



HAL
open science

Pratiques socio-culturelles dans l'espace vidéoludique. Étude ethnographique sur World of Warcraft

Antonin Sabatier

► **To cite this version:**

Antonin Sabatier. Pratiques socio-culturelles dans l'espace vidéoludique. Étude ethnographique sur World of Warcraft. Sciences de l'information et de la communication. 2023. dumas-04429475

HAL Id: dumas-04429475

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04429475>

Submitted on 31 Jan 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

Mémoire de Master 2

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Médias

Option : Médias et numérique

Pratiques socio-culturelles dans l'espace vidéoludique Étude ethnographique sur *World of Warcraft*

Responsable de la mention information et communication
Professeur Pascal Froissart

Tuteur universitaire : Camille Rondot

Nom, prénom : SABATIER Antonin

Promotion : 2022-2023

Soutenu le : 06/11/2023

Mention du mémoire : Très bien

Remerciements

Tout d'abord, je veux remercier chaleureusement ma tutrice et professeure Camille Rondot, pour son suivi lors de l'élaboration de ma recherche, pour sa relecture et surtout pour ses conseils précieux et ses orientations, qui ont sans nul doute façonné ce mémoire tel qu'il est présenté aujourd'hui.

Je remercie aussi particulièrement Laurène Renaut, qui nous a donné cette année les clés pour comprendre le travail du mémoire et appréhender au mieux notre enquête de terrain.

Je tiens aussi à remercier les joueuses et joueurs de la guilde Sixth Sense, qui, sans le savoir, ont nourri mon travail et m'ont accueilli à bras ouvert.

Enfin, je remercie à titre personnel mes parents pour leur soutien sans faille.

Table des matières

Remerciements.....	p.2
Introduction.....	p.6
Lexique.....	p.20
I - Premier paradoxe : un lieu trivial et hétérotopique.....	p.22
1. Les MMORPG comme « carrefours de vie sociale ».....	p.22
a. Un espace de circulation multiculturel.....	p.22
b. Le jeu-vidéo en ligne comme territoire du quotidien.....	p.27
c. Et de l'exceptionnel.....	p.30
2. D'un espace d'échange interculturel à la création d'une culture propre.....	p.33
a. Un lexique propre.....	p.33
b. Une culture décloisonnée.....	p.36
c. L'émergence d'une méta-culture.....	p.38
3. Le MMORPG comme espace hétérotopique.....	p.41
a. Hétérotopie et mise en abyme d'hétérotopies.....	p.41
b. Un nouveau cadre de communication semi-réel.....	p.44
c. La création d'un triple ethos : avatar, joueur, puis individu.....	p.45
Conclusion partielle - première partie.....	p.49
II - Un espace de vie numérique mis en spectacle par le jeu.....	p.51
1. Une reproduction fabuleuse de la société capitaliste.....	p.51
a. Le vrai "boss final" de World of Warcraft : la quête de l'être.....	p.51
b. Un « simulacrum du succès capitaliste ».....	p.52

c. MMORPG et culte du bien matériel.....	p.55
2. La mise en spectacle de pratiques socio-culturelles.....	p.57
a. Une simple “reproduction” : le jeu comme prétexte plutôt que contexte.....	p.57
b. Un “voile” médiatique.....	p.59
c. Une « présentation de soi » assumée.....	p.61
3. Mais peut-on vraiment penser à des lieux de vie “voilés” ?.....	p.64
a. Une question de présentation et de représentation.....	p.64
b. Et une question de distance.....	p.66
c. Les différentes (<i>infinies</i> ?) pratiques du MMORPG.....	p.67
 Conclusion partielle - deuxième partie.....	 p.69

III - La création d'un lieu de sacre : quand le jeu-vidéo devient une enceinte sacrilège.....

p.71

1. Les MMORPG, espaces de « coopération vidéoludique ».....	p.73
a. Les MMORPG sont bien le lieu d'un braconnage.....	p.73
b. Mais ils en restent néanmoins profondément polychrésiques.....	p.75
c. Le MMORPG comme une “coopération vidéoludique”.....	p.76
2. De la pratique au rituel.....	p.79
a. Définition du rite.....	p.79
b. Des pratiques rituelles.....	p.82
c. Particulièrement réflexives.....	p.85
3. La construction par les rites d'un espace sacrilège : l'étude des cérémonies funéraires.....	p.87
a. Cérémonies funéraires dans World of Warcraft.....	p.87
b. Des « cérémonies plus que des cérémonials » ?.....	p.90
c. Une sacralisation de l'IRL : le sacré à l'extérieur du jeu.....	p.94
 Conclusion partielle - troisième partie.....	 p.96

Recommandations professionnelles.....	p.98
Conclusion.....	p.102
Annexes.....	p.109
Bibliographie.....	p.127

Introduction

Une question que je me suis longtemps posée est celle du sens moderne de l'anthropologie. Comment envisager la science et l'étude de l'autre, de l'inconnu, de l'étranger, dans un monde interconnecté et mondialisé, quand l'inconnu est connu et que l'étranger perd de son étrange ? Que devient l'explorateur quand il n'y a plus rien à explorer ? L'une des nombreuses réponses que j'ai trouvées à ces questions est le numérique, qui redéfinit et recrée de nouvelles formes de sociétés et d'altérités. Si les médias sociaux sont l'espace le plus évident de ces nouvelles formes de socialisation, c'est un autre dispositif numérique qui a capté mon attention : les jeux-vidéos.

Le jeu, peu importe sa forme, me semble particulièrement pertinent pour explorer la nature humaine. Dès 1938, Huizinga identifiait le jeu comme une part intégrale et importante de nos vies, faisant partie intégrante des cultures et des civilisations¹. C'est ma spécialisation dans le numérique qui m'a poussé à regarder du côté des technologies récentes. Car si la légitimité médiatique du jeu-vidéo est encore controversée, il convient de rappeler le point de vue d'Eliseo Verón sur les médias : « Le concept de « média » désigne un ensemble constitué par une technologie *plus* les pratiques sociales de production et d'appropriation de cette technologie »². C'est à la lumière de cette citation que le jeu-vidéo semble être un terrain particulièrement propice à la recherche en sciences de l'information et de la communication. Le médium vidéoludique est, comme tout média informatisé, un support « d'écrits d'écrans », au sens où l'entend Souchier³. Ainsi, même si certaines dynamiques peuvent sembler propres au jeu-vidéo et même si certains dispositifs techniques peuvent sembler novateurs, il convient de les envisager dans l'histoire plus large des médias informatisés, permettant alors de relativiser leur prétendue nouveauté médiatico-technique. Ainsi, plus que les logiques de mise en relation des individus induites par le jeu-vidéo en ligne, ce sont les pratiques et les lectures de ces espaces qui, à mon œil de chercheur et de joueur, peuvent sembler inédites. Je rejoins dès lors la citation précédente d'Eliseo Verón sur le concept même de média en

¹ HUIZINGA Johan, *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988.

² VERON Eliseo, « De l'image sémiologique aux discours », *Hermès* numéro 13-14, 1994.

³ SOUCHIER Emmanuel, « L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique », *Communication & Langages* numéro 107, 1996.

m'intéressant avant tout aux pratiques de production et d'appropriation du dispositif et en les érigeant en tant que réalité quant à la nature du médium étudié.

La prochaine étape de ma réflexion était donc de déterminer, si ce n'est un jeu en particulier, un type de jeux à étudier. Ce fût pour moi une évidence, il me fallait m'intéresser au jeu vidéo en ligne, favorisant l'échange social et la rencontre de l'altérité. C'est ainsi que mon regard s'est tourné vers les jeux sociaux par essence : les *jeux de rôles massivement multijoueurs en ligne*, ou *MMORPG*⁴.

