

Les relations au sein des MMORPG Interactivité et/ou interactions ?

France VACHEY

IREGE

Pole Image & Information

4 chemin de Bellevue

74400 Annecy le Vieux

Université de Savoie

Sciences de l'Information et de la Communication

Rue de Bourg 6, 1003, Lausanne, Suisse

Tel : 06 81 12 38 07

france.vachey@gmail.com

Membre de l'OMSNH (l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines)

Mots-clés :

Interactions, interactivité, observation participante, jeu vidéo en ligne, communautés

Résumé :

Vouloir décrypter les interactions sociales existant dans un jeu en ligne, un espace interactif homme-joueur / machien-jeu nécessitait d'adapter la démarche classique d'observation participante afin de trouver une méthode qui offrirait les avantages, mais aussi les risques, d'une immersion dans le monde au moins identique à celle des autres membres de la communauté. Cet article décrit la vie d'une jeune femme qui voulait juste "vivre sa vie" dans le monde d'Azeroth et comment cette recherche nous permet de faire émerger les relations sociales qui structurent le quotidien d'une centaine de personnages évoluant dans un monde virtuel persistant, et constituent l'intérêt partagé constitutif de communautés.

Introduction

Et si intégrer une communauté dans un jeu démontrait qu'il y a, pour les membres de ces communautés, ni confusion entre «réel» et «virtuel», ni addiction aux mondes virtuels, mais bien la mise en œuvre de capacités certaines de sociabilité.

Il est un paradigme qui oppose le monde réel, cet espace social riche d'interactions et peuplé d'amis bien en chair, à un monde virtuel, vaste toile de données numériques, peuplée d'identités sociales et/ou fictionnelles, réunies en communautés dites elles aussi virtuelles, un monde sans âme qui constituerait une sorte d'« arme de désocialisation massive », un monde où l'interactivité primerait sur l'interaction, un monde où la quête de l'autre n'existerait pas, où l'utilisateur serait plus à la recherche d'immersion, ou d'oubli de soi, que de lien social.

Dépasser ce paradigme est le défi que nous nous sommes donné afin de tenter de penser différemment les relations sociales qui ont cours dans cet espace numérique à multiples facettes, et peut-être comprendre pourquoi des millions de personnes, hommes, femmes, jeunes et matures, passent une bonne partie de leur temps libre sur ces espaces de jeu et dans les communautés associées.

Pour ce faire, nous avons choisi d'interroger les relations sociales des individus dans le cadre d'un jeu MMORPG¹ très connu, World of Warcraft. Mais, plutôt que d'observer les relations entre les Individus-Joueurs, nous avons fait le choix d'observer celles entre les Personnages Joués, ceux qui, créés par un joueur, prennent vie dans un jeu de *role play*² au sein d'un monde persistant organisé.

Choisir son terrain, s'immerger, observer, décrire, s'appuyer sur des concepts... le travail de recherche prend alors tout son sens, dans le cadre d'une « anthropologie de la communication » que nous tentons, jour après jour, de faire nôtre.

¹ Massivement Multi Online Rôle Playing Game

² Role play : jouer un rôle, dans le cadre d'un jeu sur table ou de formation professionnelle.

1 Le jeu vidéo, espace interactif à étudier

1.1 Jeu vidéo, terrain de recherche en sciences humaines

Pour les premiers anthropologues, la spécificité de l'ethnologie était de tenter d'accéder à l'objectivité grâce à la distance entre le chercheur et son objet d'étude, cette distance venant de la différence culturelle. De fait, le détour par des sociétés différentes devait permettre de porter un «regard éloigné» sur nos propres systèmes et coutumes. Ceci étant, c'était bien l'humanisme appliqué à tous, même ceux qui nous sont distants, qui faisait de l'anthropologie une entreprise humaniste et mature. Dans cette observation des sociétés exotiques le chercheur pouvait opérer de façon « classique » en entrant en contact avec une communauté dont la culture lui était étrangère, afin de s'immerger suffisamment pour en percevoir les rites, les discours, les représentations, tous susceptibles d'être décrits puis analysés.

