ne sont pas seulement distincts, ils sont fermés l'un sur l'autre » (p. 454). Or, si le processus à suivre pour rejoindre le raid tend à distinguer l'activité du raid du reste, le fait que toute personne doit être admise pour participer au raid distingue strictement cet espace du reste de l'environnement communautaire et du jeu. Enfin, le raid avec tout ce processus semble répondre à diverses propriétés dont doit disposer d'un rituel d'après Goffman que ce soit : des formes distinctives qui le rendent stéréotypé, fréquence régulière de l'accomplissement, une exagération de quelques éléments de l'acte (Wikin, 2005).

Ainsi, au-delà d'être une simple activité, le raid engage les individus dans une certaine dynamique préparatoire pour y participer. Cependant, si la préparation du raid paraît revêtir une importance particulière, le moment de partage initié par le raid dure et ne paraît pas se limiter avec celui-ci.

2 - Après le jeu, les discussions continuent et offrent un espace d'expression personnel aux individus.

Une fois le raid terminé, les membres ne se dispersent pas pour autant, mais s'engagent au contraire dans une forme de prolongation de l'activité. Cette prolongation peut être relativement explicite avec l'enchaînement d'une seconde activité de groupe comme le fait d'aller combattre des boss spécifiques dans des instances de jeu dédiées. Néanmoins, la plupart du temps, une partie quitte le canal de discussion vocal et il se retrouve ainsi le cœur de la communauté active. Les personnes restantes peuvent choisir de participer à certaines activités comme des zones litigieuses qui se réalisent avec quatre joueurs. En outre, il est relativement commun que des joueurs se lancent dans des activités seuls ou sur d'autres jeux tout en continuant d'être présents dans le canal de discussion. Dans d'autres cas, des événements de discussion sont directement adjoints au raid, comme dans le cas de la discussion autour du jeu *Baldur's Gate III*, lors de notre raid du 6 janvier 2024.

Si les échanges après le raid semblent suivre une organisation plus lâche que la préparation et le raid en lui-même, ce moment joue toujours un rôle important pour nos acteurs. Tout d'abord, il permet de prolonger l'expérience du partage communautaire de communion. Dans un second temps, ce moment permet aux individus de se mettre en avant et de sortir du cadre strict du joueur de SWTOR. En effet, l'espace de discord permet aux joueurs de largement discuter de vies aspects de leur vie comme lors du raid. Cependant, un des aspects techniques de discord est également de pouvoir partager aux membres présents dans un canal de discussion le jeu auquel on joue. Ainsi, au-delà de simples conseils et recommandations de jeu entre joueurs, les membres exposent aussi d'autres aspects qui nourrissent leur passion globale pour le jeu vidéo.

Tous ces éléments peuvent paraître anodins, mais ils participent à élargir les relations au-delà du simple jeu et d'approfondir les liens entre les membres de la communauté. Ainsi, la communauté semble être unifiée par le jeu et le moment partagé est absolument dépendant de celui-ci, mais les relations sociales au sein de la communauté de joueurs débordent de ce cadre. Ainsi, Olivier Servais (2016-2017) dans le cadre de ses observations des joueurs de WoW explique que les relations établies dans les univers virtuels dépassent le cadre fonctionnel ou de détente. Dans la lignée des relations courantes hors ligne, elles se construisent sur un modèle affinitaire parfois fort. En ce sens, il cite notamment le témoignage d'un joueur sur les forums du site JeuxOnLine qui exprime la place que ces relations prennent pour lui :

Le MMORPG n'est qu'un jeu ? Je ne crois pas. Il est certes un jeu, il peut être vu comme n'étant que comme un jeu, mais il est plus que cela : il est un lieu de rencontre. Réduire le MMORPG à un simple jeu, c'est faire abstraction de son aspect « massivement multi-joueurs ». [...] Pour ma part, une bonne partie de mes parties consiste justement à rencontrer des gens. Des sympas, des moins sympas, mais je ne vais pas évoluer dans ce cadre en faisant semblant d'ignorer qu'il y a d'autres gens autour de moi. [...] À partir du moment où on accepte de jouer avec d'autres gens, il y a forcément un tissu social, des relations sociales qui s'organisent, plus ou moins bien selon les conditions du monde (Joueurs de WoW, Olivier Servais, 2016-2017, p. 8)¹¹⁰.

Ainsi, le moment qui succède au raid permet d'élargir la nature des relations sociales établies entre les joueurs et de prolonger le moment de communion permis dans un premier temps par le raid. De plus, ce moment paraît bien indiquer que les relations établies au sein du jeu ne servent pas uniquement un objectif technique pour compléter des activités de groupe. En outre, comme le montre Olivier Servais et le témoignage du joueur, le social

¹¹⁰ Joueur de WoW du nom de Dinglewoord, cité par Olivier Servais dans son travail relatif à l'étude des rites funéraires. Lien du forum indiqué par l'auteur : <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=661753&highlight=wow+mort+joueur+c%09r%09monie>

dépasse les joueurs et la nature de ces relations ne semble pas sensiblement dévier de celles établies dans le monde physique.

Par conséquent, nous nous sommes intéressés dans cette section à l'analyse de la temporalité qui accompagne l'activité de raid. Toutefois, au-delà de ce moment de partage, le raid marque la communauté et nous allons voir les dispositions que prennent les joueurs pour en préserver la mémoire et comment cette activité participe à construire leur identité de joueur.

III - La répétition des activités ritualisées et des moments de partage permet à la communauté de se maintenir dans le temps et de se célébrer.

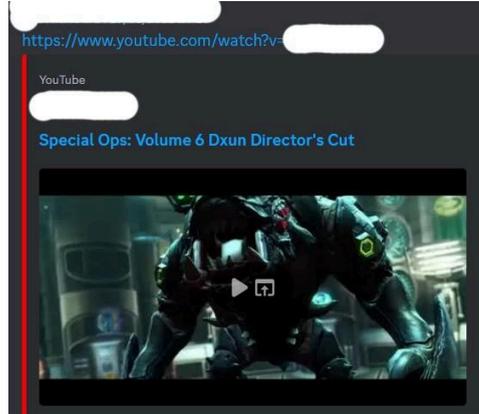
A - Pour les acteurs, le jeu devient un prétexte qui permet de construire en groupe une histoire commune.

1 - Outre l'importance de l'activité en elle-même, les acteurs prennent des dispositions afin d'immortaliser des événements et moments partagés.

L'activité de raid paraît donc s'inscrire dans une dynamique événementielle qui met en scène les liens forts qui unissent la communauté de joueurs. Cependant, outre les préparatifs ou les prolongations de l'activité, les raids apparaissent comme un aspect majeur de la mémoire et de la construction de l'identité de la communauté de joueurs.

En effet, un moment particulier des raids est la prise systématique de photos de groupe une ou plusieurs fois par raid. Ces photographies ont pour objectif de mettre en scène les péripéties des participants en prenant une pose généralement devant un boss du raid réalisé. De plus, elles suivent la plupart du temps une scénarisation précise avec deux lignes, deux personnages. À l'avant, les personnages s'agenouillent et en arrière les personnages croisent les bras, ce qui nécessite que les joueurs se coordonnent afin de lancer leur animation conjointement. À la fin de tous les raids, ces photographies sont partagées à tous sur le discord de la communauté de joueurs. De surcroît, de temps en temps, il est également produit des vidéos des meilleurs moments passés en raid (images ci-après). Ces productions

permettent ainsi aux joueurs de partager leurs expériences à ceux qui n'ont pas pu être présents tout en entretenant la mémoire de ces moments.

	
<p>Capture d'écran de la fondatrice de la communauté, raid du 2 mars 2024 , Palais de Karagga.</p>	<p>Capture d'écran de l'auteur, partage d'une compilation des meilleurs moments de raid, capture du 06/05/2024. (zones blanches pour garantir l'anonymat des membres)</p>

Outre les aspects purement fonctionnels de cette pratique, il semble y avoir un réel enjeu de conservation, de trace et d'entretien de la mémoire au sein de cette communauté. Mais il nous paraît que cette pratique alimente d'autant plus la relation au sacré incarné par le jeu. En effet, la pratique du raid prend visiblement la tournure d'une pratique rituelle. Or, d'après Durkheim (2013 [1912]), la force religieuse du sacré peut s'attacher à des paroles, des gestes ou des substances. L'action de prendre des photos en souvenir du raid, paraît effectivement être un geste particulier qui prend place lors du raid jouant le rôle du rituel de mise en relation des joueurs avec leur totem et entretenue par la communauté avec le jeu. Dès lors, l'unicité des pratiques dans le rapport avec le sacré permet d'assurer la cohérence de la communauté : « les membres sont unis parce qu'ils se représentent de la même manière le monde sacré et ses rapports avec le monde profane, et parce qu'ils traduisent cette représentation commune dans des pratiques identiques » (Durkheim, *Ibid*, p. 60).

La collection de la trace des raids participe à l'unité du groupe social, mais également la communauté semble se célébrer par ces actes dans la mesure où leur réalisation témoigne de la vitalité de celle-ci. Dans la mesure où la présence sociale peut être plus invisibilisée du fait de l'absence de support corporel, capturer les membres en action permet de rendre sensible le groupe et célèbre son unité via sa relation commune au jeu.

Par conséquent, la pratique du raid paraît être une pratique internalisée comme un rituel qui caractérise la nature du rapport au sacré qui s'établit avec le jeu. De sa préparation à sa mémoire, tout un ensemble de procédés précis vient codifier l'événement et au centre de celui-ci, on trouve la communauté et les relations de proximité tissées entre les membres.

2 - Une fois investis dans des communautés, la construction et l'entretien des relations sociales peut devenir la finalité de l'activité vidéoludique.

L'analyse de l'activité de raid semble illustrer la capacité des joueurs à subvertir les dispositifs techniques du raid afin de servir une finalité purement sociale empreinte d'une dimension religieuse. Cependant, au-delà de simples dispositifs, il paraît que ce soit même la relation avec le jeu en soi qui est subvertie dans la mesure où les joueurs s'investissent dans le jeu pour sa dimension sociale et non ludique. Par conséquent, dans nos entretiens, les joueurs nous signalent clairement jouer finalement qu'en groupe :

euh non enfin je sais pas bon pour l'aspect social du jeu donc si résume au début c'était pas très important euh un moment j'ai essayé ça m'a plu les circonstances ont changé euh j'ai arrêté et aujourd'hui c'est plus que pour ça en fait (Loïc, 39 ans)¹¹¹. La plupart du temps que je passe maintenant, c'est avec d'autres personnes, oui... oui je joue encore seul de temps en temps mais maintenant je partage mon temps si je joue seul, c'est sur d'autres jeux, que ce soit des MMO ou non, mais généralement quand je suis dans SWTOR maintenant, c'est avec d'autres personnes (Phil, 50 ans)¹¹².

Les joueurs réguliers actifs dans des communautés de joueurs ont donc un rapport très particulier au jeu. Cependant, si les joueurs semblent entretenir des relations de proximité, ces relations semblent particulières, car strictement distinctes de leurs liens amicaux établis dans les espaces hors ligne. Les camarades de jeu ont donc été rencontrés dans des espaces strictement numériques :

Bon ça c'est très perso mais c'est un truc dont je parle pas trop euh.. dans le monde réel on va dire. Euh enfin un peu quand même parce que voilà bon il y a des gens qui aiment, mais c'est vrai que je je partage enfin bon SWTOR en particulier, c'est pas forcément très euh populaire et connu euh... donc non j'ai jamais euh jamais trop partagé ça (Loïc, 39 ans). La plupart du temps en ligne, mes amis dans la vie réelle ne jouent pas aux jeux, et ceux qui le font jouent à un seul jeu ! (Phil, 50 ans). Et tous les gens qui... Désolé, j'ai craché partout. Tous ceux avec qui je joue, je les ai rencontrés dans le jeu ! (Kyle, 52 ans)¹¹³.

Ces relations sociales ont pour caractéristiques que pour se maintenir, leur entretien passe nécessairement par le jeu. L'attachement au jeu est d'autant plus prégnant qu'il détermine in fine les conditions d'une partie de la vie sociale de nos joueurs. Toutefois, comme le rappelle Olivier Servais (2016-2017) les relations établies dans ce cadre se

¹¹¹ Extrait entretien Loïc, 39 ans, développeur logiciel.

¹¹² Extrait entretien Phil, 50 ans, ingénieur réseau, traduit directement de l'anglais.

¹¹³ Extrait entretien Kyle, 52 ans, créateur de contenus, traduit directement de l'anglais.

construisent sur le même modèle que les relations sociales courantes hors ligne. Dès lors, ces relations semblent pour nos acteurs répondre à une poursuite de l'interaction sociale par d'autres moyens. En outre, Manuel Boutet (2008) semble confirmer cette conception dans la mesure où il note que les interactions sociales en ligne ou hors ligne ne sont pas alternatives, mais en alternance. Dans la lignée des travaux de Boutet, on prend ainsi la mesure et la place que prennent ces nouvelles formes sociales émergentes.

Ainsi, au-delà du jeu, les joueurs familiarisés avec celui-ci et socialement investis font émerger une nouvelle forme de lien social fort qu'ils conviennent d'entretenir. Dès lors, jouer à SWTOR s'inscrit dans un cadre ludique, mais dans une finalité fondamentalement sociale. Malgré la distance entre nos acteurs, il nous apparaît qu'il se construit un réel sentiment d'appartenance au groupe mis en lumière par la participation à des rituels qui peuvent suivre des formes très précises. Loin d'observer des relations d'intérêt et de liens faibles, nous constatons la présence d'une forme de solidarité toute particulière qui par de nombreux aspects nous rappelle l'organisation d'une Église dans un système religieux.

Dès lors, les communautés de joueurs en ligne semblent s'inscrire dans un cadre social très particulier marqué par des rituels et un aspect religieux. Si la diversité des ensembles communautaires en lien avec le jeu SWTOR ne saurait tous correspondre au modèle classique de communauté, notre communauté de joueurs paraît prendre la forme d'une sorte de village virtuel. Cependant, au vu de la complexité des relations sociales et des différents ensembles sociaux, nous allons voir dans notre dernière section que lire ces espaces à l'aune du phénomène religieux nous permettrait de mieux rendre compte de l'espace dans lequel nos joueurs sont insérés.

B - À l'aune de la diversité des ensembles communautaires en ligne, le concept de "communauté" doit être redéfini en intégrant l'importance que ces espaces revêtent dans l'identité des individus.

La question de qualifier de communauté un groupe de personnes en ligne est, comme nous l'avons vu, très discuté au sein de la littérature. En effet, tous les groupes en ligne semblent réclamer l'appellation de communauté. Dès lors, comme le note notamment Manuel Boutet (2008) on fait face à de nombreux usages « indigènes » de la notion de communauté. Dans le cadre de notre étude, la communauté de joueurs de SWTOR au vu de sa diversité et

de la distance des membres au global, ne paraît pas satisfaire les exigences de la notion, même si les joueurs se réunissent autour de l'objet commun qu'est le jeu. À l'inverse, les relations sociales qui prennent place dans la communauté de joueurs que nous avons observé paraissent mettre en scène des relations de proximité et durables qui peuvent répondre aux exigences de cette même notion.

Cependant, cette situation illustre selon nous la limite de l'approche de la lecture de ces espaces sous ce cadre théorique. En effet, si nous nous étions limités à celui-ci, nous pourrions simplement dire que dans un univers d'espaces très divers certains correspondent aux exigences de la notion et d'autres non. Par conséquent, nous aurions été aveugles sur un nombre important de processus sociaux mis en place par nos joueurs. Mais la limite majeure de cette approche selon nous, est qu'elle peine à rendre compte l'imbrication des ensembles sociaux dans lequel l'individu prend place. Interroger les relations sociales au sein de ces espaces à l'aune de leurs rituels revient à prendre en compte leur spécificité et permet de prendre au sérieux nos acteurs.

