

CHAPITRE 7

Un monde en partage

La socialisation des espaces médiatiques du jeu en ligne, ou les reconfigurations sociotechniques du monde ludique

Vinciane Zabban

Can't we all just get along?

Anne STICKNEY, wow.com

Les univers ludiques en ligne sont, depuis une dizaine d'années, étudiés en tant qu'espaces nouveaux ou renouvelés de socialisation, principalement dans leur dimension socioculturelle. La pratique d'un monde ludique en ligne n'induit cependant pas seulement pour les joueurs une socialisation à un monde de représentations et de significations, à des modes d'interaction et de coopération culturellement spécifiques. Notre approche s'inscrit, sur le thème proposé de la socialisation, dans la ligne des travaux récents qui appellent à explorer la richesse de la prise en compte simultanée des dimensions sociales, culturelles et techniques du jeu (Crogan et Kennedy, 2008). T. L. Taylor nous appelle dans ce sens à considérer les jeux comme des ensembles complexes et non déterminés de relations entre humains et non humains, empruntant pour l'analyse la notion d'assemblage à l'approche sociotechnique développée par Bruno Latour (1992). Évoluer dans un jeu vidéo et *a fortiori* dans une communauté de joueurs en ligne engage ainsi, selon nous, une socialisation comportant une dimension technique importante, une capacité à circuler

dans un ensemble d'espaces médiatiques et à mobiliser leurs différents supports techniques avec pertinence pour *a minima* pouvoir jouer avec le monde que l'on désire. Une perspective sociotechnique portée sur les mondes ludiques partagés en ligne nous permet d'envisager une socialisation dans le jeu qui ne soit pas unilatérale et de penser la façon dont celle-ci offre au joueur des possibilités *a maxima* de tenter de changer, *plutôt que ses désirs, l'ordre du monde*. De nombreux chercheurs s'accordent en effet sur l'idée que les utilisateurs sont, au travers de leur capacité à étendre et à réinterpréter l'espace du jeu au sein, mais aussi en dehors, de l'espace logiciel qui leur est fourni par les concepteurs, des contributeurs actifs à l'évolution et aux dynamiques des mondes ludiques dans lesquels ils sont investis (Taylor, 2006b ; De Paoli et Kerr, 2009 ; Consalvo, 2007). Relier l'espace clos du logiciel de jeu aux forums de discussion, aux sites d'information et d'échange entre joueurs est d'ailleurs l'un des éléments qui ont participé au processus de légitimation du jeu vidéo comme objet d'étude, en reconnaissant son raccord au monde social connu (Lowood, 2006). En situant cette contribution des participants dans un *autour du jeu*, un *métajeu* (Garfield, 2000), un *paratexte* (Consalvo, 2007), on tend cependant, selon nous, paradoxalement vers une interprétation simpliste et figée qui maintient le logiciel de jeu à sa place de centre du monde, et son public à sa place de simple public. Dans cette perspective, le public, distant et apparaissant comme homogène, fait au mieux écho à une forme de culture participante proche de celle des fans de Jenkins qui affecterait des espaces périphériques du monde fictionnel et ludique (Jenkins, 2006). S'il apparaît clair que l'autorité sur l'évolution des jeux en ligne est inégalement distribuée, les modalités de ce partage ne vont pas de soi.

Partant d'une observation participante menée au sein de l'équipe de gestion de communauté du studio de développement d'un jeu de rôle multijoueur en ligne¹, et étendant nos investigations auprès des joueurs (diffusion d'un questionnaire en ligne), l'enquête de terrain que nous

1. Le jeu étudié a été anonymisé. L'enquête a été réalisée dans le cadre de la conduite d'une thèse en sociologie et a bénéficié du soutien de l'Agence nationale (française) de la recherche, dans le cadre du projet Basicom (Bases Informatiques et Coopération entre Mondes sociaux). Ce texte a également bénéficié du soutien de l'Institut Francilien Recherche Innovation et Société (IFRIS) dans le cadre de son programme d'aide à la circulation doctorale.

avons réalisée entre 2006 et 2008 apporte un point de vue pertinent pour l'observation des dynamiques qui articulent pratiques et espaces médiatiques d'un jeu en ligne. Les joueurs d'*Age of Utopia*, appelés les Songeurs, n'ont pas tous la même perception ni la même pratique du jeu, encore moins du monde qu'il représente et qui est nommé *Oniris*. Ces visions du monde ne se contentent pas de coexister pacifiquement. Elles sont exprimées, diffusées, adoptées, rejetées, parfois opposées, voire imposées les unes aux autres, et se développent par l'appropriation et la réappropriation d'espaces médiatiques, de savoirs techniques, de technologies. Notre contribution vise ainsi à mettre en lumière ce en quoi la pratique du jeu peut être perçue comme une pratique de socialisation d'un espace, pratique d'un monde en partage, dont le cadre est l'objet d'un processus continu de négociation et de redéfinition par des acteurs hétérogènes. Les univers fictionnels en ligne offrent un terrain de jeu standardisé pour l'accueil d'un public dit massif. Ils ne sont pourtant des mondes homogènes ni en termes de pratiques ni en termes de représentations : les « communautés » de joueurs n'ont de commun *a priori* que le dispositif ludique qui leur est fourni et, *a posteriori*, que ce qui est le résultat d'un travail de « partage » d'un monde. Interroger ainsi les reconfigurations sociotechniques de l'espace du jeu nous paraît être une piste intéressante pour questionner le rôle joué par les « nouvelles technologies » dans le partage négocié d'un cadre commun.