Aujourd'hui, « *l'homme est en mesure de construire de toutes pièces la totalité du monde où il vit : ce que les biologistes appellent son biotope* » (Hall, 1971, p.17). Or, en créant ce monde, « non seulement il détermine l'organisme qu'il sera, mais il recrée d'autres mondes pour y évoluer, des mondes sensoriels différents, eux aussi façonnés par la communication, le langage et donc les interactions sociales, des mondes aujourd'hui numériques.

Ainsi l'altérité, la sensorialité différenciée, ce regard éloigné cher à Levy Strauss sont bien toujours là, dans ce(s) monde(s) qui s'ouvre(nt) sur internet, des mondes virtuels qui bénéficient de leur culture propre.

En quelques années, cette distance réelle a donc disparu pour faire place à une proximité virtuelle sensorielle. Tout un chacun peut désormais appartenir au même monde sensoriel qu'une personne vivant sous d'autres tropiques sous réserve qu'elle puisse se connecter sur internet. Aller à la rencontre de « peuplades exotiques » peut donc se faire en restant derrière un écran, pour peu qu'on soit connecté à internet, et cette « peuplade » sera constituée d'individualités qui se reconnaissent comme étant bien de la même communauté, qu'elles vivent sous les mêmes tropiques ou pas, car elle partagent une mémoire collective qui a pour cadre le jeu.

1.2 Jeu vidéo, espace interactif, lieu d'interactions

Depuis les années 80 où le terme d'interactivité est apparu³, cette notion s'est construite autour de l'utilisateur, instaurant l'idée d'un dialogue entre l'utilisateur et l'ordinateur, c'est à dire une médiatisation technique, tandis que l'interaction, elle, constitue une médiation humaine, c'est à dire un processus interpersonnel. L'interactivité est donc définie comme la qualité donnée au dispositif interactif, cet espace où un homme peut interagir avec une machine.

³ Julia J.T., 2003, [http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=DOCSI_403_0204&AIOUTBIBLIO=DOCSI_403_0204]

Peu à peu, dans le cadre de ces tentatives répétées de définir l'interactivité, intervient alors l'idée de simulation d'interaction langagière, et donc, de simulacre d'interaction sociale, voire même simulacre de relations réelles. Ce faisant se profile une caractérisation du dispositif interactif, où dans le cadre d'une interaction généralement entendue entre humains, il peut, au titre de partenaire de substitution, prendre la place de l'un des humains et ainsi substituer de l'interactivité (médiatisation technologique) à de l'interaction (médiation humaine).

Vincent Mabillot, dans sa thèse sur l'interactivité, propose quant à lui de définir le dispositif (qu'il appelle média) interactif comme le « *lieu de co-construction d'un discours* ». En effet, il présente le dispositif interactif comme un « *lieu-processus d'appropriation d'objets symboliques au travers duquel nous percevons le réel, entretenons des relations avec nos semblables et nous mêmes* ». Un dispositif qui se situe donc « *à la frontière d'une sphère symbolique et d'une sphère de l'expérience* » (Mabillot, 2001, Partie 1/06, en ligne). La particularité communicationnelle de l'interactivité étant alors d' « *intensifier la circularité entre l'expérience et le symbolique* ». Le dispositif interactif devient donc, sous la plume de Vincent Mabillot le « *lieu de réalisation d'une relation métaphorique* », autrement dit, celui d'une interaction humaine métaphorisée.

1.3 Jeu vidéo, quels outils d'observation ?

Lieu d'observation participante, espace de réalisation de relations métaphoriques, l'espace du jeu est donc potentiellement bien un terrain de recherche, au même titre que la banlieue d'une ville, qu'un groupe de jeunes ou qu'une maison de retraite.