Né dans les années 90, le MMORPG est un style de « jeu-vidéo qui prend place dans un univers persistant avec des milliers, voire des millions d'autres joueurs développant leurs personnages dans un environnement de jeu de rôle »⁵. Ainsi, pour qu'un jeu soit classifié comme jeu de rôle massivement multijoueur en ligne, il doit impérativement proposer les spécificités suivantes :

- Un monde persistant, qui continue d'évoluer et de vivre même quand le joueur arrête de jouer.
- Des serveurs pouvant accueillir plusieurs milliers de joueurs simultanément, qui peuvent alors se croiser dans le monde et interagir.
- La possibilité de créer et d'incarner un personnage, que l'on fera évoluer par différents facteurs virtuels au fil du temps.

Très tôt, les MMORPG favorisent l'interaction entre les joueurs. Qualifié dans un premier temps de "MUD" (pour "multi-user dungeon", littéralement "donjon multi-utilisateur"), le genre est popularisé en 1996 par la sortie de *Méridian 59*, puis *Ultima Online*, *Mankind*, *Everquest* etc. C'est cependant en 2004 que le genre du MMORPG va prendre ses lettres de noblesse et être propulsé sur le devant de la scène vidéoludique et médiatique, avec la sortie du très populaire *World of Warcraft*, développé et édité par *Blizzard Entertainment*.

C'est d'ailleurs sur ce jeu que je choisis de me concentrer. Depuis sa sortie, *World of Warcraft* est resté le MMORPG le plus populaire de tous, véritable égérie du genre. Aujourd'hui encore, il compte plusieurs millions de joueurs actifs⁶. Cette recherche considère

⁴ Le sigle "MMORPG" signifie littéralement : "massively multiplayer online role playing game", qui se traduit par "jeu de rôle massivement multijoueur en ligne".

⁵ ROUSE Margaret, « *What is a MMORPG ?* », Techopedia, 26 janvier 2017.

⁶ Le 7 mai 2015, *Blizzard* précise disposer de 7,1 millions d'abonnés actifs sur le jeu *World of Warcraft*.

World of Warcraft comme représentant du genre entier, et il me semble pouvoir le considérer comme la somme de ses prédécesseurs et l'inspiration de ses successeurs. Pour autant, la perspective de nuances, voire de différences plus fondamentales d'un MMORPG à l'autre n'est pas à exclure⁷, et il est important de garder en tête que cette étude, bien que se voulant universelle, est portée sur un jeu en particulier.

Pour les profils peu (ou non) joueurs qui liraient cette recherche, il convient maintenant d'expliquer succinctement comment se déroule une session de jeu sur *World of Warcraft*. En complément, le bilan de ma première connexion est disponible en annexe⁸, ainsi qu'un lexique des différents termes propres aux MMORPG que j'ai pu observer pendant mon enquête⁹.

Dans les MMORPG, les joueurs créent, nomment, personnalisent et incarnent un avatar. Ils choisissent des aptitudes au combat pour leur personnage, puis partent explorer le monde du jeu. Dans cet espace, ils peuvent se croiser et communiquer, s'entraider ou au contraire s'entre-tuer, échanger des ressources et de l'équipement, créer des alliances durables centrées autour d'intérêts communs etc. Il existe véritablement autant de façon de jouer à un MMORPG que de joueurs¹⁰ : certains choisissent de se spécialiser dans un métier (la forge, l'orfèvrerie...) ou dans la récolte de matières premières pour construire un empire marchand. D'autres préfèrent se battre contre des monstres et conquérir les *donjons* les plus ardues. Certains tendent des embuscades à d'autres joueurs à longueur de journée tandis que d'autres jouent au jeu comme une sorte de simulation : ils se contentent de flâner dans les grandes villes en discutant avec d'autres joueurs. C'est ce contexte, cette multiplicité des pratiques et des lectures du MMORPG, qui a fortement piqué ma curiosité et nourri mon intérêt pour le genre. Si mon profil d'ancien joueur a forcément eu une influence sur le choix d'un tel sujet, cette décision naît surtout d'une intuition profonde de l'intérêt des MMORPG pour les Sciences de l'Information et de la Communication.

⁷ Voir *Conclusion*, page 102.

⁸ Voir Annexe 1 : Rapport de ma première connexion à *World of Warcraft*, page 109.

⁹ Voir *Lexique*, page 20.

¹⁰ Voir II.3.c. *Les différentes (infinies ?) pratiques du MMORPG*, page 67.

Quand Philippe Marion évoque « Le médiatique comme intuition d'une convivialité »¹¹, il parle de "l'autre absent" et de la faculté des médias à mettre en collectivité les hommes par le biais d'une identité fondée sur la consommation commune d'un média et de son contenu. Si cette pensée peut s'appliquer aux jeux-vidéos qui se jouent seuls, les jeux en ligne et les MMORPG tout particulièrement brisent cette idée, ou plutôt la transcendent : « l'autre-absent » est l'objet d'une incarnation propre par l'avatar des joueurs. L'altérité est matérialisée, la collectivité n'est plus implicite mais explicite. Ainsi, les jeux en ligne, à la manière des réseaux-sociaux¹², sont un médium qui met en relation les individus de manière directe, raison de plus pour s'y intéresser.

Il serait malhonnête d'opérer une appropriation d'un intérêt porté au genre du MMORPG : ce type de jeu est étudié par les chercheurs depuis plusieurs décennies maintenant et occupe une place centrale dans les *play studies*. La plupart des recherches jusqu'ici mettent en avant la configuration « personne-machine-personne »¹³ ou même les comportements des joueurs face à leur environnement; peu semblent se pencher sur ce que révèlent les pratiques du MMORPG de la nature intrinsèque de ce médium. C'est là l'ambition de cette recherche. Il s'agit d'étudier la réception de l'espace vidéoludique et son appropriation par les joueuses et les joueurs qui le peuplent, tout en essayant de comprendre la nature du médium permettant cette appropriation. J'évoquerai plus tard la notion de « coopération vidéoludique »¹⁴, inspirée de la coopération textuelle d'Umberto Eco¹⁵, qui me permet d'envisager le médium comme appelant à une interprétation dépassant la volonté et la vision initiale de ses concepteurs. En cela cette recherche aspire non seulement à dégager des pratiques propres au MMORPG, mais à en appréhender le sens profond sur la quiddité du médium et du dispositif qui l'incarne.

Pour cela, je me penche donc sur l'appropriation et les pratiques des joueurs dans les *jeux de rôles massivement multijoueurs en ligne*, et particulièrement sur la mise en place, par

¹¹ MARION Philippe, « Narratologie médiatique et médiagénie des récits », *Recherche en communication* numéro 7, 1997.

¹² Voir II.3.a. *Une question de présentation et de représentation*, page 64.

¹³ LAFRANCE Jean-Paul, « La parole est aux joueurs intensifs de *World of Warcraft* », *Hermès* numéro 62, 2012.

¹⁴ Voir III.1.c. *Le MMORPG comme une "coopération vidéoludique"*, page 76.

¹⁵ ECO Umberto, *Lector in fabula*, Editions Grasset, 1979.

les joueuses et les joueurs, de pratiques, de dispositifs, de cérémonies, d'institutions et de rites socio-culturels au sein de l'espace numérique vidéoludique.

Les MMORPG sont le théâtre d'une mise en scène, à l'initiative des joueurs, de dispositifs et de pratiques variées. On peut ainsi observer, sur *World of Warcraft*, des mariages, des enterrements, des manifestations, de la prostitution etc. Le lieu virtuel est investi par des pratiques qu'il ne semble pourtant ni inviter, ni encourager. Dès lors, la question de l'émergence de ces pratiques ainsi que de leur nature (dans quelle mesure sont-elles encore du divertissement vidéoludique ?) se pose.