Nous précédant dans cette démarche dans une démarche anthropologique, Olivier Servais (2015) s'inspirant de Maurice Godelier mettait en avant que les guildes au sein du jeu WoW instituent un nouveau cadre politico-religieux et que l'inclusion dans le collectif était conditionnée à la participation des membres à ce cadre. Dans cette acception, considérer que la guildes établit un cadre politico-religieux revient à considérer qu'elle forme une sorte de société régit par ses croyances religieuses propres ainsi que des rituels qui légitiment sa souveraineté et assurent sa reproduction.

Dans une perspective Durkheimienne, nous avons choisi d'interroger nos joueurs sur leur relation avec le jeu et nous avons aperçu les traces d'une organisation totémique. Par le jeu, nous joueurs paraissent s'inscrire au sein d'un tissu social riche. Cependant, dans la mesure où le social naît du jeu et est maintenu par celui-ci, il apparaît comme un objet sacré que l'on respecte en mobilisant un vocabulaire précis, en respectant des règles précises et en se comportant de manière stéréotypée avec lui. Ces espaces semblent donc formés ce que Durkheim (2013 [1912]) qualifierait de religion : « Une religion est un système solidaire de croyances et de pratiques relatives à des choses sacrées, c'est-à-dire séparés, interdites,

croyances et pratiques qui unissent en une même communauté morale, appelée Église¹¹⁴, tous ceux qui y adhèrent » (p. 65). Dès lors, par la mobilisation de ce cadre théorique, on devient capable de lire toute une série d'actes a priori anodins et de pouvoir comprendre pourquoi nos joueurs sont capables d'investir autant de temps et d'énergie dans ces mondes virtuels. En outre, si la reconstitution d'un cadre complet mériterait un travail plus approfondi, on pourrait commencer à pouvoir reconstruire les différentes échelles des groupes sociaux dans lequel un joueur actif se trouve en reprenant les cadres de l'organisation totémique. À l'échelle plus fondamentale, avec ses semblables, la communauté de joueurs ou la guilde est pour l'individu son clan, unit par un rapport particulier avec le jeu. Le jeu organisant les relations des joueurs dans un cadre plus lâche constitue la tribu unit par l'objet en soi qui est le jeu. Finalement, à une échelle que nous n'avons pas pu aborder, l'ensemble des fans de l'univers Star Wars joueurs de jeu vidéo, serait tenus par cet univers et leur passion au sein d'une même phratrie.

Malheureusement pour Tönnies et Rheingold, loin de comprendre ces espaces comme des « communautés » ou des « communautés virtuelles », il nous apparaît que nous devons lire ces espaces comme des « communautés religieuses ».

¹¹⁴ Pour notre objet, l'Église se référerait à la communauté de joueurs.

Conclusion

Dans la conduite de notre analyse, nous avons, dans un premier chapitre, tenté de présenter l'ensemble des normes et pratiques que le joueur doit intégrer pour s'insérer au sein d'un monde virtuel. Le joueur est alors confronté à divers apprentissages que ce soit celui du jeu, du vocabulaire ou encore des pratiques de jeu et de la culture construite par les joueurs. En outre, nous avons vu que les profils inscrits dans ces univers réunissent certaines propriétés comme une familiarisation précoce avec les jeux vidéo. De plus, une fois investi dans ceux-ci, le jeu semble prendre une part substantielle de leur temps de vie éveillé. Cependant, alors que les joueurs paraissent éviter les interactions sociales dans un premier temps, le jeu, outre un outil de recherche de groupe, paraît avoir délégué la mise en relation des joueurs principalement aux créateurs de contenus dont les communautés leur permettent de se rencontrer. Alors que l'aspect social est mis en avant par le jeu, celui-ci ne dispose que d'outils très limités pour permettre aux joueurs de former des groupes de manière efficace. Dès lors, notre première hypothèse n'est validée que partiellement, car les outils pour former des groupes sont présents, mais ceux-ci restent limités dans leur utilité pratique.

Dans un second chapitre, nous avons montré que les enjeux de réputation, dans les espaces de discussion de la communauté, étaient très importants, que ce soit pour les joueurs ou les développeurs qui entretiennent des multiples relations avec leur communauté. Dès lors, joueurs et développeurs paraissent ancrés dans une relation de coopération dans les choix d'évolution du jeu. Ainsi, notre seconde hypothèse semble avoir été infirmée, car l'autorité des développeurs semble être appuyée d'autant plus qu'il manifeste leur passion pour le jeu vidéo moins que leur position professionnelle. En outre, le travail des développeurs paraît prendre des formes semblables à l'artisanat. Toutefois, ceux-ci doivent s'appuyer fortement sur les créateurs de contenus pour des retours très importants de la communauté et s'assurer de l'unicité de celle-ci. Par conséquent, notre troisième hypothèse est validée, car les créateurs de contenus centralisent effectivement les demandes de la communauté pour les développeurs.

Enfin, dans un troisième chapitre, nous avons montré l'importance que les relations sociales établies en jeu peuvent prendre pour les joueurs. Au sein de la communauté de joueurs étudiés, nous avons observé des relations de proximité et des relations qui semblent

se construire sous le même modèle que celles hors-ligne. En outre, notre observation de l'activité de raid qui paraît se construire comme un rituel fondamental traduisant une forme de relation sacrée avec le jeu. Ainsi, la communauté de joueurs paraît opérée comme une forme d'Église et le sens du jeu comme activité ludique est subverti pour servir une fonction sociale. Dès lors, notre quatrième hypothèse est invalidée, car les membres de notre communauté de joueurs semblent bien entretenir des relations réciproques, durables et stables qui font ressortir leur groupe comme satisfait les critères de la notion de communauté.

Finalement, nous avons constaté que si la majorité des joueurs paraissent effectivement ne pas réellement connaître les autres joueurs, les membres investis au sein de guildes ou de communauté de joueurs nouent des relations de proximité. En outre, l'investissement de ces joueurs au sein de ces mondes virtuels semble se justifier dans la mesure où ils prennent part à des communautés reproduisant l'organisation de communautés religieuses. Ces communautés établissent un rapport sacralisé avec le jeu, intégrant les joueurs dans le maintien d'un tissu social digital, animé par divers rituels.

Ce travail méritait d'être poursuivi sur divers aspects. Dans l'étude globale de SWTOR, il pourrait être intéressant d'observer le fonctionnement de plus de communautés de joueurs. Cela nous permettrait de confirmer plus certainement la tendance de sacralisation du jeu chez les joueurs actifs. En outre, pour saisir le phénomène religieux, SWTOR se situe dans une position particulière, car il s'agit d'un MMORPG dans l'univers de Star Wars. Par conséquent, une première piste d'élargissement de notre travail serait d'observer le fonctionnement d'une communauté de joueurs sur un autre jeu afin de vérifier si les joueurs tendent également à sacraliser leur jeu. Une seconde piste serait de chercher si le caractère religieux ne serait pas hérité du rapport à Star Wars. En effet, les fans de Star Wars se réunissent déjà autour de célébrations particulières comme lors de la journée Star Wars du 4 mai. En outre, en marge de cette célébration le 30 avril 2024, des fans de Star Wars ont décidé de se rassembler au Grand Rex pour visionner tous les films de 00h à 00h22 le jour d'après¹¹⁵, démontrant d'un investissement particulier. Dès lors, pris entre le fonctionnement des univers en ligne et de leur passion pour Star Wars, on pourrait chercher si le fonctionnement de notre communauté de joueurs est plus proche de celles d'autres joueurs de MMORPG ou des fans de Star Wars non joueurs.

¹¹⁵ @LeGrandRex (2024) X, 30 avril. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://twitter.com/LeGrandRex/status/1785411600616132957/photo/1>

Bibliographie

Littérature scientifique

ALLOING C., MOINET N. (2010), Des réseaux d'experts à l'expertise 2.0: Le web 2.0 modifie-t-il la création et la mise en place de réseaux d'experts ?, *Les Cahiers du numérique*, vol. 6, n°1, p. 35-53. DOI : 10.3166/LCN.6.1.35-53

ALLOING C., HAIKEL-ELSABEH M. (2012), « Les leaders d'opinion sur les réseaux socionumériques : Proposition d'indicateurs informationnels de mesure à l'usage des stratégies marketing des entreprises », 10eme Séminaire Marsouin, Brest (France), Mai.

ALLOING C., PIERRE J. (2012), *Construire un cadre d'analyse avec les SIC pour comprendre les pratiques et les enjeux de la réputation en ligne (des individus et des organisations)*, Université de Poitiers, Centre de Recherche en Gestion (CEREGE), Poitiers, France. [En ligne] Disponible à l'adresse suivante : <https://hal.science/hal-00704007> (consulté le 22/11/2023)

ALLOING C. (2013), La médiation documentaire sur les réseaux socionumériques comme vecteur de l'e-réputation ? La Poste, Twitter et les agents-facilitateurs, *Communication et organisation*, vol. 43, n°1, p. 73-84. DOI : 10.4000/communicationorganisation.4139

AMATO S. (2016), Développement de marque personnelle en ligne et influence sociale, *Communication et organisation*, vol. 50, n°2, p. 203-214. DOI : 10.4000/communicationorganisation.5429

BARTLE R. (2013), *The Decline of MMOs*, mai, Université d'Essex, Royaume-Uni. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://mud.co.uk/richard/The%20Decline%20of%20MMOs.pdf> (consulté de 23/03/2024)

BENGHOZI P-J. (2006), Les communautés virtuelles : structuration sociale ou outil de gestion, *Entreprises et Histoire*, vol. 43, n°2, p. 67-81. DOI : 10.3917/eh.043.0067

BEUSCART, J-S. (2008), Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique : Les usages de MySpace par les musiciens autoproduits, *Réseaux*, vol. 152, n°6, p. 139-168. DOI : 10.3166/Réseaux.152.139-168

BEUSCART J-S., FLICHY P. (2018), Plateformes numériques, *Réseaux*, vol. 212, n°6, p. 9-22. DOI : 10.3917/res.212.0009

BIGEY M. (2018), Twitter et l'inscription de soi dans le discours : L'ethos pris au piège (ou pas) de la frontière sphère privée/sphère publique, *Les cahiers du numérique*, vol. 14, no°3, p. 55-75. DOI : 10.3166/LCN.12.3-4.55-75

BLANDIN C. (sous la direction de) (2018), *Manuel d'analyse de la presse magazine*, Paris, Armand Colin.

BOUTET M. (2008), S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu, *Sociologie du travail*, vol. 50, n°4. DOI : 10.4000/sdt.19798

- BOUTET M. (2012), Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques, *Réseaux*, vol. 173-174, n°3-4, p. 207-234. DOI : 10.3917/res.173.0207
- BREEM Y., KRYWICKI B. (2020), *Presse Start : 40 ans de magazines de jeux vidéo en France*, Montreuil, Omaké Books.
- COCQ M. (2019), L'organisation et l'exploitation du travail des joueurs : Le cas du projet Sword, *Réseaux*, vol. 213, n°1, p. 111-137. DOI : 10.3917/res.213.0111
- COUTANT A., MILLETTE J. (2021), Les métiers de l'influence en contexte numérique : une approche sociotechnique des pratiques professionnelles, *Communication et organisation*, vol. 60, n°2, p. 61-75. DOI : 10.4000/communicationorganisation.10445
- DE MAEYER J. (2010), Être journaliste dans un environnement 2.0 : Les médias belges face aux innovations technologiques, *Les cahiers du numérique*, vol. 6, n°1, p. 157-177. DOI : 10.3166/LCN.6.1.157-177
- DOEL A., CLARKE D. (1999), « Virtual Worlds. Simulation, Suppletion, S(ed)uction and Simulacra », in CRANG M. (eds.), CRANG P. (eds.), MAY J. (eds.), *Virtual Geographies. Bodies, Space and Relations*, Londres, Routledge, p. 261-283.
- DUCHENEAUT N., YEE N., NICKELL E., MOORE R. (2006), « Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games », *Proceedings of the 2006 Conference on Human Factors in Computing Systems*, Montréal (Canada), 22-27 Avril.
- DURKHEIM E. (1991 [1897]), *Le suicide : étude de sociologie*, Paris, Presses universitaires de France.
- DURKHEIM E. (2013 [1912]), *Les formes élémentaires de la vie religieuse : Le système totémique en Australie*, Paris, Presses universitaires de France.
- FEICK L., PRICE L. (1987), The market maven: a diffuser of marketplace information, *Journal of marketing*, vol. 51, n°1, p. 83-97. DOI : 10.2307/1251146
- FLICHY P. (2017), *Les nouvelles frontières du travail à l'ère numérique*, Paris, Editions du Seuil.
- FRIEDMANN G. (2012 [1964]), *Le Travail en miettes. Spécialisation des loisirs*, Bruxelles, Editions de l'université de Bruxelles
- GALIBERT O., CORDELIER B. (2017). Animation et gestion des communautés en ligne : quelles rationalisations du social ? Une introduction, *Communiquer*, vol. 19, n°1 p. 1-8. DOI : 10.4000/communiquer.2133
- GALIBERT O. (2021), Le Community Management au service de la médiation des savoirs : Une instrumentalisation de l'intelligence collective. *Les Cahiers du numérique*, vol. 17, n°1-2, p. 23-43. DOI : 10.3166/LCN.2021.004
- GOFFMAN E. (1953), « Communication Conduct in an Island Community », Thèse de doctorat, Université de Chicago.

- GOFFMAN E. (1968 [1961]), *Asiles*, Paris, Les éditions de minuit.
- GOFFMAN E. (1973a [1971]) *La Présentation de soi. La Mise en scène de la vie quotidienne I*, Paris, Les éditions de minuit
- GOFFMAN E. (1973b [1971]), *Les Relations en public. La Mise en scène de la vie quotidienne II*, Paris, Les éditions de minuit.
- GOFFMAN E. (1974), *Les Rites d'interaction*, Paris, Les éditions de minuit.
- GOFFMAN E. (1975 [1963]), *Stigmate*, Paris, Les éditions de minuit.
- GRANJON F., DENOUEL J. (2010), Exposition de soi et reconnaissance de singularités subjectives sur les sites de réseaux sociaux, *Sociologie*, vol. 1, n°1, p. 25-43. DOI : 10.3917/socio.001.0025
- HEILBRUNN B. (2020), *La consommation et ses sociologies*, Paris, Armand Colin.
- IHADJADENE M., LEZON-RIVIERE A., TAIBI A. (2019), Médiation et pratiques informationnelles des community managers dans les musées, *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, vol. 16, n°1. DOI : 10.4000/rfsic.5712
- JAMMET T. (2018), L'activité de *community management* à l'épreuve de l'architecture algorithmique du web social, *Réseaux*, vol. 212, n°6, p. 149-178. DOI : 10.3917/res.212.0149
- KATZ E., LAZARFELD P. (2008 [1955]), *Influence personnelle Ce que les gens font des médias*, Paris, Armand Colin/Institut national de l'audiovisuel
- KRYWICKI B. (2022), Angles journalistiques originaux au sein des tests vidéoludique : la pluralité discursive comme résistance des journalistes spécialisés, *Sciences du jeu*, vol 17, n°1. DOI : 10.4000/sdj.4228
- LUKASIK S. (2019), *Reformulation de la figure du leader d'opinion dans la réception de l'information des jeunes via les réseaux sociaux numériques*, Aix-Marseille université, Institut méditerranéen des sciences de l'information et de la communication, Société Française des Sciences de l'Information & de la Communication, France, [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://hal.science/hal-02415008>, (consulté le 04/10/2023).
- LUKASIK S. (2022), L'influenceur sur les réseaux socionumériques : le substitut naturel du leader d'opinion ?, *Les Cahiers de la SFSIC*, Collection, 17-varia. [En ligne] Disponible à l'adresse : <http://cahiers.sfsic.org/sfsic/index.php?id=932> (consulté le 27/11/2023)
- MEYER-BISCH P. (2008), Les droits culturels: Enfin sur le devant de la scène ?. *L'Observatoire*, vol. 33, n°1, p.9-13. DOI : 10.3917/lobs.033.0009
- MARX K. (1968 [1844]), *Economie et philosophie*, Paris, Gallimard coll. « Bibliothèque de la Pléiade ».
- NOYER J. (2001), La Presse vidéo-ludique : le jeu de la médiation, *MédiaMorphoses*, vol. 3, n°1, p. 69-77. DOI : 10.3406/memor.2001.2444