Des espaces et des pratiques

Quand les serveurs ont commencé à trop ramer, les instances fonctionnaient toujours, alors on a demandé aux MJ (Maîtres de Jeu) de nous téléporter dedans. Et là, on a fait du *roleplay*. (Frédérique, 24 ans)

Nous voulons donc, sans pour autant les séparer, chercher comment ne pas confondre le cadre qu'est le jeu (*game*) et l'activité de jeu (*play*). Selon nous, séparer ou confondre le cadre et l'activité est l'un des éléments qui mènent aux déplacements théoriques fréquents du débat qui porte sur la pertinence du concept de *cercle magique* (Huizinga, 1988), en interprétant cette idée de délimitation comme traduite concrètement et non symboliquement. Sur ce point, on s'accorde avec Jesper Juul, qui propose de lire l'encerclement

du jeu comme une circonscription avant tout sociale et négociée entre les joueurs : « ce n'est certainement la séparation parfaite d'un jeu d'avec le reste du monde, mais une séparation imparfaite que les joueurs négocient et appliquent » (Juul, 2008 : 61-62). Autrement dit, jouer, c'est avoir à faire avec un ordre négocié, pour reprendre le vocabulaire d'Anselm Strauss, tout en participant à la négociation de cet ordre (Strauss, 1992). C'est donc à la fois être contraint par un cadre déjà défini, et contribuer à modifier ce cadre². Cette lecture nous invite à considérer, toujours en suivant une perspective en termes de monde social, le cadre du jeu comme une infrastructure (Star et Ruhleder, 2010) fournissant une partie des conditions structurelles qui rendent possible la négociation de l'ordre du monde joué, et donc l'évolution partielle de ce même cadre. Suivant cette lecture, on s'attache précisément dans la première partie de cet article à souligner les dynamiques qui définissent le cadre et l'activité des joueurs d'*Age of Utopia*, en mettant en avant la multiplicité des espaces médiatiques de l'activité des joueurs qui semble faire écho à la variété observée de leurs profils sociodémographiques et de leurs pratiques du jeu.

Continuité des espaces médiatiques d'*Age of Utopia*

Fin 2008, deux années après l'observation participante réalisée au sein du studio Stillnode, nous rencontrons, à la suite de la diffusion d'un questionnaire en ligne, Frédérique, joueur d'*Age of Utopia* depuis environ un an. Ex-joueur, plus précisément, les serveurs du jeu ayant été éteints quelques semaines auparavant, plusieurs mois après l'annonce de la fin imminente du jeu. Durant cet entre-deux juridique, *Age of Utopia* a survécu à ses détenteurs. Le fastueux studio de développement parisien était vide, les programmeurs, graphistes, concepteurs et gestionnaires de commu-

2. On retrouve l'idée du jeu comme un environnement partiellement déterminé dans la définition qu'en fait Erving Goffman dans *Fun in Games*. Pour le sociologue, le jeu (*play*) est l'activité de construction d'un monde (de sens) et les jeux (*game*), sont un « matériel pour réaliser l'éventail d'événements et de rôles de ces mondes [qui se trouve] à portée de main des participants » (Goffman, 1961 : 26). On peut aussi se référer avec profit à des définitions plus récentes, notamment dans celle, mettant en avant le caractère contingent du jeu, proposée par l'anthropologue Thomas M. Malaby : « les jeux sont les domaines partiellement délimités et socialement légitimes d'une contingence contrainte qui génère des résultats interprétables » (Malaby 2007 : 96).

nauté bel et bien partis, mais les serveurs tournaient toujours. Les privilèges des joueurs bénévoles, qui travaillaient aux côtés du support client, n'avaient pas totalement été supprimés, et les volontaires pouvaient encore rendre quelques services aux derniers habitants d'*Oniris*. Frédérique, parmi ceux-là, était de ceux qui ont tenté de construire, sur ces événements bien extérieurs *a priori* à l'univers fantaisiste, une narration cohérente avec l'histoire d'*Age of Utopia*. En adoptant pour leurs personnages des rôles de « réfugiés », lui et ses compagnons ont exploité successivement comme cadres, pour leurs parties de jeu de rôle, plusieurs espaces médiatiques, au fur et à mesure que ceux autrefois maintenus par Stillnode devenaient impraticables. Le vaste terrain de jeu qu'était *Oniris*, le monde d'*Age of Utopia*, a ainsi d'abord été restreint à quelques espaces spécifiques instanciés, puis le groupe a temporairement élu domicile sur les canaux d'*AoUChat*, système de messagerie instantanée (IRC) dédiée au jeu, avant de décider d'investir collectivement un autre jeu en ligne. Les conditions dans lesquelles Frédérique et ses compagnons de jeu ont successivement migré vers différents espaces médiatiques, bien qu'extrêmes, ont l'avantage de mettre en relief le caractère relativement transposable du cadre technique de leurs pratiques. Relativement, car l'extinction des serveurs de jeu, sans effacer les traces et la mémoire du monde partagé par les joueurs, rend marginale sa pratique à moyen terme.