Il s'agit simplement de dépasser la simple description des phénomènes observés sur cet espace (phénomènes pour la plupart textuels dans un MMORPG), pour s'attacher à percevoir la dimension culturelle sous-tendant cette communauté, ceci afin de mettre à jour une organisation sociale qui ferait sens. Et pour ce faire user d'outils éprouvés permettant d'interpréter les phénomènes observés.

Or, afin de rendre compte scientifiquement d'un groupe humain, les premiers anthropologues ont mis au point une méthode : enquête immersive sur une longue durée avec collecte de données auprès d'informateurs, l'observation participante permet l'observation directe de comportements sociaux particuliers à partir d'une relation humaine. Apprentissage de l'autre, voire même pour certains chemin initiatique, l'observation participante est un dispositif de travail qui demande au chercheur de partager l'existence d'un groupe social de manière durable.

Doté de cette méthode, le chercheur en Sciences Sociales peut se rendre sur son terrain, sans craindre de se perdre ni de devenir autre, simplement être lui-même au milieu des autres, intégré tout en gardant la distance nécessaire à l'observation.

Observation participante et description ethnographique doivent donc être menées en immersion consentie comme nécessairement subjective et non distanciée, car « *le chercheur n'est pas cette entité neutre décrite dans certains manuels* » (Bizeul, 1998, p.752). Et cette immersion, cette proximité, peuvent se faire dans le cadre d'un monde sensoriel défini, reconnaissable, interactif, celui d'un jeu, si possible en se fondant au mieux dans la communauté des joueurs.

Au fil de notre cheminement, construisant notre méthode, de nouvelles questions se sont alors posées : Devions-nous apparaître dissimulée ou nous présenter comme l'ethnologue que nous nous proposons d'être ? Comment nous intégrer au mieux dans une communauté de joueurs de rôle play ? Quel était ce terrain que nous voulions observer, un espace virtuel, ou une communauté réelle ? Comment rendre compte de notre enquête sans la dévoyer ?

1.4 World of Warcraft, un MMORPG très populaire

Mais, pour le lecteur qui désirerait s'aventurer en notre compagnie sur ces routes d'un monde peut-être pour lui inconnu, sans doute est-il préalablement nécessaire de lui donner quelques outils lui permettant de comprendre de quoi il retourne. Une boussole, deux ou trois cartes et quelques rudiments du langage indigène ne lui seront pas inutiles.

Le jeu World of Warcraft, est le MMORPG plus populaire actuellement en ligne. Créé il y a 5 ans, ayant bénéficié de deux extensions, WoW (nom donné par les joueurs) draine quelques 12 millions d'abonnés dans le monde, dont 2 millions francophones, répartis sur des centaines de serveurs (plate-formes de connexion), serveurs permettant la présence contiguë de plusieurs milliers de joueurs (à partir de 9-10 ans, moyenne d'âge entre 16 et 22 ans).

Un RPG⁴ est un jeu qui raconte une histoire et propose à chaque joueur de participer à cette Histoire en y mêlant la sienne, celle qu'il va s'inventer. Pour ce faire le monde, dit persistant car en évolution permanente, évolue dans un univers médiéval fantastique proche des univers des premiers Jeux de Rôle papier sur table comme Donjons & dragons.

C'est donc, pour le joueur qui arrive dans le monde de WoW, un *lore*⁵ extrêmement riche, basé sur le jeu Warcraft 3, avec une large et profonde histoire de terres détruites par un fléau, combattu par le fils d'un roi, Arthas, qui va vendre son âme au diable, le Roi Liche, pour sauver son peuple et devenir le Roi Liche lui même. C'est aussi la possibilité de choisir son camp, Horde ou Alliance, de choisir sa « race », gnome, elfe, humain, troll, de choisir sa « classe », mage, chaman, chasseur, de choisir son sexe et aussi, et c'est ici ce qui nous importe, de choisir son type de jeu (JcJ, JcE, JdR)⁶.