- OSTWALD J. (1997), « Virtual Urban Futures », in HOLMES D. (ed.), *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace*, Londres, Sage, p. 125-144.
- PROULX S., LATZKO-TOTH G. (2000). La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle. *Sociologie et sociétés*, vol. 32, n°2, p. 99–122. DOI : 10.7202/001598ar
- PROULX S. (2006), « Communautés virtuelles : ce qui fait lien », in PROULX S., POISSANT L., SENECAI M. (Dir.), *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Québec, Presses de l'université de Laval, p. 13-26.
- RENAULT E. (2004), *Mépris social. Éthique et politique de la reconnaissance*, Bègles, Éditions du Passant.
- REVILLARD A. (2000), Les interactions sur l'Internet : (note critique), *Terrains et travaux*, vol. 1, n°1, p. 108-129. DOI : 10.3917/tt.001.0108
- RHEINGOLD H. (1995), *Les communautés virtuelles*, Paris, Addison-Wesley France.
- RHEINGOLD H. (2000), *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*, MIT press.
- SERVAIS O. (2012), « Autour des funérailles dans World of Warcraft. Ethnographie entre religion et mondes virtuels », in DELVILLE J.P. (dir.), *Mutations des religions et identités religieuses*, Paris, Mame-Desclée, p. 231–252.
- SERVAIS O. (2013), Louvain et l'analyse du religieux. De l'ethnologie missionnaire à l'anthropologie prospective du virtuel, *Histoire, monde et cultures religieuses*, vol. 26, n°2, p. 95-108. DOI : 10.3917/hmc.026.0095
- SERVAIS O. (2015), Cérémonies de mariage dans World of Warcraft : Transfert rituel ou institution collective, *Tic & Société*, vol. 9, n°1-2. DOI : 10.4000/ticetsociete.1823
- SERVAIS O. (2016-2017), Cérémonies funéraires dans World of Warcraft. Révélateur des sociabilités en ligne ?, *Frontières*, vol. 28, n°2. DOI : 10.7202/1040196ar
- SOHN Y. (2005), « Opinion leaders and seekers in online brand communities: centered on Korean digital camera brand communities », Thèse de doctorat : Communication, Florida State University.
- TOBON S., GARCIA-MADARIAGA J. (2021), The Influence of Opinion Leaders' eWOM on Online Consumer Decisions: A Study on Social Influence, *Journal of theoretical and applied electronic commerce research*, vol.16, n°4, p. 748-767. DOI : 10.3390/jtaer16040043
- TÖNNIES F. (1992 [1887]), *Communauté et société*, Paris, La sociologie.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte.
- WACQUANT L. (2010), L'habitus comme objet et méthode d'investigation : Retour sur la fabrique du boxeur. *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 184, n°4, p. 108-121. DOI : 10.3917/arss.184.0108

WELLMAN B., GUILIA M. (1999), «Virtual Communities as Communities: Net Surfers Don't Ride Alone», in SMITH M. (eds.), KOLLOCK P. (eds.), *Communities in Cyberspace*, Londres, Routledge, p. 167-194.

WIART L. (2022), « Parcours 10. Le community management de La Bibliothèque Solidaire du confinement. Du partage documentaire à la capitalisation des connaissances ? », in BERT-ERBOUL C., FAYET S., WIART L. (Dir.), *A l'ombre des bibliothèques*, Villeurbanne, Presses de l'enssib. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://books.openedition.org/pressesenssib/16644>, (consulté le 04/10/2023)

WINKIN Y. (2005), La notion de rituel chez Goffman: De la cérémonie à la séquence, *Hermès, La Revue*, vol. 43, n°3, p. 69-76. DOI : 10.4267/2042/23991

ZAGAL J., LADD A., JOHNSON T. (2009), « Characterizing and Understanding Game Reviews », *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, Orlando (Etats-Unis), 26-30 Avril.

Sources non-scientifiques

Articles de presse et blogs

BASSIL M. (2020), *EVE Online* and the first graveyard in gaming, *The face*, 11 septembre. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://theface.com/life/eve-online-video-games-sci-fi-virtual-reality-funeral-memorial>

LABROUSSE C. (2019), Chiffre du jour : nous passons un tiers de notre vie à dormir, *France Bleu Vaucluse*, 22 mars. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.francebleu.fr/infos/sante-sciences/chiffre-du-jour-nous-passons-un-tiers-de-notre-vie-a-dormir-1553165333>

MAGIEFEU. (2020), *The Old Republic* est disponible sur Steam, *Star Wars Universe*, 22 juillet. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.starwars-universe.com/actu-17772-the-old-republic-est-disponible-sur-steam.htm>

MESSNER S. (2020), *EVE Online's* developers turned its player-made cemetery into a permanent monument, *PC Gamer*, 22 juillet. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.pcgamer.com/eve-onlines-developers-turned-its-player-made-cemetery-into-a-permanent-monument/>

ROCHLIN J. (2020), *EVE Online* Makes Molea Cemetery Permanent, *Gamerant*, 25 juillet. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://gamerant.com/eve-online-molea-player-cemetery-permanent-monument/>

Études quantitatives

CHAMOISEAU C. (2024), Quand sexisme et jeux vidéo font (encore) bon ménage – Une enquête exclusive de l'IFOP pour GamerTop, *GamerTop*, 02 mai. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://gamertop.fr/enquete-ifop/>

Victoria (2024), Évolution de la place des femmes dans le jeu vidéo : tout ce que vous devez savoir, *Women In Games France*, 7 mars. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://womeningamesfrance.org/ressources-new/evolution-de-la-place-des-femmes-dans-le-jeu-video-tout-ce-que-vous-devez-savoir/>

Tweets (Plateforme X)

@Charles_Boyd (2016), X, 26 février. [En ligne] Disponible à l'adresse : https://twitter.com/Charles_Boyd/status/703264160050642944?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E703264160050642944%7Ctwgr%5Ed5d065d44e23439d3145853faeff3bf7d59bf844%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.redditmedia.com%2Fmediaembed%2F47q66s%2F%3Fresponsive%3Dtrueis_nightmode%3Dtrue

@EveOnline (2020), X, 21 juillet. [En ligne] Disponible à l'adresse : https://twitter.com/EveOnline/status/1285560289593905153?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1285560289593905153%7Ctwgr%5Ee4bd770d8fa9efa2f0f48c32ed65f242c2079e3f%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fgamerant.com%2Feve-online-molea-player-cemetery-permanent-monument%2F

@LeGrandRex (2024) X, 30 avril. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://twitter.com/LeGrandRex/status/1785411600616132957/photo/1>

Vidéos YouTube :

Bronol (2017), 7 JOUEURS MORTS dans leur JEU VIDÉO FAVORI, Trash, *YouTube*, 05 mai. [En ligne] Disponible à l'adresse : https://youtu.be/d_yvKqpxrDg?si=FA_9plz_QVI7r544

swtheoldrepublic. (2024), Game Update 7.4.1 "Building a Foundation" VOD, *YouTube*, 15 février. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=vCBNVHEdypo>

The great review. (2022), La géopolitique expliquée avec des pixels, *YouTube*, 12 juin. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=qVZhwYupcg4>

The great review. (2023), La légende de Barbe Scintillante, *YouTube*, 29 décembre. [En ligne] Disponible à l'adresse : https://youtu.be/9yHjTGUkuyY?si=_bmc5cCOE_jikc2K

ZeratoR. (2021), Best Of ZEvent 2021 - 1/3, *YouTube*, 4 novembre. [En ligne] Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=gsnX7QrumjU>

Pages Web diverses

Actualités (2023), *Le serveur Shae Vizla est désormais ouvert à tous les joueurs et toutes les joueuses !*, SWTOR, 17 novembre. [En ligne] Disponible à l'adresse :

<https://www.swtor.com/fr/info/news/article/20231117>

AE, AOE, Lexique, site web JeuxOnLine. [En ligne] Disponible à l'adresse :

https://www.jeuxonline.info/lexique/mot/AE_AOE

Baldur's Gate III, site web Wikipedia. [En ligne] Disponible à l'adresse :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Baldur%27s_Gate_III

Discussion reddit, *I Want To Believe, Charles Boyd Tweet*, Reddit, r/swtor. [En ligne]

Disponible à l'adresse :

https://www.reddit.com/r/swtor/comments/47q66s/i_want_to_believe_charles_boyd_tweet/?rdt=48063

Fandom, site web Wikipédia. [En ligne] Disponible à l'adresse :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Fandom>

JackieKo. (2023), *SWTOR Content creators*, SWTOR, forums, 03 mai. [En ligne] Disponible

à l'adresse : <https://forums.swtor.com/topic/929177-swtor-content-creators/>

Raid, Lexique, site web JeuxOnLine. [En ligne] Disponible à l'adresse :

<https://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Raid>

Steam, site web Wikipédia. [En ligne] Disponible à l'adresse :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Steam>

Annexes

Annexe n° 1 Lexique

Guilde : Une guilde est un groupe qui réunit un ensemble de joueurs qui échangent régulièrement et participent ensemble à des activités de groupe au sein d'un jeu en ligne.

Focus group : Un focus group est une méthode qualitative qui consiste à organiser des groupes de discussion avec des personnes ciblées dans un ensemble sociologique plus large

Raid : Activité de groupe de 8 à 16 joueurs, mission invitant le groupe à défaire une série de boss et qui demande une coopération accrue entre les joueurs.

Watchparty : Une watchparty revient à réunir un groupe d'individus afin qu'ils puissent réagir et échanger de manière vocale ou textuelle en direct à un contenu vidéo.

E-sport : L'e-sport désigne une pratique sportive ou compétitive d'un jeu vidéo seul ou en équipe.

Casual ou casual gamer : Joueur occasionnel ou ne participant pas à des activités de difficultés élevées ou le mode joueur contre joueur compétitif.

Try hard : Joueur prenant très au sérieux la pratique d'un jeu vidéo, particulièrement dans une dimension compétitive.

Nim raider : Désigne un joueur qui participe de manière régulière à des raids dans leur difficulté maximale (nightmare ou cauchemar).

Endroit de solo xp : Lieu pour gagner de l'expérience en jouant seul.

Farmer : Répétition d'une même action (comme tuer un ennemi) ou d'une activité dans le but d'en tirer parti au maximum pour acquérir des points d'expériences ou du butin.

Gamer : Personne passionnée par les jeux vidéo et jouant régulièrement.

Boss : Ennemi très puissant dans un jeu.

Succès : Récompense attribuée au joueur pour avoir accompli une tâche spécifique.

Soloable class : Type de personnages les à même de finir certains contenus prévus pour des groupes en solo.

Zone litigieuse : Équivalent dans SWTOR des donjons qui sont l'activité de groupe de base qui invite les joueurs à compléter une mission dans une instance spécifique du jeu.

Marché galactique : Interface d'échanges d'objets entre joueurs.

Fandom : Sous-culture propre à un ensemble de fans.

Speedrun : pratique qui consiste à essayer de terminer tout ou partie d'un jeu le plus rapidement possible.

Devs stream : Diffusion en directe sur la plateforme Twitch par les développeurs du jeu SWTOR.

Free to play : Jeu dont une partie ou tout le contenu est accessible gratuitement.

Annexe n°2 Tableau de calcul des références des mesures du temps de vie éveillé

	Temps passé sur l'activité en moyenne (en jours)	Temps éveillé sur la période étudiée (en jours)	Pourcentage pris par l'activité sur le temps de vie éveillé
Ducheneaut et al., 2006	$(21*4)/24 = 3.5$	$30*(2/3) = 20$	$(3.5/20)*100 = 17\%$
Olivier Servais, 2015	$(7*30)/24 = 8.75$	$30*(2/3) = 20$	$(8.75/20)*100 = 44\%$
Temps de travail 35h	$(35*4)/24 = 5.83$	$30*(2/3) = 20$	$(5.83/20)*100 = 29\%$

Annexe n°3 Tableau de calcul des mesures du temps de vie éveillé pour nos joueurs

	Temps passé sur l'activité en moyenne (en jours)	Temps éveillé sur la période étudiée (en jours)	Pourcentage pris par l'activité sur le temps de vie éveillé
Loic (joueur), 3000 h de jeu	$3000/24 = 125$	$(8+30*44+13)*(2/3) = 894$	$(125/894)*100 = 14\%$
Phil (joueur), 5310 h de jeu	$5310/24 = 221.25$	$(8+30*44+13)*(2/3) = 894$	$(221.25/894)*100 = 25\%$
Kyle (créateur), 12047 h de jeu	$12047/24 = 501.96$	$(8+30*44+13)*(2/3) = 894$	$(501.96/894)*100 = 56\%$
Eva (créatrice), 6583 h de jeu	$6583/24 = 274.29$	$(8+30*44+13)*(2/3) = 894$	$(274.29/894)*100 = 31\%$

Annexe n°4 1er exemple de message du forum SWTOR

Here are my thoughts. I've been really pushing content hard on Shae Vizla and trying to nurture/grow a viable APAC community and have run a lot of content across the entire game with many people. There are some things that definitely need a change.

I don't mind if transfers are restricted, but several things would have to change on Shae Vizla for that to be viable for the community. They are as follows:

ANTI-INFLATION MEASURES NEED ADJUSTING

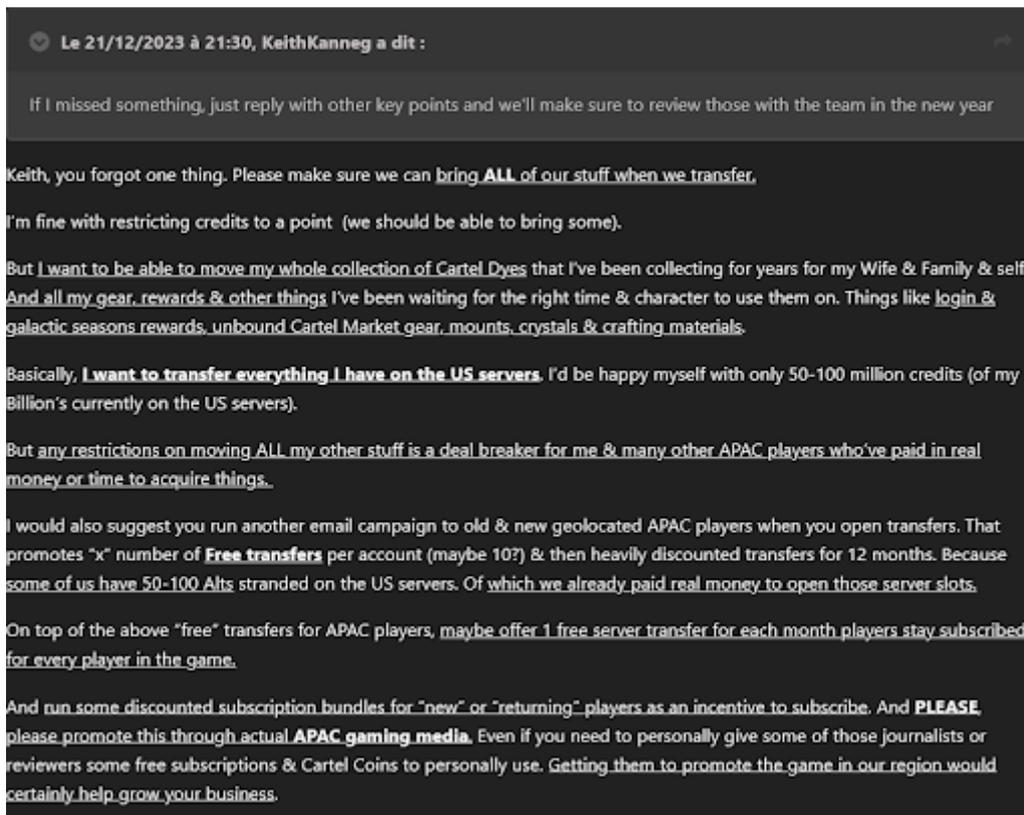
The key issue with the lack of credits on Shae Vizla is your anti-inflation measures are designed for an economy with hyper-inflation. They are completely out of sync with the credit generation on Shae Vizla and create extremely harsh gameplay loops that the playerbase is rapidly losing interest in doing. I'd say you need to address this urgently, as this ratio of time/effort/reward is causing many long-term players to lose interest in Shae Vizla and I am noticing a drop-off in attendance.