De manière plus large, un détour par le passé nous permet de constater que les premiers espaces dédiés à *Age of Utopia* et investis par un public ne le sont pas par la voie d'un avatar évoluant dans un environnement graphique, via une interface de jeu vidéo. Ce sont des forums de discussion soutenus par le studio de développement et principalement hébergés sur des portails de jeux en ligne qui vont accueillir, avant même les phases de beta test, les premiers participants au monde. Sur la base des informations diffusées par les membres de l'équipe de développement à différents médias, avant même d'être une audience de joueurs à proprement parler, les contributeurs du forum, en se faisant relayeurs, archivistes, commentateurs, pronostiqueurs, critiques, parfois artistes, commencent à constituer un patrimoine commun. Au moment de l'observation, en 2006, il arrive encore fréquemment que ces éléments soient rappelés lors de certains débats entre joueurs ou dans des messages à destination des développeurs. Ces forums sont également toujours actifs, bien qu'ils soient alors considérés moins comme des espaces dans lesquels

est nourrie la promesse d'un monde à venir sous la bienveillance et la complicité de ses créateurs, que comme des alternatives au forum officiel, seul à être désormais maintenu et modéré par les équipes du support client et de la gestion de communauté. *Oniris*, pour sa part, existe en trois répliques ouvertes au public, qui correspondent aux trois communautés linguistiques anglophones, germanophones et francophones. Il existait à la sortie du jeu un serveur supplémentaire dédié à la population nord-américaine anglophone mais, faute de souscriptions, ce dernier est fermé depuis plusieurs mois. Il existe enfin un serveur de test, ouvert à certains bénévoles seulement et de façon non permanente. Considérant le forum officiel comme une source non neutre d'information, une partie des Songeurs – dont certains avaient été bannis du premier par l'équipe de modération – a réinvesti l'un des forums hébergés sur les portails de jeu en ligne comme un espace critique, trop critique selon d'autres, qui déplorent la vision négative du produit qu'ils estiment y être diffusée. De nombreux forums de guildes et d'alliances de guilde (publics, privés ou semi-privés) font aussi partie du paysage médiatique d'*Age of Utopia*, tout comme un certain nombre de sites d'information : encyclopédie sur wiki, cartographies, interface de base de données et divers sites proposant un panel large de créations amatrices (ou *fan-art*).

Tous les joueurs d'*Age of Utopia* n'ont pas recours à l'ensemble de ces espaces. Certains ne fréquentent que l'espace logiciel de jeu et des communications privées ou semi-privées telles que les messageries instantanées externes ou les forums de guilde, d'autres sont d'assidus consommateurs et participants des espaces « hors jeu », mais ne foulent presque pas le sol d'*Oniris*. Pour presque tous, cela étant, la fréquentation de plusieurs des espaces médiatiques précités s'inscrit dans la continuité logique des parties de jeu sur *Oniris*, et n'a rien de superflu. Cette continuité a directement à voir avec la dimension collective du jeu, ainsi que développée dans des travaux précédents (Zabban, 2009), qu'il s'agisse d'archiver ou de maintenir des communications avec les membres de sa guilde ou, à l'échelle abstraite de la « communauté de joueurs », de tâcher de s'inscrire au monde en contribuant aux productions les plus diffusées. Autrement dit, l'espace de la pratique d'*AoU* est loin d'être limité au logiciel de jeu. Mia Consalvo, en passant par la question de la triche et des marchés parallèles au jeu (Consalvo, 2007), et T. L. Taylor, en posant la question de l'autorité sur l'évolution de l'univers (Taylor, 2006b), sont sans doute parmi les cher-

cheurs qui ont, au sein des *Game Studies*, le plus cherché à attirer l'attention sur la forte articulation existant entre ces espaces de la pratique du jeu et sur l'influence qu'ils exercent les uns sur les autres. Taylor s'est également penchée sur l'usage d'applications logicielles additionnelles lors de la conduite d'actions collectives de combat en jeu dans *World of Warcraft*, en relevant la façon dont l'expérience des joueurs était altérée par la modification de l'interface du produit, telle que conçue par Blizzard Entertainment (Taylor, 2006a). L'espace logiciel qui représente et régule les mondes de jeu n'est pas, autant que l'on serait tentés de le croire, et techniquement du moins, un monde en soi, ni un monde à part. Les espaces médiatiques d'AoU peuvent être lus comme une solution aux contraintes évidentes que pose le logiciel de jeu en tant qu'espace d'activité collective à moyen et long terme, et en particulier à la nécessité d'interaction synchrone, dont est corollaire l'incapacité (dans le cas d'AoU comme dans la plupart des MMOG) d'archiver des échanges. Au-delà de cette dimension, la multiplicité des espaces pratiqués par les Songeurs paraît également offrir un parallèle, ou un recours, à la multiplicité des pratiques des joueurs que ne permettent que partiellement de gérer les systèmes de jeu mis en place par les fournisseurs du service ludique, et conçus pour offrir les solutions les plus standardisées que possible à une population massive d'utilisateurs.

Diversité des pratiques

La perception de l'audience comme une population homogène est aussi problématique que fréquente³ et s'étend au cas des jeux en ligne, notamment au travers de l'utilisation du terme « communauté », qui désigne sans distinction une population d'utilisateurs d'un produit en particulier. Un regard attentif et conjoint sur la composition sociale et les modalités de l'investissement des joueurs dans leur pratique conduit à un portrait de la population des joueurs beaucoup moins homogène que l'image qu'induisent *a priori* ces termes. L'observation menée au pôle de gestion de communauté de Stillnode, et la veille conduite sur les forums de discussion,

3. Voir dans ce sens les définitions respectives et les distinctions opérées par les auteurs de la sociologie de médias entre audiences et publics (Dayan, 2000 ; Livingstone, 2004). La question d'une perception monolithique de l'audience, notamment du point de vue de la production, s'étend également à l'analyse des usages, et des public d'usagers (Flichy, 2008 ; Patriarche, 2008).