C'est sur un serveur de type JdR que nous avons choisi de faire notre voyage, Kirin Tor, le tout premier serveur JdR francophone, un serveur pour nous inconnu avant de démarrer cette recherche, un serveur où - et nous considérons que c'est une chance - un mouvement de migration s'est opéré au cours des 10 derniers mois, attirant une bonne partie des joueurs RP⁷ des autres serveurs JdR, faute de non suivi de la charte par un trop grand nombre de joueurs.

Dans notre sac de voyage, il est aussi important de savoir que nous avons quelques outils indispensables à tout bon voyageur de RP : des add-ons, comme Total RP, qui transforme et améliore la représentation du Personnage Joué (PJ) et favorise donc l'immersion de l'Individu-

⁴ RPG : Role Playing Game

⁵ Lore : Histoire qui sous-tend l'ensemble du monde de World of Warcraft

⁶ Joueur Contre Joueur, Joueur contre Environnement, Jeu de Rôle

⁷ Joueurs rôlistes désirant faire vivre une histoire à leur personnage, dans le jeu et sur les forums d'écriture de rôle play.

Joueur (IJ), des forums de joueurs, comme KTRP, créé à l'ouverture du serveur en 2005 et qui rassemble plus de 400 membres, des forums de guildes (avec suivi des événements et histoires des membres), des blogs de personnages (comme celui que nous allons alimenter⁸), et aussi bien sûr un goût pour la langue, les histoires et l'écriture, plus parfois une pratique du JdR papier.

2 Entre interactivité du jeu et interactions des personnages

2.1 Trouver sa place n'est pas simple

S'il est une observation essentielle, que nous pouvons déjà faire nôtre quand bien même le travail n'est pas terminé, c'est que « vivre le terrain », quel qu'il soit, réel ou virtuel, ne laisse pas indifférent. Le rapport à l'autre, au monde observé, à la quête de scientificité de la démarche, tout cela impacte sur la recherche elle-même. Mais c'est aussi de là que nous pouvons témoigner de la mise en place de plusieurs communautés à l'intérieur du même espace interactif, un réseau qui constitue une sorte d'entre-deux qu'il devient impératif d'analyser.

Lorsque Jeanne Favret-Saada veut rendre compte de son travail dans le bocage du Berry, elle tire les enseignements d'une longue période d'observation participante qui a mal démarré (six mois sans réussir à rencontrer quiconque pouvant lui apporter des enseignements intéressants) mais qui est devenue pertinente lorsqu'elle s'est elle-même trouvée « prise » dans les sorts.

En effet, arrivant dans le bocage, elle se présente immédiatement comme anthropologue et prend la place du chercheur en sciences sociales. Elle ne peut faire autrement, elle n'est pas née dans ce bocage, elle n'y vivait pas auparavant, elle ne vient pas pour s'y installer, elle vient de Paris et pose devant elle, aux yeux de tous, cahier de notes et crayons. Cette posture lui vaudra d'être regardée de travers six longs mois, le temps qu'elle se laisse « prendre » à son tour.

De même, plus récemment, lorsque Tom Boellstorff décide d'étudier la vie dans Second Life, il se crée un avatar, Tom Borowski et annonce tout de suite la couleur en habitant une maison et un bureau appelé Ethnografia car, dit-il « However, studying virtual worlds « in their own terms » is not only feasible but crucial to developing research methods that keep up with the realities of technical change » (Boellstorff, 2008, p.9). Pendant 3 ans Tom Borowski travaille donc dans son bureau et réalise des centaines d'entretiens, indiquant que les personnes rencontrées, ses « indigènes », ne sont pas pour lui des « informateurs » mais des collègues, des connaissances, des amis.