Although there are many examples of this, here are the critical ones:

- **Repair Bills.** The single most urgent thing for you to address, by far. Wiping in a MM Operation is just impossible to sustain at the moment. In 344 gear, several wipes in an Operation (pretty standard stuff for MM / prog) is thousands upon thousands of credits, which is literally hours of gameplay heroic farming to generate. *You can lose 4 hours of gameplay-generated credits in the space of 10 minutes.* The ratio is completely out of sync. It is an extremely harsh and unsustainable loop, and people are losing interest in serious raiding on Shae Vizla until that is addressed. There is no just sustainable way to repair gear on Shae Vizla. People are not wanting to do content because of the repair bills and how it eats through the scraps of money they make. I was coordinating Operations (from SM to MM) many times a week on the first few weeks, and finding it hard (and also losing interest myself) in doing anymore due to the fact there's no credits for repair bills. You have to find a solution to this beyond all other things - **because your anti-inflation measures are actually making people not want to do content.**
- **Player Trading/Fees and The Guild Bank 30 day limit** All of your measures to tax trades completely blow out any credit generation on Shae Vizla, and more urgently, are extremely hostile to new APAC players joining the game. Someone with zero experience in the game (and there are quite a few on SV who are new, check your data) just get any form of credit generation wiped out by taxes. People are GTN sniping as a result with friends, or having to wait until the 30 day period ends, etc, all of which are anti-pattern to good gameplay and community. It took days upon days to build up even handfuls of credits and they can be wiped out in an instant.

Capture d'écran de l'auteur, forum général du jeu SWTOR, capture du 08/02/2024.

Annexe n°5 2nd exemple de message du forum SWTOR



Capture d'écran de l'auteur, forum général du jeu SWTOR, capture du 08/02/2024.

Annexe n°6 3ème exemple de messages du forum SWTOR

 Please take these frustrations to heart and listen, these issues have devolved into an unhealthy environment both in Forums and In Game, this is not how to build a community around an I.P. that we all love... we need direct communication, direct action, and as immediate fixes as possible for these issues created over bad decisions and implementations...

Very simple fixes could be implemented... Communication could be improved... and a healthy future established in what you do next...

PLEASE CONSIDER THE EXISTING PLAYER BASE... THE REGIONAL PLAYERS... THE PAST PLAYERS HOPING TO REJOIN... AND ALL THE NEW PLAYERS THAT HAVE YET TO DISCOVER WHAT COULD BE THE BEST ERA OF SWTOR YET...

The future of SWTOR and APAC are literally in your hands and the decisions you make next...

Thank You,

 I understand that the want and desire of APAC region players (myself included) was to have server based here, with decent ping and no lag, with the express wish that it would be an environment where the economy would not be broken, the bugs would be fixed, and the characters we love and built from the time they were younglings would be able to transfer to a new and improved version of the game we all love... BUT...  sadly that was not and is not the intention of the decision makers ... 

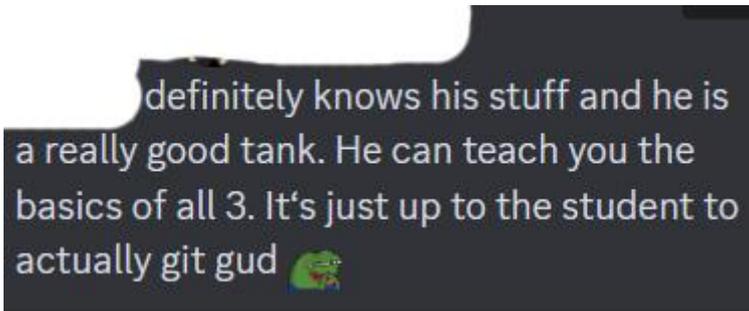
any delusions that this server was built for and it's focus is here is just that ... a false belief or judgment about external reality, held despite incontrovertible evidence to the contrary...

ONLY == by this SWTOR community, both here and abroad, joining forces and working together will their be a positive outcome that resembles that Hope  listed above...

I beg you: please do not forget the PvE endgame community. If we do not have your inflation measures addressed when it comes to repair bills, you will kill PvE endgame by limiting credits. We need a healthy amount of credits. Or you need to make repair bills 1/10th of what they currently are.

Captures d'écran de l'auteur, forum général du jeu SWTOR, captures du 22/02/2024

Annexe n°7 Commentaire expertise de l'auteur pour le rôle de tank

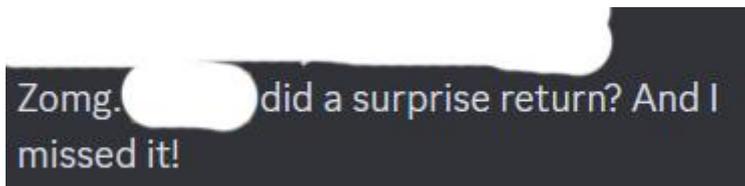


definitely knows his stuff and he is a really good tank. He can teach you the basics of all 3. It's just up to the student to actually git gud 🐸

Traduction : Pseudonyme de l'auteur (anonymisé) connaît vraiment son sujet et c'est un très bon tank. Il peut t'enseigner les bases des 3. C'est juste à l'étudiant de devenir bon.

Capture d'écran de l'auteur, commentaire dans le canal de raid, capture du 06/05/2024. (zones blanches pour garantir l'anonymat).

Annexe n°8 Commentaire concernant le retour de l'auteur

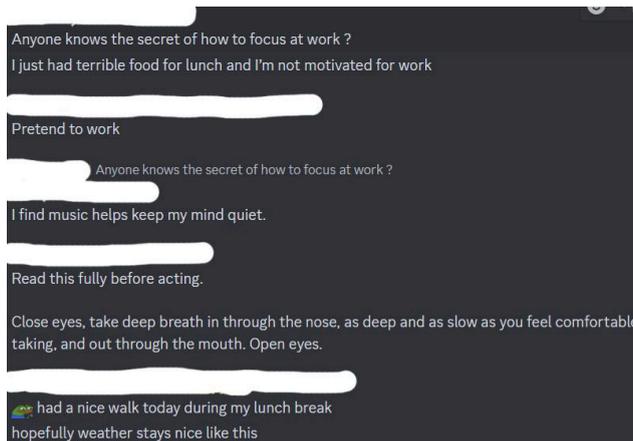


Zomg. [redacted] did a surprise return? And I missed it!

Traduction : Zomg. Pseudonyme de l'auteur (anonymisé) a fait un retour surprise ? Et je l'ai manqué !

Capture d'écran de l'auteur, commentaire dans le canal de raid, capture du 06/05/2024. (zones blanches pour garantir l'anonymat).

Annexe n°9 Exemple de discussion au sein de la communauté de joueurs



Traduction :

Quelqu'un connaît le secret pour se concentrer au travail ?

Je viens de manger un repas horrible et je suis pas motivé pour travailler.

Prétend travailler.

Je trouve que la musique m'aide à garder l'esprit calme.

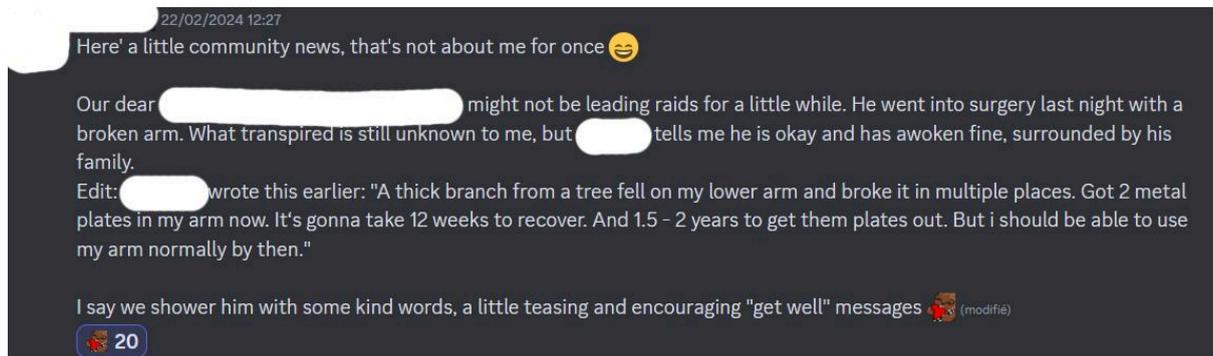
Lis attentivement avant d'agir.

Ferme les yeux, inspire profondément par le nez, aussi profondément et lentement que tu te sens à l'aise, et expire par la bouche. Ouvre les yeux.

J'ai fait une belle promenade aujourd'hui pendant ma pause déjeuner. J'espère que le temps restera comme ça.

Capture d'écran de l'auteur, commentaire dans le canal général, capture du 07/05/2024. (zones blanches pour garantir l'anonymat).

Annexe n°10 Exemple de message d'annonce de la communauté de joueurs



Traduction :

Voici une petite nouvelle communautaire qui, pour une fois, ne me concerne pas.

Notre cher (membre de la communauté) risque de ne plus diriger de raids pendant un petit moment. Il a été opéré hier soir d'un bras cassé. Je ne sais pas encore ce qui s'est passé, mais (sa petite amie, rencontrée dans la communauté) me dit qu'il va bien et qu'il s'est réveillé en pleine forme, entouré de sa famille.

Edit : (membre de la communauté) a écrit ceci plus tôt : « Une grosse branche d'arbre est tombée sur mon bras inférieur et l'a cassé en plusieurs endroits. J'ai maintenant deux plaques de métal dans le bras. Il me faudra 12 semaines pour m'en remettre. Et 1,5 à 2 ans pour retirer les plaques. Mais je devrais pouvoir utiliser mon bras normalement d'ici là ».

Je propose qu'on le couvre de mots gentils, d'un peu de taquinerie et de messages d'encouragement à la guérison !

Capture d'écran de l'auteur, message du canal annonces, capture du 23/02/2024. (zones blanches pour garantir l'anonymat).

Annexe n°11 Grille d'entretien pour les joueurs (1ère version utilisée pour l'entretien avec Loic)

Questions de lancement de l'entretien

Peux-tu te présenter ?

Qui es-tu ? D'où viens-tu ? Que fais-tu dans la vie ?

Généralités sur la pratique du jeu vidéo

Quand as-tu commencé à jouer aux jeux vidéos ? Avec quel jeu ?

Comment as-tu découvert ce jeu ? Quelqu'un t'a-t-il initié aux jeux vidéo ?

Des personnes de ta famille jouent-elles à des jeux vidéo ?

Généralités sur le jeu

Comment as-tu découvert le jeu ?

Depuis quelle période es-tu actif sur le jeu ?

Quel type de contenus t'intéresse le plus dans SWTOR ?

Comment décrirais-tu ton profil de joueur sur le jeu ?

Dirais-tu que les jeux vidéo sont ta passion ?

As-tu déjà participé aux phases de test du serveur de test ?

Joues-tu également à d'autres jeux ? Pourrais-tu me présenter ces jeux ?

Passage à l'engagement communautaire

Joues-tu majoritairement seul ou en groupe à SWTOR ? L'aspect social dans le jeu est-il important pour toi ?

As-tu déjà été actif sur les forums de la communauté ?

Que penses-tu de l'outil group finder et l'utilises-tu régulièrement ?

Pratiques d'informations

Comment obtiens-tu principalement des informations sur le jeu ?

Consultes-tu des guides de jeux ? Si oui dans quel but et lesquels ?

Suis-tu SWTOR sur les réseaux sociaux ? des influenceurs ?

As-tu déjà consulté des articles de journalistes sur SWTOR ?

Consultes-tu du contenu lié à SWTOR ? Quels types ?

Questions relatives au community management

Sais-tu qui est la CM de SWTOR?

Que penses-tu de la qualité du lien entre l'équipe de devs et les joueurs ? Selon toi, la communauté est-elle assez écoutée ?

Trouve-tu la communication satisfaisante pour savoir ce qui se passe dans le jeu et ce qu'il va arriver ?

Penses-tu que l'avis des joueurs est assez pris en compte par les devs ? Les joueurs devraient-ils être plus impliqués ?

As-tu déjà consulté les comptes personnels de la CM du jeu ? Dans quel objectif ?

Quel est ton appréciation de la CM de SWTOR ?

As-tu déjà interagi avec la CM du jeu ? À propos de SWTOR ou un autre sujet ?

Pense-tu qu'il est intéressant d'avoir le point de vue de la CM sur des sujets relatifs aux jeux vidéo ou à l'industrie en général ?

Trouves-tu pertinent que la CM puisse mettre sa personne en avant et montrer d'autres aspects de sa vie aux joueurs ?

Savais-tu que la CM dispose d'une chaîne Twitch ? L'as-tu déjà consulté ?

Penses-tu que la CM soit passionnée par les jeux vidéo ?

Penses-tu que la CM dispose d'une certaine expertise pour parler des jeux vidéo ?

Journalistes de jeux vidéo

T'informes-tu sur le jeu vidéo via des journaux spécialisés ? Oui ou non pourquoi ?

As-tu consulté les journaux des jeux vidéo par le passé ? Si oui pourquoi as-tu arrêté ?

Suis-tu certains journaux ou journalistes spécialisés sur les RS ?

As-tu déjà participé à des forums affiliés à un journal de jeux vidéo ? Si oui, pourquoi, dans quel contexte ?

Que penses-tu du traitement de SWTOR par les journalistes spécialisés ?

Penses-tu que les journalistes de jeux vidéo sont objectifs dans leur notation ?

Pense tu qu'il est important d'avoir des journalistes spécialisés pour parler des jeux vidéo ?

As-tu déjà interagi avec des journalistes de jeux vidéo sur les réseaux sociaux ? Si oui, à quel sujet et pourquoi ?

Penses-tu que les journalistes sont passionnés par les jeux vidéo ?

Penses-tu que les journalistes disposent d'une certaine expertise pour parler des jeux vidéo ?

Influenceurs et liens avec SWTOR ?

Suis-tu des influenceurs en lien avec SWTOR ?

Dirais-tu que tu fais partie d'une communauté d'influenceurs ? Si oui, lesquelles ?

Disposes-tu de certaines responsabilités dans une communauté ?

Prends-tu part à des activités communautaires de certains influenceurs ?

Savais-tu que SWTOR dispose d'un système de partenariat avec certains créateurs pour avoir leur retour sur certains changements prévus et avoir un retour de la communauté ?

Penses-tu qu'il est bénéfique que les développeurs entretiennent des liens privilégiés avec des influenceurs ?

Penses-tu que les influenceurs peuvent donner un retour représentatif de l'avis de la communauté ?

As-tu déjà interagi avec des influenceurs ? À quelle occasion ?

Interactions personnelles

Parles-tu de ta pratique du jeu vidéo avec d'autres personnes ? Si oui, lesquelles ?

Est-il important pour toi de pouvoir discuter de ta pratique ?

Trouves-tu que Discord est un bon espace pour discuter des jeux vidéo au-delà de SWTOR ?

As-tu certains membres de ta famille qui jouent à SWTOR ou d'autres jeux en ligne ?

As-tu déjà entendu certaines critiques sur le fait de jouer en ligne ou de jouer avec des inconnus ?

Informations personnelles

(À recouper avec la présentation réalisée en introduction)

Quel est ton âge ?

Es-tu étudiant, actif ou autre ? Si actif, quel est ton travail ?

As-tu réalisé des études universitaires ? Si oui, dans quel domaine ?

Questions conclusives

Quel est ton meilleur souvenir en tant que joueur sur SWTOR ?

As-tu quelque chose à ajouter que nous n'aurions pas évoqué ?

Remerciements

Annexe n°12 Grille d'entretien pour les développeurs (dernière version utilisée pour l'entretien avec Earle)

Questions de lancement de l'entretien

Pourriez-vous vous présenter ?

Qui êtes-vous ? D'où venez-vous ? Que faites-vous dans la vie ?

Généralités sur la pratique du jeu vidéo

Quand avez-vous commencé à jouer aux jeux vidéo ? À quels jeux jouiez-vous ?