tout comme la rédaction de rapports à destination de différents pôles des membres du studio, avaient déjà mené au constat d'une diversité importante de discours émanant des Songeurs. L'hypothèse de l'hétérogénéité de l'audience d'AoU a pu être confortée par les résultats de l'enquête par questionnaire que nous avons diffusée en ligne en 2008⁴. Sans vouloir présenter ici l'ensemble de ces résultats, nous en retenons essentiellement que les joueurs interrogés constituent effectivement une population spécifique (par sa forte masculinisation : 81 % d'hommes, et la proportion importante en son sein du statut étudiant : 28 %, entre autres critères), mais beaucoup moins homogène en profil comme en pratique que certaines prénotions peuvent la représenter. La population à laquelle nous avons à faire est ainsi moins marquée par une disponibilité matérielle aux loisirs ou par un isolement social relatif aux sphères professionnelles comme privée, que par une disponibilité culturelle à la pratique. Sur ces critères, elle montre également une distribution moins homogène que celle qu'induisent les stéréotypes concernant les joueurs en ligne⁵.

Pour ce qui nous intéresse ici, cette diversité trouve surtout un reflet dans les modalités de l'investissement dans la pratique, soit dans la façon dont les joueurs sont plus spécifiquement attirés vers certaines activités proposées par le produit que par d'autres. Les activités en jeu ont été, pour les besoins de l'enquête et de son analyse, rassemblées ici en quatre grandes catégories : combat, discussion et logistique, immersion et narration, et artisanat et commerce⁶. On découvre ainsi que si l'âge ou le

4. La diffusion du questionnaire a été opérée par annonces sur quatre forums généraux de discussion dédiés au jeu. De février à mai 2008, durant la période d'ouverture du questionnaire, nous avons également réalisé des entretiens complémentaires avec certains des 208 joueurs nous ayant répondu, sur la base d'une invitation à nous contacter. La diversité des activités et des interactions *en jeu* y ont été interrogées, mais également la variété et la fréquence d'utilisation de supports d'information et de communication hors de l'espace clos du jeu.

5. Les données sociodémographiques de l'enquête sont en cela, comme en dévoilant une moyenne d'âge avoisinant la trentaine et une majorité d'actifs occupés au sein de cette population, sensiblement proches de celles obtenues sur d'autres produits (Williams, Yee et Caplan, 2008 ; Yee, 2010 ; Berry, 2009).

6. Sept types d'activité en jeu ont été sélectionnés pour leur pertinence vis-à-vis des pratiques des joueurs, suite aux observations menées sur les forums en jeu. Il a été demandé aux répondants de les classer, d'une part, en fonction de leur préférence, d'autre part, en fonction de la proportion de temps qu'ils esti-

statut d'occupation ne présentent pas d'influence apparente sur le temps que ces Songeurs passent hebdomadairement au jeu, ils ne sont pas sans relation avec le type d'activité principale des joueurs sur ce temps de jeu. Les Songeurs les plus jeunes et les étudiants sont par exemple proportionnellement plus nombreux à déclarer le combat comme activité principale, les plus âgés étant davantage tournés vers l'artisanat et le commerce. De plus, la pratique elle-même introduit des facteurs de différenciation qui influent sur l'activité principale des joueurs. Les modalités d'investissement des Songeurs évoluent ainsi avec la durée de leur pratique, selon une tendance générale à s'écarter des activités au cœur des mécanismes de jeu (le combat) sur le long terme, sans néanmoins que ce type d'évolution puisse être affirmé comme un modèle unique. Les joueurs ne sont pas non plus, dans leur pratique, des individus isolés, et les modes de socialisation en jeu semblent tout aussi influents quant aux modalités et à l'évolution de l'investissement individuel en jeu.

Considérant les MMOG en général, et *Age of Utopia* en particulier, comme des produits cherchant à satisfaire de manière égale une audience massive d'abonnés, une importante variété d'activités proposées paraît tendre à satisfaire la diversité et la complexité de l'audience du produit. L'objet ici n'est pas de dresser un portrait complet et exhaustif de la diversité des activités des Songeurs, mais de souligner la pertinence à considérer que le public d'*Age of Utopia* est hétérogène, non seulement en termes de profils sociodémographiques, mais encore davantage en termes de pratiques. Jouer à *Age of Utopia*, c'est bien faire, ainsi que le soulignait Winnicott (1971), mais ce n'est pas, pour tous les Songeurs, faire la même chose. Mettre l'accent sur cette hétérogénéité nous paraît pouvoir permettre de mieux appréhender l'activité des joueurs de ces univers fictionnels comme la pratique routinière d'espaces à la fois technologiques et sociaux, dédiés à des activités qui ne sont que partiellement prédéfinies. L'idée de *communauté* de joueurs et de rapports unidimensionnels existant entre un public et un produit apparaît ainsi comme une représentation peu fidèle

maient effectivement consacrer au jeu. Les sept types d'activité sont : 1) le jeu contre l'environnement – le JcE ; 2) le jeu contre les joueurs – le JcJ ; 3) l'artisanat et le commerce – le craft ; 4) le jeu de rôle ou la narration – le RP ; 5) l'exploration ; 6) la discussion ; 7) la logistique. Le regroupement en quatre activités est donc le suivant : combat (1 et 2) ; discussion et logistique (6 et 7), immersion et narration (4 et 5), et artisanat et commerce (3).

aux faits. D'une part, ce qui délimite ce qu'est le produit (ou le service) n'est pas aussi évident que ce que l'on aurait pu l'espérer, car les joueurs ont recours à des techniques et à des espaces médiatiques qui sortent *a priori* du cadre délimitant l'espace du jeu. D'autre part, l'audience d'AoU s'avère être hétérogène en termes de profils comme de modes d'investissements de la pratique. Si, suivant Juul (2008), le monde du jeu doit être négocié, c'est parce que les joueurs en ont des usages et des représentations distincts.