Le plus étonnant est que ces pratiques et dispositifs ne semblent pas, à première vue, être une manière de jouer spécifique, mais plutôt des objets culturels faisant partie du quotidien des joueurs, peu importe leurs motivations individuelles. Une telle observation impliquerait non seulement un échappement du médium au contrôle de ses concepteurs et de ses utilisateurs, comme si le médium parlait pour lui-même et imposait sa nature, mais aussi la construction d'une culture propre à la communauté des joueuses et des joueurs de MMORPG, qui vivrait dans le jeu un second quotidien, marqué par ses objets culturels, ses pratiques et ses dispositifs propres.

Ainsi, l'apparition d'habitudes, de pratiques, de dispositifs, d'institutions et de rites inspirés du monde physique, de « l'IRL »¹⁶ dans l'espace numérique vidéoludique pose question. Car est-ce si évident de trouver dans les MMORPG des défilés de mode organisés par les joueurs ou même des concours de “stand-up” ?

Pour répondre à toutes ces questions, je choisis de mobiliser le matériel conceptuel suivant, qui me semble non seulement pertinent au vu de mon objet d'étude, mais aussi fondamental dans la compréhension des différentes dynamiques que j'étudie (appropriation, circulation d'une culture dans l'espace etc.). Il s'agit d'établir un cadre théorique qui permette d'étudier ces questions sous un angle qui n'a pas déjà été exploré.

Tout d'abord, c'est la notion de trivialité¹⁷, propre à Yves Jeanneret, qui nourrit toute une partie de ma réflexion. C'est à la lumière de ce concept que les MMORPG sont envisagés

¹⁶ Le sigle “IRL” signifie littéralement : “In Real Life”, qui se traduit par “dans la vraie vie”. Utilisée par les joueurs, cette expression fait référence à ce qui passe en dehors du jeu, dans le monde physique.

¹⁷ JEANNERET Yves, *Penser la trivialité, volume I, « La vie triviale des êtres culturels »*, Paris, Edition Hermès-Lavoisier, 2008.

comme des espaces triviaux, c'est-à-dire des lieux de circulation pour les “êtres culturels”¹⁸, dont font partie les dispositifs et les pratiques que j'étudie.

Parallèlement, les notions foucaaldiennes de dispositif¹⁹ et d'hétérotopie²⁰ me sont précieuses. La première constitue littéralement une partie de mon objet d'étude, il s'agit non pas seulement d'étudier des pratiques et des comportements mais aussi les dispositifs mis en place pour les accompagner où leur donner naissance.

L'hétérotopie quant à elle permet de comprendre le monde numérique du MMORPG, de mieux l'appréhender et le définir, car il semble que cet espace soit profondément hétérotopique : il s'agit d'un lieu clos, dans lequel s'incarnent certains imaginaires. J'observe par ailleurs une certaine mise en abyme de l'hétérotopie au sein de l'espace numérique vidéoludique²¹.

La notion de « représentationnalité numérique »²², soulevée par Inès Garmon et Etienne Candel dans le cadre de leur étude des réseaux-sociaux et des interfaces tactiles, peut s'appliquer au cas de *World of Warcraft* lorsque je les envisage comme des espaces de vie et de représentation numériques. Cette notion explore la représentation numérique dans une dynamique de médiation sémiotique; elle interroge la représentation supposée du numérique à la lumière de sa matérialité, ce qui m'est précieux pour interroger les idées de présentation et de représentation dans les MMORPG.

De nombreux écrits sur le rite et la “mise en sacrée” éclairent aussi une de mes hypothèses, en s'appuyant avant tout sur les travaux de Durkheim²³. J'y ajoute des idées et concepts de Mead²⁴ (retransmis par Frédéric Keck²⁵), ainsi que de Goffman²⁶ (retranscrits

¹⁸ JEANNERET Yves, *Penser la trivialité, volume I, « La vie triviale des êtres culturels »*, op.cit.

¹⁹ FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir : naissance de la prison*, Gallimard, 1975.

²⁰ FOUCAULT Michel, « Des espaces autres », (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967), *Architecture, Mouvement, Continuité* numéro 5, Gallimard 1984.

²¹ Voir I.3.a. *Hétérotopie et mise en abyme d'hétérotopies*, page 41.

²² GARMON Inès, CANDEL Etienne, « Matérialité, formes et pouvoirs de la « représentationnalité » numérique. Approche épistémologique de la représentation par le Web contemporain et ses interfaces tactiles », *Interfaces numériques* numéro 10, 2021.

²³ DURKHEIM Emile, *Les Formes élémentaires de la vie religieuse. Le système totémique en Australie*, PUF, 1912.

²⁴ MEAD George Herbert, *L'esprit, le soi et la société*, PUF, publié en 2006 (1934).

²⁵ KECK Frédéric, « Goffman, Durkheim et les rites de la vie quotidienne », *Archive de Philosophie* numéro 75, 2012.

²⁶ GOFFMAN Erving, *Les Rites d'interaction*, Les Editions de Minuit, édité en 1974.

par Yves Winkin²⁷). Ces travaux nourrissent ma réflexion et permettent de définir le rite et d'explorer les MMORPG comme des territoires potentiellement sacrilèges.

Plusieurs pensées sur l'appropriation du médium par les joueuses et les joueurs nourrissent aussi ma réflexion, à commencer par les travaux de Michel De Certeau sur le braconnage²⁸. D'autres travaux sollicités s'intéressent quant à eux à la nature du médium en tant qu'objet culturel "indiqué" à la réécriture et la lecture propre : la polychrésie d'Yves Jeanneret²⁹ ainsi que la coopération textuelle et le lecteur modèle d'Umberto Eco³⁰.

La notion de semi-réel proposé par Jesper Juul³¹ est aussi fondamentale dans ma recherche puisqu'elle implique une certaine lecture de l'espace numérique vidéoludique et qu'elle refuse une dichotomie marquée entre monde numérique et monde physique. Elle me sert par ailleurs à étudier la naissance du sacré dans le MMORPG et son lien avec l'IRL.

Enfin, de nombreuses théories et de nombreux concepts additionnels sont mobilisés au cours de cette recherche dans différents contextes : la narratologie médiatique de Philippe Marion³², la médiativité reprise par Thierry Groensteen³³, l'idée du « cercle magique » de Johan Huizinga³⁴, la notion de présentation de soi de Goffman³⁵ etc.

Ces différents apports théoriques sont, à chaque fois, cités et contextualisés dans le cadre de cette recherche.

Tous ces apports théoriques sont mis à profit pour tenter de répondre à la question suivante :

²⁷ WINKIN Yves, « La notion de rituel chez Goffman : de la cérémonie à la séquence », *Hermès* numéro 43, 2005.

²⁸ DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien, volume 1 : Arts de faire*, Gallimard, 1980.

²⁹ JEANNERET Yves, *Penser la trivialité, volume I, « La vie triviale des êtres culturels »*, *op.cit.*

³⁰ ECO Umberto, *Lector in fabula*, *op.cit.*

³¹ JUUL Jesper, *Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, 2011.

³² MARION Philippe, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *op.cit.*

³³ GROENSTEEN Thierry, « Médiagenie et réflexivité, médiativité et imaginaire: Comment s'incarnent les fables », *Belphegor: Littérature Populaire et Culture Médiatique* volume 4, 2005.

³⁴ HUIZINGA Johan, *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, *op.cit.*

³⁵ GOFFMAN Erving, *La Mise en scène de la vie quotidienne : 1. La présentation de soi*, Les Editions de Minuit, édité en 1973.

Dans quelle mesure les jeux de rôle massivement multijoueurs en ligne sont-ils une hétérotopie paradoxalement triviale, lieu d'une mise en spectacle de dispositifs et de pratiques socio-culturels, parfois rituelles, dans l'espace numérique ?

Pour y apporter une réponse, je formule les trois hypothèses suivantes, qui seront mises à l'épreuve par le matériel conceptuel et mon enquête de terrain.