Comment avez-vous découvert ce jeu ? Quelqu'un vous a-t-il initié aux jeux vidéo ?

Des membres de votre famille jouent-ils aux jeux vidéo ?

Généralités sur la pratique

Avez-vous joué à SW galaxies avant de travailler sur SWTOR¹¹⁶ ?

Vous arrive-t-il de jouer au jeu uniquement en tant que joueur ?

Quel type de contenu vous intéresse le plus dans SWTOR ?

Comment décririez-vous votre profil de joueur ?

En tant que joueur, l'aspect social est-il important pour vous ?

Diriez-vous que les jeux vidéo sont votre passion ?

Questions sur le travail de développeur

Comment avez-vous obtenu un emploi chez Bioware ? Comment avez-vous été amené à travailler sur SWTOR ?

Qu'est-ce qui vous a poussé à devenir CM à l'époque ?

Aviez-vous de l'expérience avant de devenir CM pour SWTOR ?

Qu'est-ce qui vous a motivé à devenir lead game producer ?

¹¹⁶ Star Wars Galaxies est le jeu vidéo de rôle en ligne massivement multijoueurs basé sur l'univers de Star Wars ayant précédé SWTOR.

Pouvez-vous décrire une journée type en tant que producteur ? Quelles sont vos tâches principales ?

Quel est, selon vous, le rôle principal du producteur vis-à-vis de la communauté ?

Pensez-vous que le fait de passer de CM à producteur a changé votre relation avec la communauté ?

Comment décririez-vous l'expérience d'interaction avec les joueurs sur les réseaux sociaux ?

Comment décririez-vous l'expérience de l'interaction avec les joueurs sur les forums ?

Que pensez-vous de l'engagement des joueurs dans les communications et les messages en général ?

Les joueurs semblent très impliqués dans les propositions de modifications du jeu. Comment prenez-vous en compte leurs commentaires ? Comment conciliez-vous les demandes/arbitrages ?

Diriez-vous que la communication initiale de SWTOR est différente de ce qu'elle était ? De quelle manière ?

Avec la stabilisation de la communauté au fil du temps, diriez-vous qu'il est plus facile d'interagir avec elle ? ou au moins anticiper ses réactions aux changements ?

Donnez-vous à l'équipe de développement un ensemble de règles sur ce qu'elle peut ou ne peut pas faire en ce qui concerne l'interaction avec la communauté ?

J'ai entendu dire que certains développeurs avaient l'habitude d'être présents sur certains serveurs discord privés et d'interagir directement avec les joueurs, est-ce autorisé ? donnez-vous des règles ? Est-ce interdit maintenant ?

Lien avec créateurs de contenus

Vous disposez d'un programme spécial avec certains créateurs de contenus, pourquoi ce dispositif a été mis en place ?

Quels sont les critères de sélection pour accéder au programme ?

Prenez-vous en compte les suggestions de modifications ou les conseils sur le développement du jeu formulés par les créateurs de contenus ?

Avez-vous déjà testé des modifications apportées au jeu avec des créateurs de contenu avant de les présenter à la communauté ?

Avez-vous déjà demandé à des créateurs de contenus d'effectuer des actes de communication pour jeu ?

Tenez-vous compte des créateurs de contenu lorsque vous planifiez les sorties de contenu afin qu'ils puissent adapter leur production de contenu ?

Proposez-vous des rétributions aux créateurs de contenus membres du programme ?

Avez-vous subi des critiques de la part des créateurs de contenus liés à des modifications du jeu ?

Y a-t-il des sanctions prévues en cas de non-respect des règles du programme par un créateur de contenu ?

Est-il arrivé que des créateurs de contenu ne respectent pas les règles du programme ? Si oui : Que s'est-il passé ?

Questions personnelles

Avez-vous déjà reçu des critiques sur le fait de travailler dans l'industrie du jeu vidéo ?

Quel âge avez-vous ? (si pas précisé dans la présentation)

Avez-vous suivi des études spécifiques pour travailler dans le secteur du jeu vidéo ?
Lesquelles ?

Questions conclusives

Quel est votre meilleur souvenir en tant que développeur sur SWTOR ?

Avez-vous quelque chose à ajouter que nous n'avons pas mentionné ?

Remerciements.

Annexe n°13 Retranscription complète de l'entretien avec Loic

Amaury

je te préviens quand même c'est mieux
bah écoute j'espère que la proc s'est bien passée

Loic

moui (rires)

Amaury

t'étais sur quoi ?

Loic

Quoi ?

Amaury

t'étais sur quoi ?

Loic

là on recommence Gods of the Machine (nom d'un raid)

Amaury

Ah oui

Loic

bon disons que ça fait longtemps qu'on ne l'a pas fait et puis on a partiellement changé la composition du groupe donc on repart pas tout à fait zéro mais un peu

Amaury

oui (pause)

pour avoir fait un peu Tyth (premier boss) je vois un peu le bordel que ça peut être

Loic

ouais (pause)

Amaury

bah écoute tout simplement... pour commencer tranquillement est-ce que tu pourrais juste vite fait te présenter, ce que tu fais dans la vie ou quoi

Loic

d'accord euhh..

est-ce qu'il faut un nom réel ou non réel, je vais te donner un prénom au moins

Amaury

si tu veux me donner ton prénom, il y pas de soucis

Loic

donc c'est *Loic* (prénom modifié) qu'est-ce que je peux dire... bah je sais pas, j'ai 39 ans je travaille, dans.., je suis développeur logiciel voilà... et euhh

Amaury

En vrai c'est bien on voit

Loic

c'est pas, en fin bon sur le jeu, enfin bon voilà

Amaury

bah

pour continuer peut-être t'aider un peu, est-ce que tu peux me dire quand est-ce que t'as commencé à jouer aux jeux vidéo

Loic

aux jeux vidéo en général ?

Amaury

ouais en général, t'as pas besoin d'avoir un truc précis mais si t'as une idée à peu près

Loic

tout petit je sais je pense genre 5-6 ans quoi

Amaury

Je sais pas si tu vois si t'as peut-être des joueurs comment t'as découvert est-ce qu'il y a quelqu'un qui t'a montré un jeu est-ce que t'as découvert

Loic

d'accord euh... probablement chez des copains. Je me souviens pas enfin pas très bien parce que comme je te dis j'étais assez petit mais euh ...ouais j'ai probablement commencé à jouer chez des copains et puis j'ai eu euh une première console je sais plus auquel âge je devais avoir mais ouais vers peut-être 6 ans ou un truc comme ça ou peut-être un peu plus un truc comme ça je sais pas

Amaury

ok

Loic

et puis donc ouais j'ai commencé comme ça

Amaury

et du coup pour SWTOR t'as commencé quand à peu près ?

Loic

alors en fait je commençais à m'y intéresser quelques temps avant qu'il sorte officiellement j'ai joué à laaaa bêta ouverteeee avant la sortie officielle ils avaient fait un week-end où c'était ouvert à tout le monde et euh je l'avais participé à ça et un perso a fait un perso et une partie de la première planète.

Puis quand le jeu est sorti officiellement bon en fait j'avais pas trop de pas trop de moyens financiers à ce moment-là donc j'ai pas, enfin je sais pas j'étais pas trop partant sur l'idée de payer le jeu plus payer un abonnement donc je l'ai pas je l'ai pas je l'ai pas fait sur le coup même si j'avais beaucoup aimé ce que j'avais vu pendant la bêta. Et euh quelques mois après euh quand ils ont commencé à annoncer qu'ils allaient passer un mode free-to-play bah là là du coup je l'ai acheté. Enfin je sais plus, en fait il y avait plus tellement le comment dire euh, le double système d'abonnement plus paiement une fois parce qu'en fait tu payais une fois puis ça te donnait deux mois de souscription ce qui revenait au même prix donc voilà. J'ai commencé à jouer un tout petit peu avant qu'il lors deux mois avant qu'il passe gratuit comme

Amaury

ok

Loic

voilà

Amaury

et du coup t'as été actif à partir de là vraiment ouuu

Loic

Donc alors ouais à différents niveaux donc au début c'était plutôt casual et solo ça a duré pendant je sais pas peut-être un an comme ça. Alors je me souviens pas très exactement du calendrier je sais plus quand il est sorti je crois que c'était fin 2012

Amaury

je crois que c'est fin 2011

Loic

2011 ok donc j'ai dû commencer mi-2012 quoi un truc comme ça. (pause) et euh donc ouais j'ai commencé à jouer essentiellement solo euh, euh en fait j'ai commencé aussi euh assez rapidement à faire des euh des flashpoints (zone litigieuses) avec des, des randoms (inconnus) quoi donc euh à travers le group finder (outil de recherche de groupe)

Amaury

ouais

Loic

ce genre d'activité

euh bah pas tout à fait dès le début mais euh pas loin quoi mais euh euh hum ouais et ça m'a mis à peu près un an, un an et demi avant que je commence à m'intéresser aux opérations euh

Amaury

ok

Loic

donc le contenu pour 8 joueurs

Amaury

et du coup tuuuu.

Loic

Ouais !

Amaury

enfin ouais t'as commencé du coup sur les serveurs FR ou t'étais direct sur les serveurs anglais

Loic

euh en fait j'ai jamais joué sur les serveurs français non

Amaury

ok

Loic

donc ouais direct sur sur les serveurs anglais

Amaury

et du coup sur la phase où t'as commencé à jouer aux opérations tu sais vers, enfin à peu près vers quand enfin quelle était après la dernière op (opération) qui était sortie

Loic

ou c'était juste euh tu tu tu tu tu tu c'était alors ça devait être euh euh à peu près quand euh Dread Fortress Dread Palace sont sortis donc je sais plus 2013 mais je sais plus exactement quand, mais bon par là

Amaury

ouais c'est juste alors que j'ai une globalement une idée t'inquiète

Loic

ok !

Amaury

mais du coup ouais euh du coup aujourd'hui si tu devais te décrire en tant que joueur techniquement, j'imagine que tu dirais que t'est un nim raider ?

Loic

Techniquement oui, oui

Amaury

tu dirais autre chose

Loic

je sais pas bah en fait, ça fait enfin... je sais pas euh non mais en fait c'est vrai oui euh j'ai un peu de mal avec ça parce que pendant longtemps c'était euh, c'était un peu le truc euh le niveau au-dessus quoi, et euh et comme il y a toujours des gens qui sont bien meilleurs que moi j'ai un peu de mal à me voir comme ça mais euh oui, mais en fait c'est vrai voilà

Amaury

En vrai pour être honnête avec toi, je vois, je vois ce que tu veux dire. Et du coup si oui ça va est-ce que t'as déjà participé du coup aux phases de test sur le PTS (serveur de test)

Loic

euh un peu ouais euh (pause) euh on va dire de loin enfin en gros je l'ai euh ça m'est arrivé de l'installer, ouais de regarder des trucs mais c'était plus pour voir euh pour voir les choses en avance que euh vraiment. Pour euh pour tester les choses j'avais pas de comment dire en

fait j'avais pas de de gens avec qui euh d'autres gens avec qui tester ça donc ça, ça limite un peu ce que tu peux faire sur le PTS

Amaury

ouais du coup euh j'imagine t'as pas trop enfin par exemple, t'as pas trop t'es passé le temps dessus euh quand il y avait l'opé R4 (nom d'une opération) qui est sort, pour voir un peu en avance

Loic

non ça effectivement j'ai j'ai pas fait

Amaury

(pause)

ok et du coup j'ai l'impression avec ce que tu me dis que bon même si t'as commencé en solo assez rapidement t'as t'es passé par group finder et t'as rejoint les raids. Est-ce que tu dirais quand même que l'aspect social dans le jeu c'est quelque chose qui est important pour toi?

Loic

euh plus ou moins en fait ça dépend ce qu'on entend par social. Euh disons que pour moi au début euh enfin je suis rentré dans ce jeu je connaissais personne enfin je suis pas arrivé avec d'autres gens avec qui je des gens que je connaissais avant quoi en fait. Et euh pendant longtemps ça m'allait bien de juste de jouer avec des gens euh rencontrés au hasard comme ça et puis euh et qu'on se revoit pas après. Euh (pause) mais euh ouais effectivement donc quand j'ai commencé à participer à des opérations euh bah au début je faisais ça aussi donc avec des des groupes formés euh, sur les sur les flottes ce genre de choses euh ce genre de choses mais euh ouais j'ai fini par me faire recruter dans une euh une guilde plus ou moins casu (pause) et euh avec à jouer avec eux pendant pendant un certain temps (pause) euh je sais pas si tu veux je sais pas jusque enfin là je suis un peu je me suis un peu éloigné de ta question donc je sais pas trop où tu voulais en venir

Amaury

non mais c'est juste enfin genre si, quel point genre tu valorises le fait par exemple de jouer en groupe et de faire des choses, mais en vrai que tu me dis enfin...

Loic

bah disons ça a évolué un peu au fil du temps donc ouais ça, ça s'est fait progressivement au début euh pas, pas vraiment euh donc ouais après je me suis plus ou moins intégré à une première guilde euh qui a fini par déboucher sur un, un un groupe de raid euh fixe enfin une équipe quoi de de progression euh euh essentiellement avec des joueurs qui étaient nouveaux euh donc ça ouais ça. Je voilà, je me retrouvais bien dans dans ce truc là mais euh ça a duré qu'un temps et euh voilà puis plus tard euh donc après que cette première équipe soit tombée, enfin se soit séparée, euh j'ai retrouvé une autre guilde (pause) avec euh euh un genre d'équipe aussi même si c'était moins euh ils se prenaient moins au sérieux

Amaury

ok

Loic

euh puis après il y a eu une grande pause donc en 2015 (pause) euh j'ai euh ouais aux alentours de 2015 en fait j'ai dû euh déménager pour euh pour un nouveau travail et euh j'ai un peu lâché le jeu pendant quelques temps parce que j'avais pas de pas d'accès régulier à internet. Et euh et en fait enfin bon en fait j'ai plus ou moins continué à jouer à jouer au jeu pardon mais euh plus tellement euh au sein d'un groupe social quoi en fait jusque vers euh bah jusque vers 2020 et le covid en fait

Amaury

ouais ok, je vois

Loic

et depuis euh bah depuis en fait j'ai retrouvé des gens euh un peu par hasard avec qui je jouais euh donc avant, c'était en 2015 quoi. Et euh en parallèle de ça enfin d'autres d'autres guildes

quoi enfin rencontrer d'autres personnes euh et voilà essayer différents groupes mais euh (pause) ça n'a pas tenu avec tout le monde et là depuis ça fait à peu près deux ans là maintenant que je que je joue euh 2 à 3 fois par semaine avec les mêmes gens

Amaury

ok ouais je vois. Et du coup bah quand t'es revenu vers 2020 à peu près du coup pour rejoindre ta guilde

Loic

ouais

Amaury

t'es repassé par exemple par des trucs sur la flotte ou t'es allé chercher sur discord ou les forums euh comment ça s'est passé

Loic

euh je sais plus c'est un peu un hasard ouais je crois que c'était sur la flotte enfin genre il y avait alors attends euh non je crois que c'est donc je faisais un genre un flashpoint avec des... donc group finder avec des gens random et euh il y a quelqu'un qui m'a proposé de rejoindre une guilde. Moi j'en avais pas bon je me suis dit après tout pourquoi pas. Euh donc bon cette guilde est complètement tombée à l'eau mais euh dans cette mésaventure euh j'ai rencontré d'autres gens euh et enfin un petit groupe de personnes, en fait on était euh trois au final et euh et on s'intraballait euh d'une guilde à l'autre pendant quelques temps (rires). Et euh donc on en a essayé deux autres en fait qui sont je crois toujours actifs mais dans lesquels je auxquels je participe plus. Euh donc ces deux autres personnes là je les ai enfin il y en a une je l'ai perdu de vue, je sais pas il a disparu, il a disparu d'internet de discord euh. L'autre je le vois toujours de temps en temps euh mais donc c'est bah encore une fois par hasard dans, dans un flashpoint euh random que j'ai retrouvé des gens (euh) de avec qui je jouais en 2014-2015