Partager un monde

C'est ça qui m'avait intéressé dans AoUpédia, c'est un vecteur, une mise à disposition immédiate et facile d'accès des réponses aux questions qu'on est susceptible de se poser dans AoU: qu'est-ce que je mange, comment je m'habille, à quoi correspond la religion de tel peuple? Quelle heure est-il? (Yves, 31 ans)

Considérant que certaines informations cruciales pour leur pratique n'étaient pas ou difficilement accessibles, une partie des joueurs *rôlistes* d'*Age of Utopia* a monté le projet de constituer une encyclopédie en ligne collaborative. Pour que ce projet soit néanmoins pertinent, il ne suffit pas à ses contributeurs de maîtriser les compétences techniques nécessaires à la conception et à la mise en place d'un site de ce type, il faut encore que ceux-ci s'accordent quant à la légitimité du contenu qu'il héberge ou, à défaut, qu'ils œuvrent à construire cette légitimité. Car pour être utiles, ces définitions doivent être partagées. Les participants de l'AoUpédia sont ainsi confrontés à la tâche de négocier des modifications à la définition officielle du jeu, et de rester en dedans du cadre de leur pratique tout en tentant d'en imposer leur vision.

Le recours à la notion de négociation, que l'on trouve centrale dans la perspective straussienne en termes de monde social⁷, nous offre un support pour sortir d'une approche figée des rapports entre les concepteurs, le jeu et les joueurs, tout en offrant l'avantage de souligner le fait que le partage d'un monde par une population hétérogène est un processus

7. Mais qui est aussi mobilisée dans les travaux de la sociologie de la traduction (Latour et Callon, 2006).

qui ne s'effectue ni naturellement ni en toute quiétude. Le jeu présenté comme espace social disposant d'une dynamique d'opposition qui lui est propre est une approche qui est par ailleurs développée par Samuel Coavoux à partir d'une enquête menée sur le jeu *World of Warcraft*. Il souligne à la fois la diversité des pratiques des joueurs et la caractéristique d'espace de jeu présentée par les MMOG :

Ces luttes symboliques ont lieu entre les joueurs à la pratique différente. Les manières de jouer sont en effet très diverses. Les jeux en ligne diffèrent alors de la plupart des autres jeux en ce qu'ils constituent à la fois un monde et les jeux qui se déroulent dans ce monde. [...] Cependant, toutes ces manières de jouer ne se valent pas, du fait justement d'une lutte inégale pour la définition de leur légitimité ; il existe ainsi, au sein de l'espace sous-culturel que constitue le jeu, des hiérarchies sociales et culturelles. (Coavoux, 2011)

Nous souhaitons également insister sur ce dernier point : pratiques différentes ne signifie pas pratiques « égales ». L'hétérogénéité observée dans les activités des joueurs ne doit en effet ni masquer l'existence de hiérarchies entre celles-ci ni les éléments qui autorisent l'élaboration de ces hiérarchies. Nous portons, cela étant, un intérêt plus important que l'auteur à la dimension sociotechnique de ces dynamiques sociales, en pensant que la question des frictions entre pratiques du jeu, et celle de l'élasticité des espaces et technologies de ce dernier, méritent d'être reliées. Une telle approche trouve un écho dans la relecture que fait Manuel Boutet de la notion d'objet-frontière, développée par Star et Griesemer (1989), en l'appliquant aux modifications d'interface effectuées par les participants à un jeu multijoueur en ligne. Originellement, l'objet-frontière est analysé comme un point de rencontre et d'articulation possible entre des mondes distincts⁸ : « [...] dans le cas présenté, les participants sont tous initialement indifféremment des “joueurs”. Aussi, l'objet-frontière peut présenter ici un rôle nouveau de point de frottement et de mise en évidence des

8. « La notion est utilisée pour décrire comment les acteurs maintiennent leurs différences et leur coopération, comment ils gèrent et restreignent la variété, comment ils se coordonnent dans le temps et l'espace. Elle qualifie la manière dont les acteurs établissent et maintiennent une cohérence entre des mondes sociaux en interaction, sans les uniformiser et sans qu'ils deviennent transparents l'un à l'égard de l'autre. Les acteurs de ces mondes sociaux peuvent, grâce à l'objet-frontière, négocier leurs différences et créer une mise en accord de leurs points de vue respectifs » (Trompette et Vinck, 2009).

différences entre mondes sociaux» (Boutet, 2010 : 99). On insiste ici sur le rôle donné aux espaces médiatiques dans la dynamique de mise en tension de l'espace social qu'est le jeu. Étendre ou altérer l'espace de la pratique peut être traduit par une volonté de modifier ou d'altérer les frontières du monde du jeu, et par là, sa définition, autrement dit l'ordre du monde, ce qui ne se fait pas sans conflit, ainsi que l'exemple de l'*AoU*-pédia le met en avant. L'espace des pratiques du jeu, dans cette perspective sociotechnique, peut ainsi être lu à la fois comme objet et moyen de négociations qui s'établissent entre mondes sociaux pour le partage d'un monde commun.