La première est que **les MMORPG sont des « carrefours de la vie sociale »³⁶, lieux de trivialité privilégiés, qui invitent et font circuler les êtres culturels, tout en étant des espaces profondément hétérotopiques. Naîtrait de ce paradoxe l'émergence d'une culture propre au monde numérique vidéoludique.**

Cette deuxième hypothèse stipule que **les MMORPG sont le lieu d'une mise en spectacle des rapports sociaux et capitalistes ainsi que des ethos numériques. Ils sont un "voile médiatique", composé d'imaginaires et apposé sur un espace de vie numérique reproduisant des dynamiques et des pratiques propres à nos sociétés physiques occidentales.**

Enfin, cette troisième hypothèse implique que **certaines de ces pratiques culturelles au sein de l'espace numérique vidéoludique relèvent du rite. Ainsi, le jeu-vidéo, objet profane, deviendrait un espace sacrilège.** La notion de sacrilège ne relève pas ici d'une quelconque divinité. Elle est à envisager dans une perspective durkheimienne, c'est-à-dire comme un mythe inviolable transcendant l'individualité. Cette définition sera développée en troisième partie³⁷.

Pour répondre à cette problématique, je m'appuie sur un corpus double.

Mon corpus principal se constitue de traces : celles de plusieurs événements marquants ayant eu lieu dans *World of Warcraft*. Il ne s'agit pas d'étudier ces événements, car ils sont passés, ils ne sont plus; il s'agit d'étudier ce qu'il en reste, des traces, pour essayer de comprendre au mieux les enjeux de ces événements passés sans pour autant oublier le contexte technico-médiatique par lequel ils me parviennent.

³⁶ JEANNERET Yves, *Penser la trivialité, volume I, « La vie triviale des êtres culturels »*, op.cit.

³⁷ Voir III.2.a. *Définition du rite*, page 79.

Sur la question du terme même “d'événement”, Camille Rondot reprend la position de Lamizet : « penser l'événement, c'est analyser la façon dont un fait est érigé en tant que tel »³⁸. L'événement n'en est un que parce qu'il est présenté comme tel et situé, comparé à d'autres sur un « horizon référentiel » de faits³⁹. Cette étude n'a pas pour objectif de déterminer dans quelle mesure ces événements en sont, pas plus qu'elle ne cherche à s'intéresser profondément au cheminement médiatique de ces “histoires”. Il est cependant important de garder à l'esprit la question de la trace et de la mise en récit des faits que j'étudie. La “trace”, si on rappelle son équivalent sémiotique, est en fait un « indice »⁴⁰ de ce qui a été, et c'est en ce sens qu'elles (les traces composant mon corpus) constituent une réalité manifeste de mon objet d'étude (le MMORPG). Jeanneret déconstruit cependant la “trace” et en questionne l'évidence⁴¹, démontrant la trace comme étant un « construit communicationnel ». Considérer la trace comme indice d'une réalité cachée reviendrait selon lui à un échec de saisir pleinement cette réalité. Mais en gardant en tête cette notion de « faire trace », et en envisageant la trace comme le résultat d'une construction et d'un choix communicationnel de l'ériger en tant que telle, j'évite d'invalider la pertinence de mon corpus. Car il est uniquement composé de vidéos, toutes trois trouvées sur la plateforme de diffusion *YouTube*. En cela, et pour reprendre les termes de Jeanneret, il se compose « d'inscription »⁴². Ainsi, chacune des traces étudiées est “l'inscription” de l'événement dans un dispositif médiatique cible. Si les spécificités médiatico-techniques ainsi que la discursivité propre à la forme de l'inscription (une vidéo), la plateforme d'hébergement de la vidéo (*YouTube*) ainsi que le processus de transformation de l'événement en artefact médiatique sont évidemment à prendre en compte pleinement, le construit communicationnel autour d'une certaine mystification de la trace m'est en partie -et bien seulement en partie- épargné. Mon corpus de traces se constitue donc, comme expliqué, de trois vidéos postées sur la plateforme *YouTube*. Bien qu'elle ne soit pas totalement mise de côté (j'y reviendrai), la trace en tant qu'objet médiatique n'attire pas spécialement mon attention et je préfère me

³⁸ RONDOT Camille, « L'événement politique en ligne : Sémiotiser « l'événement politique en ligne » entre rupture du temps et affirmation du temps entrain de se faire », *Sciences de la société* numéro 102, 2017.

³⁹ LAMIZET Bernard, *Sémiotique de l'événement*, Paris, Edition Hermès-Lavoisier, 2006.

⁴⁰ PEIRCE Charles Sanders, *Ecrits sur le signe. Rassemblés traduits et commentés par Gérard Deledalle*, Edition du Seuil, 1978.

⁴¹ JEANNERET Yves, « Faire trace : un dispositif de représentation du social », *Intellectica* numéro 59, 2013.

⁴² Selon une typologie des différents types de traces qu'établit Jeanneret en 2011, *Ibid.*

concentrer sur l'événement qu'elle donne à voir. Mon corpus de traces se compose donc à chaque fois d'une trace unique visant à montrer les trois événements suivants :

- La « Million Gnome March »⁴³ : il s'agit d'une manifestation qui a eu lieu le 29 janvier 2005 dans *World of Warcraft*, réunissant plusieurs dizaines de milliers de joueurs au même endroit pour protester contre un choix fait par les développeurs du jeu quant à l'équilibrage⁴⁴ des personnages. Jugé injuste par beaucoup de joueurs, ce choix en poussa certains à faire un appel à la manifestation via le forum officiel du jeu. Quelques jours plus tard, le 29 janvier, l'histoire de *World of Warcraft* -et du jeu-vidéo- était marquée à tout jamais par la première contestation d'une telle ampleur au sein d'un espace vidéoludique. La manifestation s'est soldée par une indisponibilité momentanée des serveurs de jeu provoquée par le trop grand nombre de joueurs au même endroit, preuve de la limite technique du dispositif. A l'issue de cet incident, de nombreuses joueuses et joueurs ayant pris part à l'événement se sont vus «bannir» du jeu et révoquer leur accès au serveur de jeu.



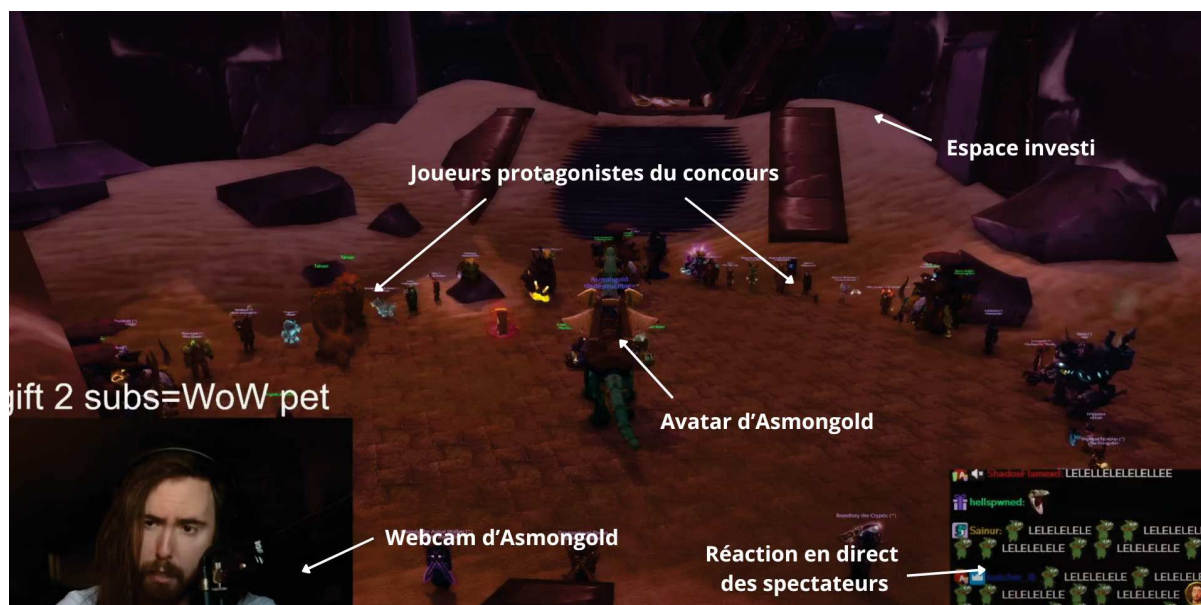
Des milliers de joueurs appartenant à la race des « gnomes » protestent dans les rues d'une grande ville de *World of Warcraft* lors de la « Million Gnome March », 2005⁴⁵

⁴³ GIGA39490, « 1000 Gnome March - Legendary After Party - World of Warcraft Cataclysm », *Youtube*, 2011.