Amaury

ah c'est marrant

Loic

et euh ouais et euh voilà et par ce biais là découvert que qui jouait toujours ensemble dans, un enfin, un certain nombre d'entre eux en tout cas jouaient toujours ensemble dans une espèce de guildes recomposées euh entre les gens que je connaissais et qui avaient fusionné avec une autre guildes par ailleurs bref

Amaury

ouais, c'est c'est souvent compliqué les histoires

Loic

ouais fin peut importe mais ouais, j'ai l'impression c'est euh assez petite j'ai l'impression enfin en fait tout le monde tout le monde connaît tout le monde indirectement c'est un peu ça (pause). Fin si tu connais quelqu'un euh tout le monde connaît quelqu'un qui connaît quelqu'un qu'on va dire et à t'as assez vite fait le tour de ouais en fait tu arrives assez rapidement à être connecté à l'ensemble de la communauté via, via les gens que tu connais quoi

Amaury

ok, alors du coup

Loic

bref ouais

Amaury

ouais ?

tu voudrais rajouter un truc

Loic

euh non enfin je sais pas bon pour l'aspect social du jeu donc si je résume au début c'était pas très important euh à un moment j'ai essayé ça m'a plu, les circonstances ont changé euh j'ai arrêté. Et aujourd'hui c'est plus que pour ça en fait ouais (rires)

Amaury

ouais c'est un peu fait comme ça

Loïc

ouais

Amaury

mais c'est intéressant euh de voir group finder parce que je sais que des fois y'en a qui sont ça leur fait un peu peur et tout

Loïc

ouais je sais et c'est vrai que euh (pause). Bah quelque part je peux comprendre et en même temps je ça ne ça me fait pas du tout cet effet là moi enfin voilà c'est le group finder c'est un peu comme, comme une boîte de chocolat comme, comme dit la métaphore on sait jamais trop qui on va tomber mais euh bon des fois y'a des bonnes surprises des fois des mauvaises mais globalement je trouvais que mon expérience a été plutôt euh positive quoi que... que les les emmerdeurs sont sont plus rares que.... que les gens corrects quoi

Amaury

ouais. (pause) Bah du coup pour toucher un peu euh ouais parce que si c'est un partie de mon travail c'est du coup de savoir quand t'as des informateur bah globalment comment t'as de l'information sur le jeu si tu essaies de te renseigner les mises à jour les patches,

Loïc

ouais

Amaury

ce que tu cherches

Loic

alors je bon y'a différentes sources je dirais ma première c'est plus reddit en fait donc euh on peut appeler ça un réseau social

Amaury

ouais

Loic

euh ou bah généralement dès qu'il y a un truc nouveau, nouveau que ce soit une rumeur ou un truc officiel ça, ça va apparaître là dessus enfin quelqu'un va créer un.. thread pour en parler. Donc dès qu'il y a du nouveau en fait moi je vois apparaître ça quand je regarde sur sur reddit donc voilà ça c'est une première source d'information. Pendant un temps

j'étais je participais plus ou moins au forum officiel aussi (pause) donc voilà donc suivre le dev tracker par exemple. Euh aujourd'hui euh bah plus trop général quand, quand il ya une info, je l'entends par d'autres gens (pause). Mais voilà où est ce mes principales sources

Amaury

ok ouais bah du coup par exemple sur les forums quand tu étais dessus tu cherchais quoi et qu'est ce qui te motivais à être actif dessus

Loic

(rires)

Je sais pas, bah disons que pour avoir la com officielle c'est un peu là enfin en tout cas, pour avoir une interaction avec les développeurs c'est un peu la première source parce qu'en général face il doit participer à quelque chose ça va plus se voir là. Alors je sais qu'il ya aussi de la com officielle sur d'autres plateformes comme twitter mais euh, mais moi je suis pas trop twitter. Euh et puis euh, bon enfin sinon c'est essentiellement (pause) bon c'est essentiellement pour discuter avec d'autres gens de différents sujets (pause). Mais bon on est toujours en rapport avec le jeu. Après euh... non je sais pas quoi dire de plus.

Amaury

du coup par exemple, ça est ce que tu as déjà, fin est ce que du coup en allant sur les forums tu as pu par exemple avoir des échanges avec les devs parfois sur certaines choses

Loic

Euh pas directement, disons que certaines fois ils demandaient des avis, donc j'ai jamais participé, fin euh jamais d'échange à proprement parlé, fin un dev ma jamais répondu je crois pas.

Amaury

Fin ouais plus participer communication du groupe sur forum ouais ok (pause et notamment va du coup tu as fait des raids j'imagine qu'un moment un peu renseigné du coup sur comment ça se passait par exemple je sais pas pour ta classe ou optimiser des trucs. Donc est-ce que tu as déjà consulté genre des guides sur des sites...

Loic

effectivement j'ai pas parlé de ça, oui bah, bon à l'époque où delphi était la référence je regardais ça euh. Ouais donc effectivement euh, je dis pendant pas mal de temps consulter certains sites qui tournait autour de du jeu donc ouais delphi. Euh je sais pas aujourd'hui ça y'a enfin, il y en a plusieurs mais il ya vulk par exemple qui est toujours enfin qui fait toujours des, il maintient des trucs à jours ouais, un certain nombre de guides et puis aussi des trucs euh, moins en rapport avec les raids et plus... comment dire sur tout ce qui est enfin un cosmétique etc... les encyclopédies enfin les bases de données de d'objets du jeu et etc...

Amaury

Ouais par exemple du genre euh Jedipedia

Loic

ouais par exemple, mais aussi des trucs moins, fin qui tirent pas leurs données directement du jeu, mais des trucs maintenu par, directement par des gens quoi

Amaury

ok

Loic

comme je sais comment ça s'appelait mais genre SWTOR fashion ouais ok il y avait ça voilà ce genre de truc

Amaury

ok ouais je vois, je vois ok alors du coup plus précisément est ce que tu sais qui est la cm de SWTOR

Loic

alors ça fait quelques temps que je ne suis plus trop ça près, je suppose... que c'est toujours *Jacqueline*

Amaury

Oui

Loic

ok (pause) donc oui

Amaury

et alors pour suivre, est ce que du coup, tu as enfin tu as pu voir des communications qu'elle a pu faire, est-ce que tu as déjà suivi un peu comment ça se passait

Loic

alors il ya deux ouais, donc bon des fois écrit directement dans les forums pour annoncer des trucs donc ça effectivement ça je n'ai vu enfin je suivis ce genre de l'information. Je sais qu'ils ont... que tu as occasionnellement régulièrement, je sais pas ils organisent des streams sur lesquels il présente les nouveautés ou les trucs en développement c'est un truc que j'aimais bien regarder pendant un certain temps. Aujourd'hui c'est m'intéresse un peu moins mais ça peut être un autre sujet...

Amaury

Il y a un truc qui t'as poussé à quitter un peu ?

Loic

alors c'est un peu non, en fait j'ai un peu perdu l'intérêt pour tout ce qui n'est pas raid (rires) et donc comme il n'y a pas trop de nouvelles nouveautés sur ce plan là.. voilà.

Amaury

je comprends

Loic

mais non il n'y a pas eu d'événement particulier, je sais pas

Amaury

et du coup notamment quand tu participais au forum est ce que tu avais l'impression d'être fin que l'avis des joueurs en général il était pris en compte par l'équipe de dev ou...

Loic

pas trop non (rires) pas assez non (rires). je suis plutôt, plutôt dans le camp de ceux qui pensent que je sais pas (pause). il ya un problème de communication...

Amaury

soit il n'y a pas assez de contenus régulier ou ils prennent pas assez en compte les retours ?

Loic

Euhm alors bon je sais pas quelles sont leurs contraintes internes en plus donc je sais pas si c'est qu'ils n'entendent pas qu'ils écoutent pas ou que ils entendent, écoute, mais que de toute façon ils doivent faire autre chose. Parce que, parce que c'est comme ça mais en tout cas ouais je trouve qu'il ya un décalage (pause) entre enfin est-ce qu'une partie en tout cas de la communauté ...demande et ce qu'ils font ou ne font pas quoi.

Amaury

ouais

Loic

ouais notamment euh, je sais pas si on prend l'exemple plus ou moins récent quand il ya eu la, la version 7 là il y a eu beaucoup de beaucoup de feedback négatif sur, sur les différents changements au niveau du gameplay et, et euh sur certaines classes en particulier globalement ils ont jamais trop dévié de ce qu'ils avaient prévu initialement donc euh ça fait un peu l'impression, que bah il demande notre avis sur des trucs et puis après au final en fait ils n'en font rien ouais c'est cette impression que, que ça donne.

Amaury

du coup, tu as parlé des par exemple des classes qu'ils écoutaient pas trop tard, t'as un exemple de trucs qui par exemple à marquer je sais pas

Loic

si j'en ai... En fait non je pas forcément un exemple concret précis euh, mais enfin sur une classe précise, mais un juste sur le sur le système là deux deux choix différents niveaux et surtout le, comment le, fin personnellement ce qui que je trouve mauvais c'est le nombre de niveaux qu'il y a entre les différents upgrades que tu reçois quoi qui est beaucoup plus élevé que que c'était pas le passé. (longue pause) et que du coup que ça, que les classes marchent pas très bien quand tu fais aujourd'hui je trouve même si ça me concerne plus vraiment je pense que c'est pas très bien quand tu fais aujourd'hui je trouve même si ça me concerne plus vraiment même si ça me concerne plus vraiment même si ça me concerne plus vraiment que ça marche plus vraiment si tu essayes de remonter un perso à partir du niveau 1 quoi que c'est trop lent.

Enfin bon après je dis ça en tant que joueur très expérimenté donc mon avis peut-être un peu biaisé mais je trouve que... je trouve que ça gagnerait à être plus, à monter en vitesse plus rapidement quoi ,en montant en puissance plus rapidement donc en intérêt

Amaury

ouais je vois bien

Loic

c'est un exemple

Amaury

ok ouais non c'est très bon et du coup bah globalement avec ce que tu me dis j'ai enfin. est-ce que tu dirais que t'as une appréciation plutôt négative de la communication ou plus peut mieux faire

Loic

ça dépend.. Enfin bon en fait ça a un peu toujours été le cas dans à différents degrés dans dans le comment... l'existence du jeu *Earle* y'avait peut-être un certain comment dire... C'est pas forcément qu'il avait un une meilleure, on va dire.., prise en compte des souhaits de la communauté, fin que je pense que ce décalage existait toujours, mais il avait peut être plus un capital sympathie plus important que d'autres ont pu l'avoir avant et après. Euh je ne sais pas, (hésitation) dans sa façon de communiquer, que ce soit en vidéo ou dans les forums euh, en fait, il a l'air plus impliqué personnellement et plus à l'écoute, même si ça ne se traduisait pas forcément par des actions concrètes dans le jeu.

Amaury

Est-ce que tu dirais qu'il pouvait être plus passionné par rapport au jeu que peuvent l'être Keith ou *Jacqueline* ?

Loic

Peut-être, en tout cas c'est le feeling que ça donne, que j'ai eu personnellement. Alors bon Keith aussi, c'était un peu une surprise de le voir. Entre les reines du jeu, en quelques guillemets. Après, comme tu disais, ça fait bien un an, un an et demi que je ne suis plus trop près de ce qui se passe à ce niveau-là.

Donc mes infos ne sont pas forcément fraîches. mais euh ouais.

Amaury

De toute façon, si j'ai aussi demandé aux gens, c'est pour avoir un peu tout, donc tout est légitime.

Loic

Mais bon, en tout cas, ce n'est pas un truc... Un truc particulièrement récent parce que je me souviens assez bien que vers les débuts du jeu, il y avait de gros arguments entre...

Enfin, de grosses disputes entre les joueurs plus hardcore, notamment ceux qui font du PVP, et l'équipe de devs concernant... On n'a pas de sujet sur l'équilibrage des différentes classes et les... En fait, les propos des devs qui étaient un peu en décalage complet avec... L'expérience de certains joueurs, quoi. Et que c'est resté... Enfin, bah c'est des trucs qui ont continué à être cités des années après, quoi.

Amaury

Par exemple, tu dirais qu'aujourd'hui, en tant que raider, c'est aussi des trucs que... Des suggestions, par exemple, que vous pouvez faire qui ne sont pas forcément écoutées ou pris en compte ?

Loic

Alors, pour les raiders, bah... (pause) Je ne sais pas s'il y a trop de demandes... Trop de demandes de la part des raiders, à part... À part plus de... Plus de contenus nouveaux, quoi. Ou plus souvent. Ceci-là, c'est plus... Qu'il apparaît des bugs, parfois, au fil du temps. Enfin, qu'il y a des trucs qui changent... Sans être annoncés et qui sont probablement des effets de bord d'autres changements. Ou des bugs qui durent depuis longtemps et qui ne sont jamais résolus, quoi. Ce genre de choses. Ça, c'est un peu pénible, ouais.

Amaury

Bah, je sais que... Bah, j'avais vu récemment, je crois qu'il y avait un problème avec... Des instances, là, avec la 7.4 (mise à jour) où...

Loic

Ouais.

Amaury

En NIM, il y avait des problèmes de lock, et tout. Euh...

Loïc

J'ai pas... Oui, alors, enfin, j'en ai entendu parler. J'ai pas été... Affecté personnellement. Quoiqu'on pense qu'ils ont... Plus ou moins... Assez rapidement, quand même... Fait des choses pour régler ça, ouais. Au moins, en partie (rires)

Amaury

Ouais.

Loïc

Euh... Ouais. Je pense que c'est plus des trucs qui sont pas... Qui sont pas bloquants, ou qui... Donnent pas d'avantage aux joueurs, quoi. Mais qui... Voilà. Qui peuvent être frustrants, parce que... Je sais pas. Parce que, quand ça se produit, en fait, tu peux... Tu peux rien faire, mais...

Amaury

Je sais pas. bah t'as un exemple, par exemple, sur un boss... Euh...

Loïc

Bon, euh... (longue pause) C'était quand...

Je crois que c'était là, en fin de version 6, là. Ils ont changé un truc qui a fait que les... Les boss... Enfin, qu'en gros, tu pouvais plus... Kite un boss en (joueur court avec le boss qui le poursuit)... En courant devant, parce que... Parce qu'ils te rattrapaient plus... Enfin, je sais pas, ils se mettaient à... À courir plus vite... À courir plus vite... Ou... Alors, ce qui est pas... C'est pas certain de comment ça marchait, mais... Comme il y a un peu toujours eu... Un problème de... Ce qu'on appelle de désynchronisation, c'est-à-dire que... C'est-à-dire que... Ton... Ton client... Est pas forcément d'accord avec le serveur sur où se trouvent les différents personnages dans le jeu, et... Il y a pas de moyen de forcer la mise à jour.

Ça peut créer des situations où... Bah, en fait, tu peux pas... Tu peux pas attaquer un...

Un pers... Un ennemi, parce que... Parce qu'il est toujours trop loin.

Soit pour... Soit pour toi, soit pour le serveur. Euh... Voilà. Bon, ça, c'est... C'est vrai qu'il est là depuis le début, et... Visiblement, ils ont jamais... Trouvé de solution... Je sais pas, il y a eu le... Il y a eu le bug, là, avec... Euh... R4, des... Euh... Des gens qui sont morts, mais en fait, non. Aussi, par exemple. Alors... C'est pareil, ça... Ils ont jamais complètement résolu ce truc-là.

Amaury

Euh... Euh... Euh... Il me semble que j'avais vu un truc, enfin... En tout cas, quand j'étais actif, il y avait... Je sais plus comment il s'appelle, mais le boss qui saute et qui fait une croix dans Revan...

Il y avait le problème des death sur la croix ?

Loic

Euh... Ouais. Alors, ça, ça peut toujours arriver. Euh... Ça dépend un peu des connexions des différents joueurs, mais ouais. Ouais.

Amaury

Ok. Je vais voir. Ok. Et, euh... Bah, du coup, avec ce que tu m'as dit, j'imagine que... fin euh t'as pas trop suivi par exemple personnelle fin euh ce que la CM peut faire sur ses réseaux.