Ces deux ethnologues avaient donc décidé de se présenter tout de suite pour ce qu'ils étaient, des chercheurs en Sciences Humaines. Pour notre part, ayant déjà joué à Wow nous connaissions les réactions « épidermiques » des joueurs face aux « chercheurs », et nous voulions éviter que ces représentations négatives nuisent à notre approche. Ainsi, ayant clairement à l'esprit les paramètres de notre situation d'enquête, et pouvant évaluer les effets probables d'une présence distanciée nous décidons donc, dans un premier temps, de « jouer le jeu » comme tout le monde,

⁸ Carnets d'Azeroth sur www.nografe.com

c'est à dire de nous créer un personnage et de le faire vivre, sans (en tout cas au départ) dire qui est derrière.

Or, si nous considérons la communauté des personnages d'un serveur JdR vivant autour d'une ville dans le jeu, à savoir donc Hurlevent sur le serveur Kirin Tor, comme étant du même ordre que la communauté d'un village reculé de l'Amazonie ou du bocage berrichon, nous nous devons d'opérer une complète refonte d'un protocole imaginé au premier abord comme une étude distanciée des joueurs d'un MMORPG.

Nous allions devoir être, sinon autre, du moins spécifiquement « là » quand nous serions sur le jeu. Là, présente, en tant qu'ethnologue désirant faire une plongée dans un monde sinon inconnu (nous connaissions ce jeu depuis 4 ans) du moins étranger (en jouant un personnage nouveau et inconnu des autres).

Il s'agissait de savoir précisément qui nous voulions observer de façon participante... les joueurs d'un jeu ou les participants de cette société, les personnes qui animaient des avatars ou les habitants d'un monde, et donc les personnages du jeu ?

Pendant quelques semaines nous avons donc commencé par étudier les différents serveurs JdR avec des personnages créés pour cette pré-étude. Nous promenant en ville le soir, repérant les guildes, allant sur les forums, nous avons assez vite repéré un phénomène dont nous avons entendu parler et qui ne pouvait nous laisser indifférente : l'ensemble des joueurs rôlistes de tous les serveurs JdR francophones avait entamé un mouvement de migration vers le serveur Kirin Tor, le tout premier serveur francophone JdR créé par Blizzard.

S'y déroulait un RP de qualité, mature, et différent des autres serveurs en ce sens qu'il n'était pas mal vu d'avoir plusieurs personnages intégrés dans différentes guildes au vu et au su de tous. Et on verra dans des travaux à venir que ce petit fait, apparemment sans grande importance, nous permettra de démontrer que les joueurs de RP savent jouer de la multiplicité d'identités sans s'y perdre et créent ainsi un réseau non visible au premier abord, un « entre-deux » qui va devenir le point central de notre étude.

C'est ainsi que, ayant décidé de prendre sur un autre serveur un personnage mage de niveau 70 (sur 80), personnage choisi de ce niveau afin de lui permettre d'aller et venir à sa guise sur la totalité de l'espace, l'ayant fait migré de son serveur d'origine tout en changeant sa race (de draenei à humaine car la majorité des rôlistes du serveur ont des personnages d'humains) et son nom, nous nous sommes donc créée une toute nouvelle identité de jeune rouquine simplement curieuse des autres. Puis pour affirmer notre posture, sans pour autant souhaiter la dévoiler tout de suite, nous avons choisi de la nommer Heythe Nografe, en novembre 2009.

Et c'est alors que, étudiant jour après jour les relations ayant cours entre les personnages, mais aussi entre les joueurs à travers les différents personnages qu'ils animent, nous prenons conscience que l'immersion, certes rend vulnérable, car « *L'Autre mène un jeu dont on ignore les règles, il suffit d'être malléable* ». (Jeanne Favret-Saada, 1990), mais permet aussi d'accéder à un second niveau de perception des réseaux sociaux formés au sein de l'espace, sorte d'entre-deux entre le réseau des personnages et le réseau des joueurs.

En effet, observant que certains personnages étaient animés par des joueurs qui en animaient d'autres déjà par nous connus, il nous semble vite intéressant de faire de même et de créer d'autres personnages (rerolls) qui vont venir interagir à leur tour sur la scène collective du jeu.