⁴⁴ L'équilibrage désigne, dans les jeux en ligne, l'équité de puissance entre les différents archétypes de joueurs et les différents personnages, afin de s'assurer que tous combattent sur un pied d'égalité.

⁴⁵ GIGA39490, « 1000 Gnome March - Legendary After Party - World of Warcraft Cataclysm », *Youtube*, 2011.

- Les émissions (38 à ce jour) « Transmog Competition »⁴⁶ : il s'agit d'une émission diffusée en direct sur la plateforme *Twitch* et en rediffusion sur la plateforme *YouTube*. Elle est organisée et diffusée par le *Youtuber* Asmongold (2,17 millions d'abonnés sur *Youtube*, 3,5 millions sur *Twitch*). Cette émission met en scène un défilé de mode dans le jeu *World of Warcraft*. Le défilé est participatif, c'est-à-dire que joueuses et joueurs peuvent s'y inscrire et espérer y concourir. Par ailleurs, il s'agit d'un concours; au terme de chacune des émissions, un ou plusieurs vainqueurs sont désignés par Asmongold, selon les tenues qu'il trouve les plus réussies, se basant sur un barème d'esthétisme et d'originalité. Le but pour les participants est donc d'assembler une panoplie d'objets pour habiller son avatar et être le "mieux habillé" de la compétition. Les spécificités du dispositif sont multiples et seront étudiées plus en détail ultérieurement, mais je soulignerai que le programme dure en moyenne 2 heures par épisode, est présenté et commenté par Asmongold, qui incarne lui-même son avatar en tant que "juge" de la compétition, et que le ton adopté semble, à première vue, être celui de l'humour et du divertissement.

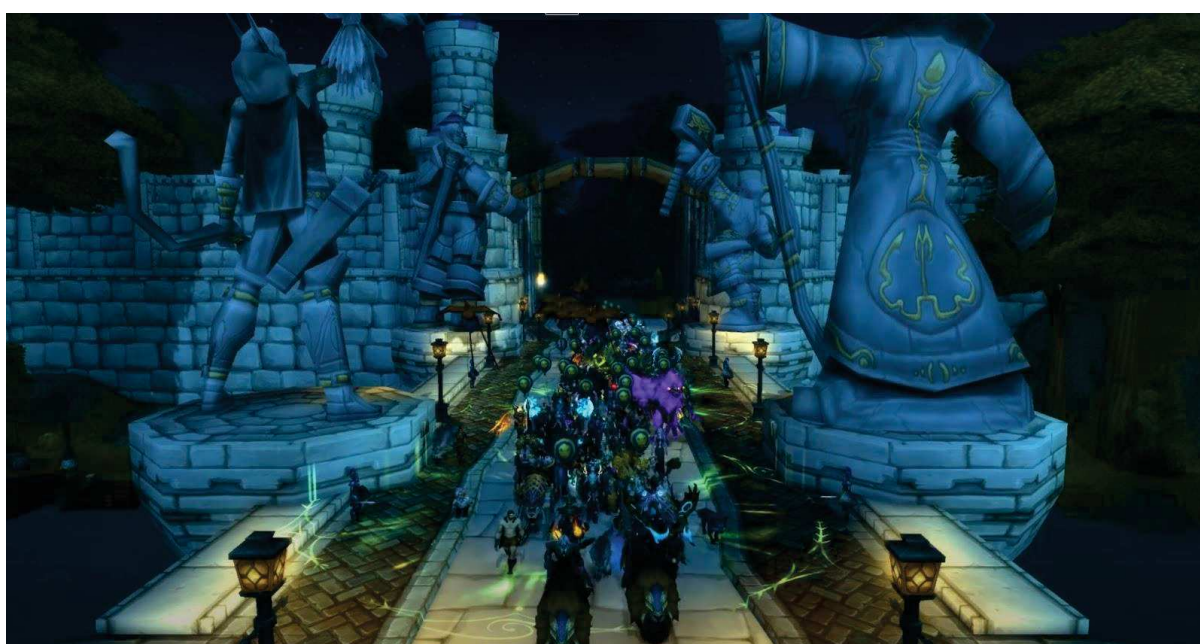


Explication du dispositif mis en place lors d'une *transmog competition* organisée par le *Youtuber* Asmongold, 2022⁴⁷

⁴⁶ ASMONGOLD TV, « Playlist Asmongold Transmog Competitions », *Youtube*.

⁴⁷ ASMONGOLD TV, « The First Ever WoW Dragonflight Transmog & Mount COMPETITION », *Youtube*, 2022.

- « Un hommage à Michael - World of Warcraft - Marche Funéraire »⁴⁸ : il s'agit d'une cérémonie funéraire organisée par le groupe *Facebook* « World of Warcraft France » et diffusée sur *Youtube* par les *Youtubers* français Elwynn et Toax, visant à rendre hommage à un joueur décédé dans la vie physique. La cérémonie se veut solennelle et se déroule en plusieurs temps. Tout d'abord, dans la vidéo, les *Youtubers* introduisent la cérémonie par quelques mots d'hommage. S'ensuit une marche funéraire silencieuse à travers une forêt et un cimetière. Finalement, la cérémonie se conclut par un moment de recueillement, suivi d'un discours d'hommage prononcé par un joueur proche du défunt.



Capture d'écran de la marche funéraire d'hommage à Michael, 2018⁴⁹

Pour compléter ce premier corpus et en saisir les nuances, j'observe parallèlement les pratiques quotidiennes des joueuses et des joueurs au sein d'une grande guilde⁵⁰ du jeu. Ce second terrain n'est pas moins important que le premier et il est nécessaire pour inscrire les événements étudiés dans une temporalité plus large et, dans un sens, dans une certaine universalité factuelle.

⁴⁸ ELWYNN ET TOAX, « Un hommage à Michael - World of Warcraft - Marche Funéraire », *Youtube*, 2018.

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ Le terme de "guilde" est utilisé dans les MMORPG pour désigner un groupe pérenne et organisé de joueuses et de joueurs réunis par des intérêts communs.

Il s'agit là de l'observation quotidienne, pendant un mois, des pratiques des joueuses et joueurs membres de la guilda francophone *Sixth Sense*, comprenant, à l'heure où j'écris ces lignes, 184 membres actifs. Je choisis cette guilda plutôt qu'une autre car elle fait partie des "grandes" guildes, c'est-à-dire des guildes réunissant un grand nombre de joueuses et de joueurs, et surtout car elle encourage tous les styles de jeux. En effet, la majorité des guildes plus humbles se spécialisent dans un style de jeu en particulier (le RolePlay, le JcJ, les Raids...⁵¹). Le choix d'une guilda large et couvrant une multitude de styles de jeu me permet, d'une part, d'augmenter le nombre de joueurs observés, et de l'autre, de tendre à une plus grande objectivité quant à la couverture des pratiques et des lectures diverses de l'espace numérique vidéoludique.

Cette enquête s'incarne par une observation des comportements des joueurs, de leurs messages dans les canaux de discussion du jeu (à l'écrit) et en dehors du jeu (à l'oral, notamment sur le logiciel de discussion audio *Discord*). Cette étude secondaire est là pour compléter l'étude des traces. Elle apporte des éléments de réponses, des indices que les seules traces ne peuvent donner. De plus, cette double approche permet de dégager des enjeux majeurs soulignés par les événements, et de les inscrire (ou non) dans des codes, des pratiques et des habitudes. On peut ainsi déterminer s'il s'agit plutôt d'exceptions ou d'occurrences particulièrement médiatisées prenant place dans un écosystème de comportement et de dispositif qui se construirait quotidiennement.