Loic

Euh... pas trop euh, comme je te disais j'ai suivi peut-être pas les derniers mais les stream, fin c'était déjà organisé avant que ce soit *Jacqueline* mais euh bon du coup je sais que ça à continuer quoi

Amaury

Ouais bah euh, c'était juste pour savoir si tu suis la CM sur les réseaux ouuu des trucs...

Loic

Sur les réseaux genre sur Twitter ou ? Non je ne regarde pas trop ce genre de choses en fait, je suis Reddit de plus en moins donc en général quand il se passe un truc important, on va se dire, ça se voit, voit ça arrive sur Reddit et donc à partir de là je peux le retrouver n'importe où mais voilà je ne suis pas de trop prêt d'autres plateformes

Amaury

et du coup par exemple un peu plus généralement sur le jeu vidéo est-ce que tu consultes des fois des journaux spécialisés pour avoir des infos sur les jeux

Loic

Rarement directement, c'est pareil il se passe soit par le bouche à oreille soit par d'autres réseaux qui m'amènent à aller voir des articles mais c'est toujours par le biais de liens ou de partage de liens donc euh voilà je ne consulte pas directement de journaux de sites d'actualité concernant le jeu vidéo

Amaury

et c'est juste que tu ne les suis pas parce que ça ne t'intéresse pas ou parce que tu trouves que c'est pas pertinent

Loic

parce que ouais, je ne sais pas parce que ça en ferait trop à suivre peut-être,

Amaury

ok oui non

Loic

si alors sur d'autres jeux, moi un autre jeu en particulier je suis (pause) de loin certains créateurs de contenu, pas sur SWTOR vraiment

Amaury

Du coup tu suis pas particulièrement des influenceurs SWTOR non plus ?

Loic

pas particulièrement non

Amaury

ok

euh bah du coup par exemple, je sais pas, dans la commu où tu raids apparemment vous n'êtes pas beaucoup. Est-ce que tu as certaines responsabilités dans cette commu ou juste tu viens raider c'est tout ?

Loic

non en fait on est on est plutôt décontracté dans notre organisation donc il n'y a pas vraiment de non il n'y a pas vraiment de responsabilité, ce qui me convient bien comme ça. Euh non je ne vais pas mettre trop pris de responsabilité dans les différents groupes auxquels j'ai participé

Amaury

ok

Loic

euh tu veux dire créer des des événements ou

Amaury

Oui des événement , représenter des joueurs donner des conseils.

Loic

ouais non pas trop non

Amaury

ouais

Loic

ok euh alors orienter des joueurs, donner des conseils ça peut être des trucs que j'ai fait genre sur les forums ou sur reddit quoi mais euh pas, pas au sein d'une communauté plus restreinte.

Amaury

et du coup aussi pour euh le retour de feedback euh ouais auprès des devs ?

Loic

Ouais

Amaury

Du coup toi t'as t'avais participé notamment sur les forums à le faire ?

Loic

ouais

Amaury

mais il y a aussi par exemple les influenceurs qui en général peuvent aussi genre faire des vidéos sur leurs feedbacks ou donner des trucs. Est-ce que tu penses que ces influenceurs ils peuvent être ou les créateurs de contenu peuvent être représentatifs, pour donner fin pour représenter dans une certaine manière la vie de la communauté ou un sentiment de la communauté

Loic

euh je dirais que oui euh enfin en tout cas pour ce que j'ai pu voir. Donc en général ils font écho à bah ce qu'ils entendent autour d'eux je suppose donc euh ou ce qu'on, enfin je sais pas exactement où est-ce qu'ils prennent leurs informations mais oui je trouve que je trouve que c'est plutôt pertinent pour ce que j'ai pu voir ouais

Amaury

ok même si t'as pas trop interagit avec c'est quand même

Loic

ouais je euh non pas directement mais euh oui comme je te disais voilà par les différents réseaux et le bouche à l'oreille je suis amené à, à voir des vidéos apparaître ici et là et ça m'arrive d'en consulter même si je suis pas directement les personnes qui les créent quoi

Amaury

ok bah du coup par exemple est-ce que t'as déjà joué aussi avec euh d'autres membres plus proches que tu connais, euh je sais pas de ta famille ou des amis à, à SWTOR même si t'as pas commencé à, enfin même si t'as commencé le jeu tout seul

Loic

euh alors j'ai déjà joué avec mon petit frère effectivement enfin je l'ai un peu euh, je lui ai proposé de jouer qu'on qu'on se concentre pendant un certain temps. Euh donc oui euh ça a été à une période euh, (pause) euh mais en dehors de ça non

Amaury

et du coup en général quand tu discutes avec des jeux vidéo, c'est enfin des jeux vidéo c'est plus avec des personnes du coup avec lesquelles tu joues en ligne ou des proches ?

Loic

euh ouais c'est plus alors en fait euh. Bon ça c'est très perso mais c'est un truc dont je parle pas trop euh.. dans le monde réel on va dire. Euh enfin un peu quand même parce que voilà bon il y a des gens qui aiment, mais c'est vrai que je, je partage enfin bon SWTOR en particulier, c'est pas forcément très euh populaire et connu euh... donc non j'ai jamais euh jamais trop partagé ça. Enfin je veux dire que j'ai pas, j'ai dit à des gens que je jouais à ça mais sans particulièrement m'étaler sur le sujet quoi. Je veux dire sans rentrer dans le détail donc euh non c'est plus avec euh bah des gens qui jouent déjà et donc que je connais pas vraiment.

Amaury

donc et du coup Discord enfin c'est une bonne plateforme pour toi pour pouvoir justement discuter de ça et de trouver des espaces pour en parler.

Loic

euh trouver pas tellement... euh mais les espaces qui existent ou enfin les espaces auxquels j'ai été convié euh oui sont. Fin disons c'est une bonne plateforme pour discuter euh pour trouver je trouve pas que ce soit enfin à moins que je ne sache pas l'utiliser mais (rires) euh pour moi c'est euh on t'invite à un truc euh et puis voilà.

Amaury

bah du coup est-ce que tu parlais donc de Reddit ce serait plus le cas pour trouver euh une place pour en discuter ou euh...

Loic

Euh ouais ouais sur Reddit y'a un peu de... enfin on peut trouver de tout et n'importe quoi euh des communautés liées à un tas de sujets, euh notamment les différents jeux auxquels je joue. Donc euh ouais ouais pour ça ça me semble pas mal, mais après ça reste des comment dire euh enfin c'est le principe de Reddit c'est quand même que c'est plus ou moins anonyme quoi donc euh c'est pas forcément enfin de mon point de vue en tout cas c'est pas c'est pas un endroit où tu vas forcément rencontrer des gens mais ça peut permettre de faire du du lien ou au moins de te récupérer de l'information qui euh voilà, peut-être va permettre de d'aller plus loin, mais c'est plus pour des pour des discussions ou juste pour de l'information en général quoi. Parce que parce que tout ce qui tout ce qui se trouve partout sur internet finit sur Reddit (rires).

Amaury

ouais

Loic

si tant est que ça intéresse quelqu'un qui est sur Reddit (rires)

Amaury

ouais ouais

t'as dit que tu parlais pas particulièrement du coup des jeux vidéo dans la vraie vie

Loic

pas trop ouais ouais

Amaury

est-ce que t'as déjà entendu certaines critiques notamment bah sur le fait du coup de jouer en ligne avec des inconnus ou est-ce qu'on t'a déjà fait des critiques directement...

Loic

ouais sans doute je me souviens pas si c'est le cas ça fait longtemps quoi (rires)

Amaury

ok

Loic

oui ça a dû arriver mais ouais, pas récemment en tout cas pas, pas ces 10 dernières années

Amaury

alors du coup ouais on arrive un peu au bout

Loic

ok

Amaury

du coup j'aurais voulu te demander, à ton avis, quel serait le meilleur souvenir que tu penses avoir eu en tant que joueur sur SWTOR

Loic

ah... oula ah je sais pas j'ai pas un événement précis en tête mais ouais pour moi la meilleure période c'est c'est euh depuis que je suis avec mon équipe actuelle donc je sais pas peut-être euh ...ouais peut-être notre notre proc sur sur la dernière opération ... du coup sur R4 oui anomaly donc ouais

Amaury

et du coup c'est quoi, pour creuser un peu c'est quoi qui te plait particulièrement dans ce groupe, c'est pas juste les gens ou

Loic

euh ouais enfin les les gens l'attitude c'est euh voilà je trouve que ça reste euh enfin les gens sont bon à la fois euh suffisamment bons pour qu'on arrive à quelque chose mais euh sont pas non plus trop euh... euh euh se prennent pas trop au sérieux non plus quoi en fait. Euh voilà y'a moyen de discuter de déconner pendant qu'on joue et euh et en même temps d'arriver à faire des... d'arriver à faire des choses euh voilà ouais c'est plus cette attitude euh... ce mélange de de compétences et d'attitudes relaxées en fait qui me plait bien

Amaury

ok et bah du coup pour euh on peut conclure est-ce que t'aurais quelque chose que t'aurais enfin un élément que tu t'aimerais éventuellement évoquer

Loic

je suis pas très bon avec les questions ouvertes (rires)

Amaury

Ouais fin c'est juste vraiment si y'a un truc dans le jeu on peut en parler

Loic

Oui oui non je sais pas euh non je sais pas

Amaury

bah écoute euh si jamais y'a quelque chose qui te vient euh... tu peux toujours me le dire y'a pas de soucis euh un truc sinon je pense que. Bah merci beaucoup de m'avoir enfin d'avoir accepté

Loïc

Il y a pas de soucis

Amaury

euh c'était très intéressant et puis merci d'avoir répondu sincèrement

Loïc

ok, ouais

Amaury

Ok. bah écoute merci beaucoup je vais te laisser ta soirée que tu puisses profiter un peu aussi

Loïc

ouais non pas de soucis ouais

Amaury

merci beaucoup

Loïc

salut

Amaury

salut

Annexe n°14 Retranscription de l'enregistrement du sentiment à chaud après l'entretien avec Loic

Juste après le premier entretien pour le mémoire, c'était à 22h, j'étais un peu fatigué, ça allait sur la durée mais un peu rapide, j'ai trouvé, 45 minutes. Ce qui était intéressant, ce que j'ai pu développer, c'était qu'il s'informait pas mal, qu'il a participé activement aux forums, j'ai pu aussi questionner sa pratique sur les forums, comment il a commencé à jouer en groupe, et le rapport au dev qui était plutôt intéressant. Même s'il connaissait pas trop la CM, c'était intéressant d'avoir son point de vue avec l'ancien notamment, et de voir qu'il le sortait du reste de l'équipe de dev, c'était intéressant à voir.

Il parlait qu'il s'intéressait sur Reddit, alors j'imagine qu'il considérait le truc. J'ai questionné un peu, j'aurais peut-être dû plus creuser, mais j'avoue, je sais pas trop où aller avec Reddit. Mais c'est vrai que c'est une pratique informationnelle comme une autre.

Ce qui ressortait aussi pas mal, c'est les infos sur les journalistes qu'il pouvait avoir, ou même sur le jeu en général. Il s'appuyait pas mal sur le réseau des autres, soit par ses potes en jeu, soit sur Reddit, il a un peu juste à regarder sur ses plateformes, et il a les infos. C'est peut-être aussi lié à son âge, vu qu'il a 39 ans, il est pas trop sur les réseaux, peut-être que c'est une pratique qu'il a pas.

Et les trucs un peu anciens du début de l'internet, comme les forums ou Reddit, c'est des automatismes qu'il a peut-être plus directement. Son profil était assez intéressant en tant que joueur âgé, surtout en nim rader, ça demande du temps et un investissement particulier. C'était quand même intéressant à voir.

C'était intéressant de noter qu'il parlait vraiment du côté communautaire, notamment nim rading, qu'on peut connaître à peu près tout le monde. Et donc, du point de vue de la communauté, il y a vraiment une communauté, parce qu'à peu près tout le monde connaît tout le monde, et c'est facile d'avoir accès à chacun entre les différentes personnes, donc il y a des contacts, les personnes se connaissent de manière régulière, et on voit qu'il a même entretenu des liens avec des gens qu'il a retrouvés de 2011. Donc, c'est assez intéressant.

En reprenant ma grille, il y a un truc qui n'était pas trop dans ma grille, c'est Reddit. Peut-être que je devrais le prendre plus en considération, parce que personnellement je ne l'utilisais pas trop, donc c'est peut-être un angle mort pour les prochains joueurs, je pense que j'en parlerai. Sur la pratique et la généralité du jeu, c'était assez clair, c'était assez flou, mais c'est peut-être qu'à son âge, ça fait longtemps, il n'est pas particulièrement engagé, mais notamment sur ses pratiques d'information, son engagement communautaire, ça m'avait l'air assez clair.

C'était intéressant de noter qu'il est passé beaucoup par les systèmes internes au jeu, donc le jeu aide le côté social, et a l'air visiblement de fonctionner sur cet aspect. Mais après, pas trop les journalistes, les CM, et du coup avec l'équipe de développement, j'ai réussi à choper quelque chose, et sur ce côté j'ai été assez bon je pense. Mais les journalistes peut mieux faire, c'est vrai que j'avais du mal à le questionner là-dessus, et sur les influenceurs, j'ai réussi à l'avoir un peu, mais ils cut un peu le fait en disant que c'est un peu comme ça, et du coup ils donnent leur avis, on avait quand même l'impression qu'ils ne l'avaient peut-être pas dit directement, mais je pense aussi qu'ils voulaient un peu, je ne vais pas les mettre les mots dans la bouche, mais il avait l'air assez ok, c'est sûr qu'au moins les créateurs d'un source auto-révélee, peut-être des joueurs comme les autres, qu'ils entendent des trucs, il avait l'air

étonnamment confiant en leurs paroles, par rapport au dev, il avait l'air d'avoir une sorte de cohésion et de communion, je sais pas ils sont tous d'accord en tout cas, il y a un accord un peu collectif, et sur sa pratique c'était assez intéressant de noter qu'il faisait vraiment l'alternance entre le en ligne et le hors ligne, parce que c'est une pratique auquel il peut discuter et avoir des espaces de discussion en ligne, même si ce n'est pas forcément un truc, mais il a été actif sur les forums et tout, donc il en parle, par contre hors ligne c'est quelque chose sur tout SWTOR, il a précisé qu'il garde vraiment de côté, il parle avec quelques personnes, mais du coup ce n'est pas vraiment un truc sur lequel il parle, c'est peut-être plus compliqué aussi sur sa génération j'imagine, peut-être qu'il a des cadres qui ne le favorisent pas, mais du coup il n'en parle pas trop, et c'était assez intéressant de voir que globalement le côté social c'était juste avoir du fun, et une vision assez positive du group Finder, alors que c'est un outil qui peut être assez décrié et dénoncé pour sa toxicité, il montrait une certaine forme de bienveillance, qu'il y avait plus de bien à prendre, donc c'était aussi intéressant de voir quelque chose de positif, et c'est aussi ce qui ressortait dans pourquoi il aimait son équipe, c'est aussi juste rencontrer, être avec des gens, une détente, et faire du coup ses raids.

Je pense que j'aurais pu plus pousser sur les journalistes, peut-être plus creuser Reddit, mais vu que c'était un truc que je ne m'attendais pas, j'aurais pu mieux faire, donc je vais intégrer Reddit pour les prochains joueurs, sinon c'était assez intéressant de voir le lien à la communauté, comment ça s'est fait dans le côté social dans sa pratique, et le lien notamment avec les devs, comment ils parlent, et son investissement sur les forums. Voilà !

Annexe n°15 Grille d'observation des raids

Thèmes	Observations
Participants (nombres, profils casu ou try hard)	
Moment (Durée)	
Activités (Raid, activités annexes dans jeu boss de monde ou chasse aux succès)	
Événements en plus (recontre annexe après le raid)	
Place des indications formelles (bon comportements, explications des combats)	
Sujets principaux de discussion des membres	

Notre grille d'observation des raids a été accompagnée d'une prise de notes à chaud juste après les raids pour retranscrire notre sentiment personnel. Les catégories couvertes sont les suivantes : **Objectifs et conditions, Mise en place (si nécessaire), Retour sur le moment, Quelques points d'intérêt pour le futur (si idée particulière).**

Un extrait de notre prise de notes figure à l'annexe suivante n°16

Annexe n°16 Extrait prises de notes sur le sentiment personnel par rapport au raid

23/12/2023

Objectif et conditions :

Première entrée sur le terrain. L'objectif était de reprendre contact avec la communauté dont j'avais été part pour prendre part au raid et commencé ma participation observante. Il y avait, ce jour 11 personnes.