Or créer un personnage, puis un autre, c'est associer à la personnalité de ce personnage des émotions, des souvenirs, des traces mélangées de son passé fictif et de celle du joueur et des autres personnages créés par lui. Car la mémoire d'une communauté naît des relations sociales qui s'y sont créées, ce cadre de la mémoire imaginé par Halbwachs et repris par Mabillot « *Le numérique est, à l'usage, un univers de mémoires : Mémoires mortes de nos souvenirs modélisés et déplacés dans les clusters de nos disques durs. Mémoires vives de notre navigation formelle assistée de trace en trace* » (Mabillot, 2001, Partie 1/5).

2.2 Au sein d'un entre-deux invisible...

Un « autre monde », invisible lors d'une observation trop rapide et distanciée se fait alors jour. En effet, chaque joueur créé plusieurs personnages. Chacun de ces personnages produit son histoire (sa vie amicale, son clan, ses affinités, ses quêtes, etc), une histoire imbriquée dans celle des autres personnages du même joueur, mais aussi, bien sûr, dans celle des différents personnages des autres joueurs.

Cette multiplicité de personnages joués crée une multiplicité de réseaux croisés dont les joueurs, véritables marionnettistes, se jouent en toute conscience, se dévoilant ou pas, selon les affinités de personnes et/ou de personnages, créant ainsi de multiples interactions, secrètes ou visibles, interactions qui sont autant de sources d'histoires à jouer et raconter.

Partie de la notion d'interaction étudiée au travers d'un dispositif interactif, nous en appelons alors à Yves Winkin et son « anthropologie de la communication » pour tenter de mieux rendre compte de notre travail. En effet, prenant en compte les interactions et la coprésence, les acteurs sociaux devenus objet d'études lui permettent de comprendre les règles et les coutumes qui constituent l'ordre social, dans le cadre d'une approche plus descriptive que critique. Il s'agit là d'une « construction communicationnelle » où Yves Winkin propose de modéliser une situation en appliquant certains des modèles de l'anthropologie aux Sciences de l'Information et de la Communication, incitant les chercheurs désireux de le suivre dans cette nouvelle voie à faire l'expérience du terrain par l'observation participante, prendre en compte le concept d'altérité avant que de pouvoir analyser les interactions.

Approche globale, l'anthropologie de la communication permet de décrire des comportements au jour le jour, afin de mettre à jour des fonctionnements et processus de communication qui régissent des communautés sociales. En effet, nous dit Yves Winkin, « *Tout d'abord, il s'agit de préparer par observation participante les cadres de perception et d'organisation par lesquels certains phénomènes naturels et sociaux sont tenus, dans un groupe social donné, pour des événements ou des actes de communication* » (Winkin, 2001, p.95-96) . Ensuite, le chercheur doit dégager les relations qui unissent les présuppositions qui ont fondé son observation à un ensemble de postulats variés, « il utilise alors une métalangue scientifique, qui possède ses propres modèles et principes d'organisation ».

Mais là où Yves Winkin s'arrête à la communication interpersonnelle directe, non médiatisée, en face à face, nous tentons d'étudier ces interactions dans le cadre d'un espace interactif, le jeu, et donc d'analyser des interactions différées, médiatisées, dans une vision de l'espace interactif non plus comme dispositif technique mais bien comme dispositif de communication cognitif, social et culturel.

Une évidence se fait alors jour : l'immersion voulue par le RP non seulement n'est pas source de disfonctionnement psychologique comme il est parfois énoncé, mais les joueurs, tout à la fois marionnettes et marionnettistes, conscients d'être tous en même temps détenteurs d'une mémoire collective, savent comment gérer toutes ces relations, en ont établi un code implicite, un cadre d'expérience qu'il s'agit de ne pas transgresser sous peine d'exclusion virtuelle...