Pour analyser ce terrain j'opère une ethnographie en ligne indirecte, pour étudier les traces d'événements, accompagnée d'une étude techno-socio-sémiotique des dispositifs et des pratiques à l'œuvre dans les événements choisis. J'opère parallèlement une seconde ethnographie en ligne, cette fois-ci directe, pour tenter de comprendre les comportements des joueuses et des joueurs observés. Le sujet est peu sensible, mais je préfère garder secrète ma position de chercheur dès l'entrée dans le groupe, pour éviter la naissance de quelconque biais de recherche.

Ainsi, je me pencherai dans un premier temps sur le MMORPG en tant que "carrefour de vie sociale"⁵². Nous verrons en quoi il est un espace trivial mais paradoxalement hétérotopique,

⁵¹ Voir *Lexique*, page 20.

⁵² JEANNERET Yves, *Penser la trivialité, volume I*, « *La vie triviale des êtres culturels* », *op.cit.*

qui élabore à la fois une culture parallèle, mais aussi un espace “semi-réel”⁵³, nouveau cadre de communication redéfinissant les ethos individuels des joueuses et des joueurs qui y évoluent.

À la lumière de mon corpus, je vérifierai ensuite si le MMORPG peut bel et bien être considéré comme la mise en spectacle d’un lieu de vie. Cette partie revient quelque part à considérer le MMORPG comme un réseau-social mis en spectacle sous un “voile” d’imaginaires. J’étudierai la mise en scène du capitalisme ainsi que de différentes pratiques socioculturelles dans *World of Warcraft*, puis me pencherai sur des questions de présentation de soi et de représentation pour tenter d’identifier si le jeu n’est finalement qu’un simple “voile médiatique” apposé sur un espace de vie numérique.

Finalement, j’étudierai la ritualité semblant émaner de certaines pratiques observées. En étudiant les dynamiques d’appropriation de l’espace numérique par les joueurs, je me pencherai sur les pratiques relevant du rite et tenterai de déterminer s’il s’agit bien là de pratiques rituelles. J’examinerai enfin la potentielle naissance du sacré et l’élévation du territoire vidéoludique profane au rang de sacrilège dans les MMORPG.

⁵³ JUUL Jesper, *Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, op.cit.

Lexique :

Ci-dessous une liste de termes fréquemment employés dans les MMORPG et nécessaires à la compréhension de cette restitution.

MMORPG : Le sigle “MMORPG” signifie littéralement : “massively multiplayer online role playing game”, qui se traduit par “jeu de rôle massivement multijoueur en ligne”.

IRL : Le sigle “IRL” signifie littéralement : “In Real Life”, qui se traduit par “dans la vraie vie”. Utilisée par les joueurs, cette expression fait référence à ce qui passe en dehors du jeu, dans le monde physique.

RolePlay : Le roleplay (en français “jeu de rôle”) est une pratique de l’espace de jeu visant à incarner son personnage à la manière d’un comédien. Les joueurs pratiquant le roleplay agissent et échangent non en tant qu’eux-même mais en tant que leur personnage, l’avatar étant alors la seule « couche d’ethos »⁵⁴ accessible au monde numérique.

Guilde : Le terme de “guilde” est utilisé dans les MMORPG pour désigner un groupe pérenne et organisé de joueuses et de joueurs réunis par des intérêts communs.

Instance : Les instances sont les espaces clos, séparés du reste du monde de jeu, dans lesquels les joueurs ne peuvent plus se croiser entre eux. Seuls les joueurs invités à le faire peuvent pénétrer l’instance.

Donjon : Zone instanciée (voir définition d’Instance) proposant généralement plusieurs combats successifs et proposant un défi généralement moyen à un groupe de joueurs réduit (généralement quatre).

Raid : Zone instanciée (voir définition d’Instance) proposant généralement plusieurs combats successifs et proposant un défi généralement ardu à un groupe de joueurs plus grand (10 à 40 joueurs).

JcJ (PvP en anglais) : Le terme de JcJ “Joueurs contre Joueurs” désigne la pratique du combat opposant plusieurs joueurs les uns aux autres (en opposition à JCE “Joueurs contre Environnement”).

Monture : La monture est un moyen de déplacement pour le joueur, lui permettant de se déplacer plus rapidement dans le monde numérique (il peut s’agir de chevaux, de voitures, de créatures fantastiques etc.).

Ban/bannir : Le bannissement est la révocation de l’accès d’un joueur au service de jeu suite à une violation par ce dernier des termes et conditions d’usage du jeu.

⁵⁴ Voir I.3.c. *La création d’un triple ethos : avatar, joueur, puis individu*, page 45.

I - Un premier paradoxe : un lieu trivial mais hétérotopique

Pour entamer cette recherche, je me concentre sur le premier paradoxe qui m'apparaît lorsque j'observe mon corpus, et qui semble caractériser les MMORPG : ils sont des lieux triviaux et pourtant hétérotopiques⁵⁵. Or la trivialité et l'hétérotopie sont des notions non pas profondément paradoxales, mais quelque peu conflictuelles; un lieu hétérotopique est clos, tandis qu'un lieu trivial se veut ouvert. C'est pourtant cette co-existence de l'hétérotopie et du trivial, et son rapport aux « êtres culturels »⁵⁶ et aux ethos, qui caractérise ma première hypothèse que je veux explorer dans cette partie.

1. Les MMORPG comme “carrefours de vie sociale”

La première partie de mon hypothèse s'appuie sur le constat d'une trivialité forte, alors inhérente au MMORPG. L'espace numérique vidéoludique serait un espace d'échange et de circulation pour les « êtres culturels »⁵⁷, qui seraient l'objet de multiples réécritures et relectures au sein du jeu. Pour mettre cette première conjecture à l'épreuve et en évaluer la véracité, je choisis d'observer mon corpus tout en retraçant l'histoire médiatico-technique des dispositifs de jeu en ligne.

a. Un espace de circulation multiculturel

Il y a encore vingt ans, le jeu-vidéo était considéré quasi-universellement comme un bien physique : il se présentait sous la forme d'un disque ou d'une cartouche de jeu. L'avènement des médias informatisés s'est accompagné, dans le jeu vidéo, du jeu dit “en ligne”, c'est-à-dire connectant des individus à travers le monde, faisant fi de la distance physique qui les sépare. Cette innovation, accompagnée des évolutions techniques

⁵⁵ Une hétérotopie, comme définit par Foucault (FOUCAULT Michel, « Des espaces autres », *op.cit.*), est un espace séparé du monde extérieur dans lequel s'incarnent des imaginaires. Goldshire est, en cela, un lieu hétérotopique, puisqu'il est un lieu clos et qui, une fois ses frontières franchies, plonge le joueur dans un espace pétrie d'imaginaires, notamment érotiques.

⁵⁶ JEANNERET Yves, *Penser la trivialité, volume I, « La vie triviale des êtres culturels »*, *op.cit.*

⁵⁷ *Ibid.*

(“dématérialisé”⁵⁸) et commerciales (“micro-transactions”⁵⁹), ont fait du jeu-vidéo en ligne non plus un bien mais un service. *World of Warcraft*, jeu que j’étudie, en est l’exemple type : pour accéder aux serveurs de jeu, l’utilisateur doit payer un abonnement mensuel. Son accès au jeu est révoqué dès lors qu’il cesse de payer. Ainsi il ne s’agit plus d’acheter un jeu et de le posséder comme un bien, mais d’un service, en l’occurrence l’accès au jeu.

Car les dispositifs techniques qui permettent l’existence d’un jeu en ligne sont les serveurs. Ils sont ce qui permet la connexion des joueurs les uns aux autres, le dispositif qui met en relation les différents utilisateurs.