Joueur contre joueur

Mon expérience personnelle est que la plupart des batailles pour les avant-postes qui ont lieu en jeu sont plutôt amusantes. Même quand elles engendrent du tapage, il est assez facile de simplement ignorer le canal de discussion et de continuer à s'amuser. En revanche, quasiment aucune des batailles pour les avant-postes qui ont eu lieu sur le forum n'est amusante. La plupart sont agressives et dégénèrent, soit en attaques personnelles, soit en un débat sur la pertinence même du Joueur contre joueur. (Extrait du forum anglophone)

L'espace technique du jeu est ainsi l'objet d'interprétations distinctes de la part de joueurs ayant des pratiques différenciées. Ces interprétations, lorsque stabilisées à une échelle collective, peuvent entrer en conflit. Si des pratiques distinctes peuvent se heurter au cours des parties, les espaces privilégiés de la négociation entre les représentations qui soutiennent ces pratiques sont les espaces médiatiques qui sont extérieurs au logiciel de jeu. Dans le cas d'*Age of Utopia*, les forums publics se trouvent en position dominante, car ils s'adressent à «la communauté» des Songeurs comme un ensemble. Parmi ceux-ci, le forum officiel du jeu, maintenu et modéré sous la responsabilité directe du studio de développement, accueille et répond aux retours critiques des Songeurs. On a souligné ailleurs (Zabban, 2007) certains des enjeux spécifiques à ces espaces médiatiques, notamment au travers de la situation délicate dans laquelle se trouvent régulièrement les gestionnaires de communauté, qui ne peuvent laisser «crier» les forums, mais se doivent de modérer leurs réactions, du fait de leur positionnement

en tant que « voix officielle ». La prise en compte de l'hétérogénéité présente chez les joueurs n'est pas, à ce titre, la moindre des difficultés. Lors de l'observation conduite à ce poste, un certain nombre de désaccords quant aux critiques adressées sont articulés autour des systèmes qui encadrent et autorisent en jeu les affrontements joueur contre joueur (JcJ). Il a à cette période d'ailleurs été commandé à l'équipe de gestion de communauté un rapport sur les avis des joueurs concernant ces questions. Il est intéressant de relever que les critiques émises sur ce point sur les forums ne concernent pas les systèmes qui arbitrent les combats d'avatar à avatar en eux-mêmes, et qui sont assez largement qualifiés d'équilibrés. Les principaux points d'accroche de la question du JcJ, telle que celle-ci émerge sur les forums officiels, sont en fait ceux qui font exprimer aux intervenants des positionnements explicites quant à la légitimité de certaines pratiques (usages et représentations) de l'espace de jeu.

On peut ainsi observer deux approches du système de JcJ qui opposent deux catégories de joueurs respectivement qualifiées de *player killers* et de *rôlistes*. Ces approches, dites *gameplay*, pour les premiers, et *roleplay* pour les seconds, valorisent toutes deux l'existence du JcJ, mais revendiquent des interprétations distinctes de ses modalités d'usage. Tout en reposant sur des enjeux de signification, ce conflit prend appui sur les pratiques différenciées de fonctions proposées par le système, telles que celles du « tag de faction ». Le mode de jeu JcJ est conçu dans *AoU* comme devant faire l'objet d'une adhésion active de chacun des participants : les joueurs ne peuvent s'affronter sur *Oniris* qu'après l'activation individuelle de cette fonction. Ils portent alors un « tag de faction » qui autorise les joueurs de la faction opposée ayant également activé cette fonction à les attaquer. Le système dit « consensuel » a ainsi été conçu précisément dans l'objectif de limiter les tensions entre joueurs ayant une pratique plutôt agressive vis-à-vis des autres joueurs, et ceux n'adhérant pas spécialement à ce mode de jeu. Néanmoins, ainsi que le décrit Kyra, un joueur bénévole pour le support client interrogé dans la cadre de la rédaction du rapport sur le JcJ : « Les vrais rôlistes en général sont tagués, il arrive souvent qu'une *team* arrive, se tague, les tue et récupère leurs mobs. Perso, moi j'aime bien, mais ça engendre des conflits » (Kyra, joueur bénévole, mai 2006). Et de fait, les forums officiels comportent de nombreuses discussions où est dénoncée l'attaque systématique des joueurs portant leur tag de faction, quel que soit le contexte.

Comme souvent, hier soir, je me connecte et une fois de plus, les rues de la capitale sont prises d'assaut par [la faction opposée]. Ces joueurs tuent à vue tout joueur ayant son tag – ou plutôt sa cible – sur le dos. Bien sûr, je suis encore victime de ces tirs gratuits. Ce type de comportement est lassant, et c'est valable pour les deux camps. [...] On n'est pas en guerre, et il y a un traité – même s'il est complètement stupide – qui dit que tout Songeur, quelle que soit sa religion ou sa race, peut se balader où il veut. (Extrait du forum officiel, discussion «AoU, un Quake plus qu'un jeu de rôle», mai 2006)

Suivent plus d'une centaine d'interventions dans le délai d'une dizaine de jours. Les intervenants reprochent au studio de soutenir l'action des *player killers* dont la légitimité est fondée sur la cohérence des comportements vis-à-vis de ce que les systèmes de jeu permettent de faire : si le personnage qui me fait face a opté pour le tag de faction, cela signifie qu'il est disponible pour un mode de jeu JcJ, car (lui et moi savons que) le système de jeu me permet alors de l'attaquer. L'argument de légitimité des rôlistes est, en revanche, fondé sur la cohérence des comportements vis-à-vis de ce que les systèmes de narration permettent de faire : «Moi les guerres de factions – parce que ce sont des factions –, ça ne m'intéresse pas, sinon je jouerais à *Counter-Strike*» (extrait du forum francophone, avril 2006). Le fait que le personnage qui me fait face ait opté pour afficher son tag de faction signifie qu'il revendique son allégeance à l'une des factions de l'espace politique d'*Oniris*. Il ne suffit pas que l'attaque soit autorisée par le système de jeu, mais elle doit encore être pertinente au regard de l'actualité politique d'*Age of Utopia*. De fait, le discours des rôlistes est l'un des plus présents à ce sujet sur les forums officiels francophones, réclamant un mode de jeu JcJ plus «cohérent avec le *roleplay* d'AoU» (forum francophone, mai 2006), et reprochant au système présent de favoriser des modes de jeu affiliés à un genre dénigré, tels que le principe dit de «Capture du drapeau» (ou *CtF* : *Capture the Flag*), caractéristique de certains jeux de tir à la première personne. En accusant le système de JcJ de transformer AoU en «*Quake-like*», c'est l'enjeu de l'identité spécifique de l'univers fictionnel qui est mobilisé :