2.3 Mais les rituels nous aident.

Les rituels sont des moments clefs pour comprendre et transformer la vie et les sociétés. Ce sont des processus, observables, voire même invariants, qui jalonnent et structurent la vie en société. Ils diffèrent des rites en cela qu'il n'y a, en eux, aucune référence à une présence divine présumée.

Pour Erwing Goffman, par exemple, ce sont les échanges ritualisés qui font la trame et l'essence du social. Les « rites d'interaction » comme la politesse ou l'ordre de la prise de parole, constituent un langage qui sous-tend une sorte de « théâtre » où l'on est tenu d'adopter des rôles pour faire « bonne figure ».

De même, Serge Proulx, utilisant les résultats d'une enquête réalisée par l'institut SRI International en 2003, estime que « *la communication de groupe médiatisée par l'informatique constitue un environnement social et symbolique dans lequel les participants peuvent développer un sentiment d'appartenance au groupe et peuvent s'y construire une identité collective* »⁹. Un sentiment qu'appartenance qui peut, dans certains cas « aboutir à un phénomène d'imagination sociale partagée de l'entité collective en tant que « communauté ».

Ce qui fait lien, dans ces communautés, c'est l'intérêt partagé. Si la proximité géographique assurait le lien social traditionnel, dans le cadre d'une structure territoriale, c'est le partage de valeurs communes qui crée aujourd'hui des nouvelles communautés, structurées en réseaux, et où la proximité géographique réelle n'a aucune signification tandis que la proximité géographique médiatisée est, elle, bien présente, par le biais du dispositif interactif qui met en présence les avatars. C'est donc bien le dispositif interactif perçu comme « lieu de co-construction d'un discours » qui permet la mise en œuvre d'une communauté imaginée d'humains en interactions.

Il s'agit donc pour nous de comprendre si les usagers d'un MMORPG constitue une communauté qui suscite un lien d'appartenance dans lequel l'ensemble des membres du groupe de reconnaissent.

⁹ Proulx S. , 2004, <http://www.lcp.cnrs.fr/pdf/pro-04a.pdf>

Une première étude de ce système commence à poindre. Grâce à une vie quotidienne en jeu, une analyse des *screenshots*¹⁰ et des textes récupérés sur *chatlog*¹¹, de nombreuses règles émergent, qui prennent en compte un fait essentiel : sur l'écran du jeu, en dehors des combats, rien ne se passe ou presque. Les personnages ont très peu d'actions à leur disposition (marcher, courir, s'asseoir, se mettre à genou). Tout est écrit, raconté, décrit. Toute action est *emote*¹², tout geste est langage. Toute interactivité est donc support d'une véritable interaction.

3 Ouvertures

3.1 Une observation participante immersive

Depuis le démarrage de cette recherche (novembre 2009), ces premiers travaux nous permettent de tirer d'ores et déjà quelques premières conclusions d'ordre méthodologique et théorique. Conclusions qui sont autant de questionnements et d'incitations à poursuivre.

Tout d'abord, à l'aune de nos premières observations, il nous semble que ce qui se vit ici est bien plus qu'un simple divertissement, anodin, futile et marqueur de désocialisation. Et il est probable que nous ayons à faire à un terrain aussi riche que n'importe quelle peuplade retirée dans une forêt exotique. Une constatation qui nous incite à postuler que, tout comme nos illustres prédécesseurs n'auraient pas imaginé décrire une communauté sans en avoir été partie prenante, nous ne pouvons pas imaginer décrire une communauté sur un territoire virtuel en se contentant d'y faire d'épisodiques passages d'observation distanciée. Car il s'agit « aussi » de se départir d'une partie de soi, de se rendre malléable, d'accepter de perdre son objectivité, voire même sa corporalité ou son intégrité physique comme l'a fait Jeanne Favret –Saada : « *De tous les pièges qui menacent notre travail, il en est deux dont nous avons appris à nous méfier comme de la peste : accepter de "participer" au discours indigène, succomber aux tentations de la subjectivité. Non seulement il m'a été impossible de les éviter, mais c'est par leur moyen que j'ai élaboré l'essentiel de mon ethnographie.* » (Favret-Saada, 1977, p.48).