L'objectif était de reprendre contact avec la communauté. La créatrice de contenus et certains membres responsables que je connais bien ont été ravis d'apprendre mon retour. J'ai d'ailleurs été surpris par l'émoi que semblait susciter cette annonce.

Mon retour a été organisé en secret pour surprendre le groupe comprenant d'anciennes personnes avec lesquelles j'avais joué par le passé. J'ai été accueilli plus que positivement, je pense donc avoir aucun mal à faire parler mes enquêtés plus tard sur les sujets intéressants. En outre, je bénéficie de mon ancienne réputation qui me confère la confiance de mes interlocuteurs.

En outre, ce premier retour a été l'occasion de se re-familiariser avec le jeu et de m'adapter aux évolutions des mécaniques et du contenu qui ont évolué depuis mon départ.

Mise en place :

Je n'ai révélé l'objet de mon retour uniquement aux personnes clés. La responsable de la communauté connaît mes intentions et elle sera sûrement la personne qui pourra me donner accès à la CM du jeu pour réaliser un entretien dans le futur. En outre, une ancienne amie avec qui j'avais particulièrement joué et disposant de certaines responsabilités est également globalement informée sur l'objet de mon retour. Toutefois, ces personnes n'ont pas une réelle connaissance du mémoire et perçoivent plus cet élément comme secondaire. Elle semble plus contente que je sois de retour plutôt que sur l'objet de celui-ci. L'obscurité du travail de mémoire aide dans la mesure où ce travail apparaît plus comme une simple tâche et SWTOR comme un case study. Cependant, il ne me paraît pas que cet exercice soit compris dans l'ampleur réelle qu'il prend.

Je pense que cette situation me sera favorable auprès du groupe étudié afin de bénéficier des réactions les plus honnêtes possibles. Je préciserai mes intérêts légèrement si je dois réaliser des entretiens avec certains membres.

Retour sur l'observation :

Re pénétrer le moment du raid me semble être comme réapprendre le déroulé d'une cérémonie. Le raid me semble être un moment de sociabilité et de renforcement des liens entre les divers individus. Le caractère hebdomadaire avec la répétition est intéressant. Les sujets sont très variés et au delà du jeux les gens partagent leurs moment de vie, au travail, sur d'autres jeux

En outre, il s'agit également de célébrer ensemble des moments de fête comme Noël dans ce contexte qui prend la forme du "wookie life day". La fondatrice reprend les gens qui parlent de Noël.

Quelques points d'intérêt pour le futur :

Le prochain raid est même prévu pour le 31 décembre. Je ne pense pas que les personnes impliquées seront ensemble en jeu à 00h, mais il faudra quand même prendre du temps sur cette soirée pour continuer cette pratique.

Annexe n°17 Grille d'observation du forum du jeu

Thèmes	Observations
Sujet du fil de discussion	
Importance du fil de discussion (durée d'activité, nombre de pages du fil)	
Polarisation de la discussion (nombre acteurs majeurs, nombre de leurs postes, mesure de leur réputation)	
Importance des développeurs (nombre de messages des développeurs, nombre de développeurs étant intervenus, types d'interventions : réponses ou annonces)	
Style des messages (longueur des messages, stylisation typographiques ou pas, mention des développeurs)	
Sujets principaux de discussions / tensions	
Type de relation avec les développeurs (coopération, contradiction, remise en question, menaces)	

Certains éléments des fils du forum nous ont permis d'obtenir certaines informations essentielles pour compléter notre grille, des captures d'écran de ces menus figurent à l'annexe suivante n°18.

Annexe n°18 Éléments contextuels du forum du jeu

Réponses **1,4 k** Créé **le 16 nov.** Dernière réponse **2 j**

MEILLEURS CONTRIBUTEURS DANS CE SUJET

 TrixxieTriss 220 messages	 Nommaz 186 messages
 AFadedMe... 104 messages	 DWho 81 messages

JOURS POPULAIRES

le 21 janv. 2024 97 messages	le 22 déc. 2023 80 messages
le 23 déc. 2023 59 messages	le 13 févr. 2024 53 messages

MESSAGES POPULAIRES

**KeithKanneg**
le 20 décembre 2023

Hi everyone, Wanted to chime in and give you all an update on where we stand with character transfers to the Shae Vizla server. One of our...

**LD_Little_Dragon**
le 22 décembre 2023

Shae wasn't advertised as a 'fresh start' server, it was just supposed to be a new APAC region server. If you want an actual Fresh Start server...

**Nommaz**
le 10 février

Characters will be required to have 2 million or less credits. For the first 30 days after transfers open, there will be 16 free transfers available...

RÉPUTATION SUR LA COMMUNAUTÉ

2 392
Excellent

RÉACTIONS DONNÉES

 27	 5
 1439	 504
 107	

RÉACTIONS REÇUES

 1903	 162
 290	 28
 36	

Captures d'écran de l'auteur, forum général du jeu SWTOR, captures du 30/04/2024.

Annexe n°19 Image d'illustration de la page de garde



Capture d'écran de la fondatrice de la communauté, mise en scène de trois joueurs lors du raid La nature du progrès, capture de 2022.

Table des matières

Résumé	2
Abstract	3
Remerciements	4
Liste des acronymes	5
Sommaire	6
Introduction	7
Mise en intrigue	7
État de la littérature	10
Hypothèses	20
Terrain et méthode	23
Approche méthodologique	23
Difficultés rencontrées	26
Récapitulatif des personnes interrogées	27
Chapitre 1 : La capacité d'un joueur à s'insérer dans un monde virtuel dépend de sa capacité à intégrer un ensemble de normes lui permettant de revendiquer une appartenance à un espace symbolique.	30
I - S'investir dans un monde virtuel implique d'intégrer des logiques vidéoludiques appelant à des profils particuliers de joueurs	30
A - Dès les premiers pas dans le monde virtuel, le joueur doit se conformer à des règles propres au jeu.	30
1 - Dans un monde étranger, le joueur doit apprendre à jouer selon les modalités du jeu.	30
2 - Au sein d'un monde virtuel, la communication impose l'apprentissage d'un méta langage consacré par la communauté.	33
B - Le profil du "core player", les joueurs intégrés au monde virtuel recourent des propriétés sociales particulières.	36
1 - Les joueurs qui forment la communauté active du jeu ne sont qu'une fraction réduite de l'ensemble des joueurs	36
2 - L'intégration effective au monde virtuel dépend d'une intégration préalable des logiques de l'univers vidéoludique.	38
3 - La composition de la communauté semble diverger des représentations classiques du "gamer" par l'importance prises par les femmes et le nombre limité de joueurs jeunes.	39
II - Alors que l'aspect social est un argument de jeu, jouer avec des inconnus n'a rien d'évident surtout quand les interactions entre joueurs s'insèrent dans un cadre culturel particulier	41
A - Se tourner vers l'aspect social du jeu est un processus progressif poussé par les logiques internes de construction du monde virtuel.	41
1 - Jouer en groupe n'est pas évident pour les joueurs alors même qu'il s'agit d'un espace multijoueurs.	41
2 - Les dispositifs mis en place par le jeu pour rassembler les joueurs ne semblent plus assurer seuls la mise en relation des joueurs.	43
B - Les interactions entre les joueurs s'insèrent dans des logiques culturelles spécifiques auxquelles chaque joueur doit se confronter.	45

1 - La complétion d'une activité de groupe répond à une scénarisation répondant à des normes culturelles précises.	45
2 - Les discussions entre les joueurs sont en partie construites autour de références culturelles qui participent à la cohésion de la communauté.	46
3 - Les échanges économiques revêtent une importance capitale au sein d'une société de consommation.	48
III - Le passage à l'engagement communautaire marque les individus et les conduit à organiser partiellement leur vie autour du rythme du jeu.	51
A - L'engagement du joueur l'ancre et consacre son appartenance à la communauté.	51
1 - Le passage à l'engagement communautaire prend la dimension d'un sacrement	51
2 - Appartenir à un monde virtuel se distingue d'une simple activité de jeu au regard de la place que cet engagement prend dans la vie des individus.	52
B - Le monde virtuel apparaît comme une institution partielle qui organise la vie des individus qui le compose.	55
1 - Le rythme propre du jeu et ses rituels s'imposent dans la vie des individus.	55
2 - L'engagement au sein de communautés de joueurs renforce l'encadrement de leurs vies.	56
Chapitre 2 : Les évolutions du monde virtuel mettent en lumière les dynamiques de négociations et de tensions entre les joueurs et les développeurs.	58
I - Pour imposer leur discours, les acteurs doivent construire leur réputation au sein de la communauté et les développeurs réaffirmer leur expertise.	58
A - La volonté des individus à défendre leur vision du jeu les fait entrer en concurrence.	58
1 - La construction d'une réputation est la condition essentielle pour pouvoir porter une parole légitime sur le jeu.	58
2 - Les joueurs s'impliquent dans le maintien de leur identité de jeu face aux changements qui en redessine les contours.	60
B - Les développeurs doivent mettre en balance les intérêts pour continuer de faire évoluer le jeu	62
1 - La mise en œuvre de changements passe par la neutralisation des enjeux personnels au profit de solutions globales.	62
2 - Malgré l'exigence des joueurs et les cas de toxicité, la communauté arrive à maintenir une dynamique constructive.	64
II - La capacité des développeurs à impliquer les joueurs et transmettre leur passion tend à conditionner la nature de leur relation avec la communauté.	66
A - Le poids des pratiques informationnelles tend à déterminer l'appréciation des développeurs auprès des joueurs.	66
1 - Le sentiment d'être concerné par les communications des développeurs permet aux joueurs de se sentir valorisés.	66
2 - La mise en place d'échanges personnels avec les joueurs dans la vie courante du monde virtuel renforce le lien avec les joueurs	67
B - Afin de maintenir une autorité sur la communauté de joueurs, les développeurs doivent mettre en scène leur passion.	69
1 - La mise en scène de l'identité des développeurs valorise leur image en les rendant important personnellement.	69
2 - La passion des développeurs et leur dévouement est mis en scène lors des livestreams.	71

III - L'investissement des joueurs et la passion des développeurs tendent à brouiller les limites entre le travail pour les uns et le loisir pour les autres.	74
A - Les créateurs de contenus sont des porte-paroles pour les joueurs et pour les développeurs pourtant leur travail demeure invisible.	74
1 - Les créateurs de contenus incarnent le rôle de passeur d'informations entre tous les acteurs et assurent la cohérence de la communauté.	74
2 - L'euphémisation du travail des créateurs de contenus se traduit par le caractère symbolique de leurs rétributions.	76
B - Les espaces numériques tendent à brouiller les frontières du travail mais permettent aux acteurs de le posséder.	77
1 - Les développeurs ne peuvent pas suspendre leur présence en ligne et doivent instaurer des barrières à leur propre temps de travail.	77
2 - Les développeurs, artisans du jeu, ne semblent pas être des travailleurs aliénés.	79
Chapitre 3 : La vie des communautés de joueurs en ligne et la consolidation des relations sociales qui s'y établissent passe par l'entretien de pratiques ritualisées.	81
I - Dans le monde virtuel, se trouver un groupe d'amis ou une communauté apparaît comme un enjeu central pour les personnes investies dans cet univers.	81
A - La construction de relations sociales à partir du jeu dépasse le cadre de celui-ci et aboutissent à la formation d'une deuxième famille.	81
1 - La participation itérative à des activités sociales justifie en soi le fait d'être investi dans un monde virtuel.	81
2 - Les relations sociales établies au sein du jeu s'étendent au-delà des espaces numériques et peuvent permettre aux joueurs de nouer des relations sociales fortes et durables.	83
B - L'observation d'une communauté de joueurs en ligne nous donne à voir l'organisation d'un village virtuel.	85
1 - Retourner dans un espace familier implique de se questionner personnellement sur sa proximité avec les acteurs.	85
2 - L'activité de la communauté de joueurs met en scène la vie de ses acteurs et expose leurs relations personnelles.	86
II - L'existence de la communauté en ligne est conditionnée par le maintien et l'entretien de pratiques ritualisées.	89
A - Au sein de la communauté de joueurs, les « raids » permettent d'entretenir le lien social.	89
1 - La lecture de « raids », comprendre pourquoi cette activité est le facteur assurant la cohésion de la communauté.	89
2 - Au fil des discussions, le jeu apparaît comme un prétexte pour un échange social.	90
B - L'activité du « raid » convoque les membres dans un moment de partage qui dépasse le cadre strict de l'activité.	92
1 - Avant le jeu, les individus se préparent à l'activité et anticipent le moment de l'échange.	92
2 - Après le jeu, les discussions continuent et offrent un espace d'expression personnel aux individus.	94
III - La répétition des activités ritualisées et des moments de partage permet à la communauté de se maintenir dans le temps et de se célébrer.	96
A - Pour les acteurs, le jeu devient un prétexte qui permet de construire en groupe une histoire commune.	96

1 - Outre l'importance de l'activité en elle-même, les acteurs prennent des dispositions afin d'immortaliser des événements et moments partagés.	96
2 - Une fois investis dans des communautés, la construction et l'entretien des relations sociales peut devenir la finalité de l'activité vidéoludique.	98
B - À l'aune de la diversité des ensembles communautaires en ligne, le concept de "communauté" doit être redéfini en intégrant l'importance que ces espaces revêtent dans l'identité des individus.	99
Conclusion	102
Bibliographie	104
Littérature scientifique	104
Sources non-scientifiques	108
Articles de presse et blogs	108
Études quantitatives	109
Tweets (Plateforme X)	109
Vidéos YouTube :	109
Pages Web diverses	110
Annexes	111
Annexe n° 1 Lexique	111
Annexe n°2 Tableau de calcul des références des mesures du temps de vie éveillé	113
Annexe n°3 Tableau de calcul des mesures du temps de vie éveillé pour nos joueurs	113
Annexe n°4 1er exemple de message du forum SWTOR	114
Annexe n°5 2nd exemple de message du forum SWTOR	115
Annexe n°6 3ème exemple de messages du forum SWTOR	116
Annexe n°7 Commentaire expertise de l'auteur pour le rôle de tank	117
Annexe n°8 Commentaire concernant le retour de l'auteur	117
Annexe n°9 Exemple de discussion au sein de la communauté de joueurs	118
Annexe n°10 Exemple de message d'annonce de la communauté de joueurs	119
Annexe n°11 Grille d'entretien pour les joueurs (1ère version utilisée pour l'entretien avec Loic)	120
Questions de lancement de l'entretien	120
Généralités sur la pratique du jeu vidéo	120
Généralités sur le jeu	120
Passage à l'engagement communautaire	120
Pratiques d'informations	121
Questions relatives au community management	121
Journalistes de jeux vidéo	122
Influenceurs et liens avec SWTOR ?	122
Interactions personnelles	123
Informations personnelles	123
Questions conclusives	123
Annexe n°12 Grille d'entretien pour les développeurs (dernière version utilisée pour l'entretien avec Earle)	124
Questions de lancement de l'entretien	124
Généralités sur la pratique du jeu vidéo	124

Généralités sur la pratique	124
Questions sur le travail de développeur	124
Lien avec créateurs de contenus	125
Questions personnelles	126
Questions conclusives	126
Annexe n°13 Retranscription complète de l'entretien avec Loic	127
Annexe n°14 Retranscription de l'enregistrement du sentiment à chaud après l'entretien avec Loic	156
Annexe n°15 Grille d'observation des raids	158
Annexe n°16 Extrait prises de notes sur le sentiment personnel par rapport au raid	159
Annexe n°17 Grille d'observation du forum du jeu	161
Annexe n°18 Éléments contextuels du forum du jeu	162
Annexe n°19 Image d'illustration de la page de garde	163
Table des matières	164