De toute façon, le *gameplay* actuel ne permet pas de faire un *roleplay* cohérent, chacun fait son RP dans son coin et fait ce qui lui plaît. C'est dommage, AoU, qui était censé être un MMO différent orienté RP, se retrouve donc comme les autres MMO avec ses rôlistes, ses pk et compagnie. (Forum officiel, «AoU, un Quake plus qu'un jeu de rôle», mai 2006)

Au principe de capture du drapeau, les rôlistes veulent opposer un mode de jeu tout aussi classique, mais cette fois caractéristique du genre du jeu d'aventure qui consiste à « sauver la princesse », servant la trame narrative de nombreuses épopées vidéoludiques. Les enjeux exprimés sur les forums montent ainsi rapidement à un niveau d'abstraction relativement élevé dont on pourrait résumer le débat par l'interrogation suivante : quel genre de monde voulons-nous ?

La « communauté bruyante »

Par définition, le public n'est pas une entité à caractériser, mais un espace à remplir. (Coleman et Ross, 2010 : 13)

À l'origine de cette question relativement abstraite, une lecture attentive fait pourtant émerger des points plus techniques et bien plus concrets, tels que, par exemple, le fait que le tag de faction conditionne l'accès à un canal de discussion spécifique. Les discussions sur les forums francophones offrent donc à voir une intrication fine entre accroches sur les systèmes de jeu, qui reposent sur des détails concrets et problématiques de définition de l'univers ludique. Le JcJ pose également problème du côté des forums anglophones. Cependant, l'opposition *roleplay/gameplay* y apparaît moins centrale que le reproche qu'un contenu de jeu plus intéressant que la moyenne soit réservé aux joueurs affectionnant le JcJ. Ici aussi, l'argument du discours fait référence à une identité originelle du produit, qui serait trahie par ces développements :

Les pro-JcJ ont un argument récurrent qui est que les joueurs ne sont pas obligés d'y participer. À première vue, c'est vrai, mais cela suppose de passer à côté de TOUT le contenu à haut niveau du jeu. [...] Certes, ce contenu doit être difficile d'accès, mais en quoi peut-il être justifier d'avoir à recourir au JcJ pour y accéder ?

[Il faut avoir en tête] le marketing initial du jeu, le manuel et la *Lore* originaux (quelqu'un d'autre a-t-il remarqué comme celle-ci avait été modifiée, ça et là ?) et la façon dont la plupart d'entre nous ont joué au départ. Sans oublier que ce sont, à mon avis, les nombreux joueurs JcE et rôlistes qui ont maintenu le jeu en vie depuis sa première année avec leur enthousiasme, les *events* joueurs et le RP. (Extraits du forum anglophone)

À en croire la vingtaine de sujets de discussion qui envahissent les forums officiels, présents sur les tableaux anglophones comme francophones

(malgré des différences d'interprétation), faisant du JcJ le centre de débats houleux concernant l'identité d'AoU, on serait portés à croire cette activité comme réellement dominante dans l'espace du jeu. De fait, rien n'est cependant moins sûr. Les données concernant les activités des joueurs recueillies pour l'enquête par questionnaire, outre couvrir une période ultérieure de l'audience du jeu, sont trop faibles concernant la pratique du JcJ pour en tirer des conclusions générales, mais permettent néanmoins de nuancer l'effet du discours porté par la seule lecture du forum officiel. Sur cet échantillon de 208 joueurs, on n'a que 11 participants qui déclarent le JcJ comme activité à laquelle ils dédient le plus de temps en jeu, et seulement 15 comme une activité favorite. Par ailleurs, les *rôlistes*, soit les joueurs qui déclarent le jeu de rôle comme activité principale, sont surreprésentés en termes de fréquentation et de participation aux forums officiels, alternatifs et forums de guildes. Ces informations apparaissent relativement cohérentes avec l'observation faite d'une représentation très faible sur les forums francophones du discours de joueurs se présentant eux-mêmes comme adoptant une approche *gameplay* du JcJ. On peut alors penser que les participants identifiant leurs pratiques à une approche *rôliste* se constituent en une « communauté bruyante⁹ », qui s'adresse au moins autant sinon plus à Stillnode, en investissant le forum officiel, qu'à un public opposé à leur pratique. Le positionnement du studio est d'ailleurs, au cours du sujet de discussion cité plus haut, explicitement sollicité :

La conclusion c'est que AoU n'est pas prévu pour ça. Mais le *gameplay* le permet. On va chasser les *player killers* en attendant que Stillnode change son système ?