Dans le cas des MMORPG, les serveurs sont souvent séparés par régions pour des raisons qui semblent aussi culturelles que techniques. Techniquement, il est plus aisé et moins coûteux de mettre en relation des joueurs dans une zone géographique restreinte, ainsi il fait sens de proposer des serveurs nationaux ou continentaux. Mais pour les MMORPG il existe aussi un souci de communication entre les joueurs, puisque ces jeux se veulent sociaux par essence. Ainsi, la mise en place de serveurs peut se faire par langue (francophone, anglophone, germanophone...) ou par région du monde, garantissant alors une langue commune et une culture relativement partagée.

Sur *World of Warcraft*, les serveurs de jeu sont répartis selon ce schéma⁶⁰. Il existe des serveurs catégorisés par la langue majoritaire sur ceux-ci, mais les plus peuplés, les plus populaires, sont les serveurs continentaux. Dans le cas de l’Europe, il s’agit des serveurs dits “EU” (pour “Europe”). Sur ceux-ci, la langue la plus couramment parlée est l’anglais, bien qu’il ne soit pas rare d’assister à des conversations dans d’autres langues européennes.

Dès lors, ces serveurs s’imposent comme des espaces multiculturels. Ils sont certes géographiquement (et donc culturellement) limités, mais ils regroupent cependant plusieurs cultures diverses, propre à la zone géographique concernée. Le serveur *Kazzak*, sur lequel j’évolue, regroupe ainsi des joueurs de différentes cultures (mais principalement européennes). Dans les rues d’ « Hurelevant »⁶¹, on retrouve aussi bien des français que des espagnols, des danois, des hongrois, des irlandais ou des ukrainiens. De la même manière, les

⁵⁸ L’ère dites du “dématérialisé” désigne, dans le vocabulaire vidéoludique, la production de jeux-vidéos au format numérique sans passer par un dispositif physique.

⁵⁹ Le terme de “micro-transaction” désigne l’achat d’un bien numérique dans un jeu.

⁶⁰ Il existe cependant plusieurs contre-exemples de MMORPG ayant des serveurs mondiaux, non séparés par zones géographiques. Les serveurs asiatiques et occidentaux sont cependant tout le temps séparés.

⁶¹ « Hurelevant » est le nom d’une des deux grandes capitales de l’univers de *World of Warcraft* et un des lieux les plus peuplé du jeu.

groupes de joueurs, parfois réunis par la langue, sont le plus souvent composés selon des intérêts communs, faisant fi de la culture des uns et des autres - c'est d'ailleurs le cas dans la guilde au sein de laquelle j'évolue : comme la plupart des plus grandes guildes, elle accepte des joueurs de tous horizons culturels.

Et comme la culture n'est pas que géographique, il convient aussi de souligner les divergences sociales qui partagent les joueurs de *World of Warcraft*. Si on en croît les canaux de discussion textuels du jeu, tous les milieux sociaux sont représentés. Enfin, si la population des MMORPG semble avant tout masculine et cisgenre⁶², il est indéniable, au vu de mon enquête, que de nombreux joueuses et joueurs sont issus de minorités diverses.

C'est dans ce contexte que l'on évolue quand on joue à un MMORPG, c'est-à-dire celui d'un mélange constant des cultures et des codes, d'un espace interconnecté et interculturel qui relie les individus non uniquement selon leurs cultures, mais avant tout selon leurs intérêts.

En tant que tels, les MMORPG sont donc ce qu'Yves Jeanneret qualifie de « triviaux »⁶³ : c'est-à-dire des lieux où les objets culturels circulent, se rencontrent et font l'objet d'une réécriture, se chargent de sens. Ainsi, les diverses cultures qui composent un serveur de jeu apportent avec elles leurs lots « d'êtres culturels »⁶⁴, qui circulent alors librement dans l'espace vidéoludique.

Mais l'observation de mon corpus m'apprend vite que la culture majeure qui domine ici l'espace numérique est celle propre aux joueurs eux-mêmes, c'est ce qu'on appelle la « culture Internet »⁶⁵. Comme définit par Berry, la culture Internet est un terme évoquant les pratiques culturelles développées dans les médias informatisés. Elle désigne : « l'ensemble des techniques matérielles et intellectuelles, des pratiques, des modes de pensée et des valeurs qui se développent sur Internet »⁶⁶.

⁶² BERRY Vincent, « Sociologie des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique en ligne », *Laboratoire EXPERICE*, 2015.

⁶³ JEANNERET Yves, *Penser la trivialité, volume I, « La vie triviale des êtres culturels »*, *op.cit.*

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ DONNAT Olivier, « Pratiques culturelles et usages d'internet », *Culture Etudes* numéro 3, 2007.

⁶⁶ UNIVERSALIS, « Définition culture internet », consulté le 14/06/2023.

Dans les échanges auxquels j’assiste dans *World of Warcraft*, nombreux sont ceux qui évoquent la dernière vidéo sortie sur *YouTube* ou la dernière polémique sur *X* (anciennement *Twitter*).

Ainsi se mélangent les objets culturels propres aux individus -formés par leur identité, leurs origines sociales ou leur position géographique- et les objets qu’ils partagent entre eux, propre à une “culture Internet” commune aux joueurs. Ces objets circulent, se croisent, fusionnent parfois, et ils se transforment, se chargent de sens nouveaux.

Un des exemples les plus flagrants de cette intertextualité et de cette trivialité qui caractérisent l’espace numérique du MMORPG sont les noms des joueurs. A la création de leurs personnages, ces derniers doivent impérativement nommer leur personnage. C’est peut-être l’une des étapes les plus importantes (et les plus révélatrices) d’un MMORPG : choisir le nom de son personnage revient à choisir son identité et la manière dont on souhaite qu’il apparaisse au monde numérique : c’est une première marque d’ethos, la première étape de la “présentation de soi”⁶⁷ dans l’espace numérique vidéoludique. Si quelque chose doit rester d’un personnage, ce sera son nom. En 2011, les chercheurs Christian Thureau et Anders Drachen s’intéressent aux matrices et aux occurrences dans les noms des personnages de joueurs de *World of Warcraft*⁶⁸. De leurs recherches, ils forment un tableau et tentent de déconstruire les noms qu’ils observent pour en comprendre les inspirations.

Count	Coding category	Description
186	Normal name	Common name
156	Negative (semantic)	Unspecified noun or verb with negative connotations
125	Neutral (semantic)	Unspecified noun or verb with neutral connotations
79	popular culture (film and TV)	Reference to a character from a movie or television show (including animated series)
73	Greek myth	Name of an entity in Greek mythology
47	popular culture (games)	Reference to a character in a digital game
43	popular culture (comics)	Reference to a character in a comic book series
39	Class reference	Reference to a character class in WOW
39	Fantasy literature	Reference to fantasy literature
22	Positive (semantic)	Unspecified noun or verb with positive connotations
18	Biblical	Name from the Bible
18	Game functional	Reference to the function of the character class
18	WOW myth	Reference to a name/place in the WOW world or history
17	Kabbalistic belief	Typically the name of an angel in Jewish mysticism
15	Humor	Humoristic name
15	Nordic mythos	Name of an entity in Nordic mythology
11	Performance reference	Reference to the performance of the player’s character
10	Egyptian myth	Name of an entity in Egyptian mythology

Les 1000 noms les plus observés sur *World of Warcraft*, classés par catégories de source d’inspiration ou d’origine sémantique⁶⁹

⁶⁷ GOFFMAN Erving, *La Mise en scène de la vie quotidienne : 1. La présentation de soi*, Les Editions de Minuit, édité en 1973.

⁶⁸ DRACHEN Anders, THURAU Christian, « Naming Virtual Identities : Patterns and Inspirations for Character Names in *World of Warcraft* », présenté lors de la *Conference: Entertainment Computing*, 2011.