Autrement dit, par Yves Winkin : «*En matière d'étude de la communication de tous les jours, il me paraît donc qu'une tierce voie existe non seulement entre la démarche quantitative et la démarche introspective, mais aussi entre la définition transparente de l'observation participante proposée par l'Ecole de Chicago et sa critique radicale par Favret-Saada. L'observation participante n'est pas une leurre - mais le positionnement qu'elle exige au sein du champ social n'est pas de tout repos.*» (Winkin, 2001, p.164-165)

Ensuite, et justement parce que notre démarche d'observation participante dissimulée nous permet d'être au cœur de la communauté des Personnages Joués, à même de comprendre les relations et mettre à jour l'organisation sociale de la dite communauté, peu à peu se fait jour un autre réseau d'interactions, sorte d'entre-deux fait d'interactions mélangées entre les Personnages Joués et les joueurs.

¹⁰ Captures d'écran du jeu

¹¹ Possibilité de récupérer l'ensemble des textes écrits (emotes, textes) sur le jeu.

¹² Description de l'action du personnage

Ainsi, bien que l'utilisation abusive, dite parfois addictive, d'une médiation technique toujours plus performante dans ces dispositifs interactifs, renforce la crainte d'une perte de sociabilité dans les relations, il semble bien que le partage de valeurs communes dans les MMORPG (le rôle play, une histoire collective, le langage, la mémoire du serveur, la constitution de clans, de guildes, etc) permette la constitution d'un véritable lien social, marqueur de la constitution de communautés d'un nouveau genre, que certains définissent comme virtuelles, mais qui ne seraient peut-être virtuelles que par leur présence sur le vaste réseau interactif du net...

Bibliographie

BECKER Howard

1988, *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion

BIZEUL Daniel

1998, *Le récit des conditions d'enquête : exploiter l'information en connaissance de cause*, Revue Française de sociologie, 39, 4, 751-787.

BOELLSTORFF Tom

2008, *Coming of age in second life*, Princeton University Press

FAVRER-SAADA Jeanne

1977, *Les mots, la mort, les sorts*, Paris, Gallimard Folio

2009, *Désorceler*, Paris, Editions de l'Olivier

FAVRER-SAADA Jeanne & CONTRERAS Jeanne

1990, « Ah ! La féline, la sale voisine... », Terrain, n° 14

GOFFMAN Erwin

1974, *Les rites d'interaction*, Paris, Ed. de Minuit

1991, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Ed. de Minuit

HALBWACS Maurice

1944, *Les cadres sociaux de la mémoire*, Paris, Albin Michel

HALL Edward T.

1971, *La dimension cachée*, Paris, Seuil Poche

JULIA Jean-Thierry

2003, *Interactivité, modes d'emploi*. Réflexions préliminaires à la notion de document interactif ; Documentaliste - Sciences de l'information 2003/3, Vol. 40, p.204-212.

MABILLOT Vincent

2001, *Mises en scènes de l'interactivité*. Représentations des utilisateurs dans les dispositifs de médiations interactives, thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la Communication, Université Lyon II

MUCCHIELLI Alex (dir°)

2009, (3ème édition), *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines*, Paris, Armand Colin

PROULX Serge

2004, *Les communautés virtuelles construisent-elles du lien social ?* Communication, Colloque International « L'organisation média. Dispositifs médiatiques, sémiotiques et médiations de l'organisation, Université Jean-Moulin, Lyon, 19-20 nov. 2004

WINKIN Yves

2001, *Anthropologie de la communication*, Paris, Seuil Points Essais

YANNICK Aurélien

2009, *Le Rituel*, Paris, Coll° Les Essentiels, CNRS Editions

Ludovia 2010 *Les relations au sein des MMORPG interactivité et/ou interactions ?* 12