[...] Il aurait été bon d'avoir une réponse officielle de Stillnode ou de l'équipe de support sur ce sujet [...]. Il était question d'une charte JcJ, où en est-on ? (Forum, « AoU, un Quake plus qu'un jeu de rôle », mai 2006)

Or, Stillnode ne peut, bien évidemment, se permettre une réaction au cas par cas concernant les conflits entre joueurs autour de la question du JcJ. D'un autre côté, une intervention de sa part sur ce point supposerait soit de confirmer la position autorisant ces pratiques « parce que le *gameplay* permet de le faire » (Forum officiel francophone, 2006), soit d'annoncer des modifications du système de jeu qui, dans tous les cas, seraient

9. Par opposition à la « communauté silencieuse », concept largement mobilisé par les gestionnaires de communautés.

interprétées comme une certaine définition du monde du jeu. Dans ce contexte, le forum officiel apparaît comme un espace présentant des enjeux importants. Et si le forum officiel ne paraît plus pertinent à certains, il leur reste encore la possibilité d'investir des espaces alternatifs pour tenter de changer la donne :

Le forum alternatif a un peu fait office de « soupape ». D'ailleurs, avant qu'on le reprenne, c'était un forum de *fanboys* [...] mais ça n'avait de sens qu'avec un forum officiel sclérosé. [...] Certains sujets ne pouvaient pas être abordés, ou finissaient systématiquement à la poubelle. Il y a des techniques pour ça. Le principe est simple. Dès que la réponse à la question nécessite de connaître un peu l'envers du décor, tu as toujours quelqu'un de lié aux bénévoles ou à la boîte pour dire « on n'a pas à connaître l'envers du décor ». Sous-entendu, mais pour ceux qui connaissent uniquement : « domaine réservé, ne marche pas sur nos plates-bandes ». (Adrien, 33 ans)

Les intervenants comme les modérateurs n'ignorent pas, dans leur pratique, les caractéristiques respectives des espaces médiatiques qu'ils mobilisent ou qu'ils surveillent, pas plus que les dynamiques propres générées par ce type de format de communication. Les principes de faible participation d'une audience aux forums de discussion¹⁰ et la crainte de succomber aux pressions d'une communauté bruyante, mais non représentative, sont bien connus du personnel de Stillnode qui est chargé de la médiation entre les concepteurs et les joueurs. Savoir lire les supports et les discours conjointement, comme savoir les conjuguer pour jauger et parfois réagir à une situation, fait partie du travail de médiation opéré à deux niveaux chez AoU par les gestionnaires de communauté sur les forums et le site officiel, et par le support client et ses bénévoles sur les messageries instantanées et en jeu. Ils opèrent également une sélection dans ces comportements et ces discours, dont ils font la synthèse et qu'ils relayent sous forme de rapports et de discussions plus ou moins formelles aux équipes de production. D'un autre côté, ils ont pour tâche de traduire les décisions de ces dernières en tentant, généralement, de ne pas rompre trop violemment l'équilibre négocié entre les différents mondes de

10. Phénomènes très largement observés dans les études sur les activités en ligne (Beuscart, Dagiral et Parasie, 2009). La gestion de communauté en a une perception empirique. L'enquête AoU conforte ici encore ce point : 83,5 % de l'échantillon lit le forum officiel au moins une fois par semaine, sur ceux-là seuls, 24 % des Songeurs déclarent y participer (écrire) à la même fréquence.

joueurs. Malgré tout, les forums, et plus largement l'activité des joueurs en ligne, restent, avec les retours des bénévoles, l'une des sources principales d'information sur l'activité des joueurs, information que Stillnode ne peut s'offrir le luxe d'ignorer. Loin de ne représenter qu'une minorité parasite peu dommageable, la, ou plutôt les « communautés bruyantes » d'AoU, en altérant l'espace médiatique du monde du jeu, possèdent ainsi une véritable influence sur son évolution.

* * *

Nous avons ici cherché à montrer que les joueurs d'*Age of Utopia*, dans leurs pratiques solitaires comme collectives, peuvent aussi difficilement se suffire du cadre standardisé proposé par Stillnode qu'ils ne peuvent s'en passer. Arriver à partager le même espace de jeu tout en ayant des usages et des représentations très distinctes suppose d'être en mesure de procéder à des articulations fines et à des ajustements continus du cadre de l'activité et des interactions. L'élasticité relative de la définition de l'espace du jeu apparaît comme une condition de la possibilité de ces ajustements. Autrement dit, il faut une place à la négociation de l'ordre du monde à partager. Or, les interactions entre les différents acteurs d'*Age of Utopia* étant médiatisées, supportées et parfois contraintes par des technologies, il nous semble difficile, pour entendre les modalités de cette négociation, de faire l'impasse sur cette dimension. En ces termes, ce que le jeu en ligne comme espace social a de nouveau, tient sans doute en partie, pour emprunter le terme à Dominique Cardon (Cardon, 2008), dans la « plasticité » singulière des espaces techniques et sociaux du Web.

Mais on a également voulu, en s'appuyant sur le thème de la socialisation, insister sur les enjeux de ces reconfigurations sociotechniques qu'offrent à observer les univers ludiques en ligne, et qui sous-tendent la question de l'autorité sur la définition de ce qu'est l'espace du jeu. La mise en avant de l'influence que les Songeurs ont sur l'évolution du jeu, à travers leur capacité plus ou moins forte à investir et imposer de nouveaux espaces médiatiques (et par le biais de nouvelles techniques ludiques, ou de nouvelles définitions du monde), offre, nous semble-t-il, une piste intéressante pour interroger les mondes ludiques comme des arènes dans lesquelles s'opposent et parfois s'affrontent différents mondes sociaux. La socialisa-

tion qui est questionnée ici est alors l'ensemble des processus par lesquels se maintiennent, se transforment et se créent des relations dans l'activité de partage du monde (social) du jeu, activité qui implique aussi bien les joueurs et les concepteurs, que les technologies qui la supportent.