⁶⁹ *Ibid.*

La catégorie de nom de personnages qu'ils observent le plus est celle des "vrais" noms ("Ella", "Yuki", "Jack"), inspirés du monde physique et témoins de cultures diverses. Mais le plus intéressant survient pour moi lorsque les chercheurs découvrent certaines catégories de noms non négligeables : des noms appartenant à la culture populaire (jeux-vidéos, séries télévisées, littérature...), à la religion (mythologies diverses, références bibliques...) ou encore à l'univers de *World of Warcraft* lui-même (ainsi, le jeu lui-même est source d'inspiration, il s'impose comme sa propre culture, j'y reviendrai). Mais ces noms se chargent aussi de sens lorsqu'ils sont apposés au personnage du joueur. En effet, l'étude souligne que le nom "Legolas" (personnage de la série de roman *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R Tolkien) appartient à un personnage de la classe "chasseur" et de la race "elfe" (tout comme le personnage éponyme dans le roman, qui est lui-même un elfe chasseur). Le choix d'un certain nom apposé à un certain personnage (selon ses caractéristiques propres et ses activités) en modifie le sens, ou en tout cas ajoute une dimension nouvelle au sens de cet objet culturel.

Ainsi donc, les noms choisis par les joueurs -dispositif "ultime" de personnalisation des personnages- sont autant de témoins de la trivialité de *World of Warcraft* et de la capacité des objets culturels à pénétrer le monde numérique vidéoludique.

Au sein du corpus que j'étudie, un exemple flagrant de cette trivialité forte est la "Million Gnome March". Pour rappel, il s'agit d'une manifestation organisée par des joueurs au sein de *World of Warcraft* pour protester contre une décision des développeurs concernant le jeu. Non seulement cet événement met en exergue le passage d'une pratique culturelle (la manifestation) de la vie physique à l'espace numérique, mais il souligne surtout les nouveautés apportées à cette pratique par les joueurs et le nouveau cadre technico-médiatique dans lequel elle prend place. La vidéo « WoW : Lorsque les joueurs vont trop loin... »⁷⁰ nous apprend que pour organiser cette manifestation, les joueuses et les joueurs choisirent de créer un nouveau personnage appartenant à la "race" des "gnomes", de déshabiller entièrement leur personnage et de se réunir au même endroit pour témoigner de leur mécontentement.

Ainsi, la pratique culturelle de la manifestation est modifiée, elle fait l'objet d'une réécriture, pour s'appropriier les codes du médium dans lequel elle prend place. Selon plusieurs témoignages de joueurs ayant participé à cette manifestation⁷¹, la création d'un

⁷⁰ KOMBO, « WoW: Lorsque les joueurs vont trop loin... », *Youtube*, 2021.

⁷¹ *Ibid.*

gnome nu revêtait une valeur purement symbolique, mais pour certains, il s'agissait aussi d'un moyen de protéger l'identité de son personnage principal, de se cacher derrière un "personnage-poubelle" destiné de toute façon à être supprimé et ainsi de ne pas exposer son personnage principal à d'éventuelles sanctions.

La pratique de la manifestation populaire semble donc être importée du monde physique, dans laquelle elle trouve sa source. Cependant, son application à un nouveau médium (et par conséquent à une nouvelle réalité techno-médiatique) apporte avec elle son lot d'évolutions à la pratique culturelle. Ainsi, la manifestation s'est soldée par un "crash" du serveur de jeu sur lequel elle avait lieu : le trop grand nombre de joueurs connectés simultanément au même endroit n'a pas été supporté par le serveur du jeu, qui s'est alors éteint, entraînant une rupture momentanée du service pour tous les joueurs (manifestants ou non). Ainsi, le fait de réunir au même endroit de très nombreux individus, (principe même d'une manifestation) n'a pas seulement eu un effet symbolique : les limites techniques du nouveau médium ont transformé ce symbole en action concrète, puisque c'est cette même réunion qui a entraîné l'arrêt du serveur, l'arrêt du "monde" du jeu.

Ainsi, les MMORPG apparaissent clairement comme des espaces triviaux et multiculturels. Ce sont des carrefours au sein desquels circulent et se transforment des êtres culturels aux origines multiples, notamment les différentes cultures des joueuses et des joueurs.

b. Le jeu-vidéo en ligne comme territoire du quotidien...

Maintenant que l'aspect trivial de l'espace numérique dans *World of Warcraft* et les autres MMORPG est révélé, il convient de s'attarder sur ces jeux en tant qu'espace de vie. Lors de mes premiers pas dans *World of Warcraft*, une chose me marque d'emblée : la place d'une forme de "quotidien" dans le jeu. Si cette formulation peut paraître vague, il y a réellement ici l'enjeu d'une mise en place d'un quotidien parallèle dans l'espace numérique, permis par un braconnage⁷² de l'espace par les joueuses et les joueurs. Cette notion, propre à De Certeau, sera explorée plus profondément en troisième partie⁷³.

⁷² DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien, volume 1 : Arts de faire, op.cit.*

⁷³ Voir III.1.a. *Les MMORPG sont bien le lieu d'un braconnage*, page 73.

Le premier indice que j’observe à ce sujet, dès mes premières minutes de jeu, est la politesse (bien que politesse et quotidienneté ne semblent pas forcément liés, il s’agit d’un premier élément sur lequel bâtir cette observation). Les joueuses et les joueurs se saluent, cela paraît “indispensable”. Ils ne semblent pas forcément saluer chaque personne qu’ils croisent, mais les amis et les connaissances se saluent entre eux. Très vite, j’observe qu’il est aussi assez rare -et mal vu- de quitter le jeu sans l’annoncer et dire au revoir. Ces simples règles de politesse (que je retrouve aussi dans les remerciements par exemple) sont évidentes au regard de l’aspect social des MMORPG, mais sont tout de même à questionner. Il n’est pas naturel (ici entendu au sens d’inhérent au dispositif) de suivre des règles de politesse lorsque l’on joue à un jeu-vidéo qui, par définition, est censé s’affranchir des règles propres au monde physique. Dès lors, l’omniprésence de la politesse et d’une certaine forme de bienséance dans l’espace du jeu m’apprend que les joueurs considèrent le jeu comme un véritable espace social et pas seulement de divertissement. En poursuivant mes recherches, je m’aperçois aussi que, si la politesse n’est pas imposée par le dispositif, la bienséance, elle, l’est. En effet, le contrat de license utilisateur de *World of Warcraft* dit bien que proférer des propos injurieux ou discriminatoires dans les canaux de discussions du jeu est passible d’un bannissement permanent du compte de jeu. Ainsi s’établit un nouveau contrat implicite entre le monde numérique et les joueurs qui le peuplent.

Pour reprendre le parallèle évident avec le monde physique, la politesse n’est pas non plus obligatoire dans celui-ci, aucune loi n’oblige les individus à être polis en société, il s’agit là aussi d’un contrat implicite propre aux situations sociales.

C’est dans ce sens que la politesse m’évoque une sorte de quotidienneté. L’observation de mon corpus tend à prouver que l’espace numérique reprend des contrats implicites propres à l’espace physique, que les situations sociales, bien que vécues numériquement, sont approchées de la même manière dans le MMORPG que dans “l’IRL”. Dès lors on peut penser qu’une quotidienneté existerait dans les MMORPG, c’est ce que mon corpus tend à démontrer.

Parallèlement, j’observe, lors de mes recherches, la mise en place, par les joueurs et par le dispositif, de “rituels” quotidiens (le terme de rituel étant ici à nuancer, il sera exploré plus en profondeur en troisième partie⁷⁴). Le jeu propose en effet des “quêtes quotidiennes” et “hebdomadaires” : des missions que le joueur doit accomplir dans une limite de temps

⁷⁴ Voir III.2.a. *Définition du rite*, page 79.

impartie (la journée ou la semaine) pour recevoir des récompenses. Ces quêtes sont réinitialisées chaque jour/semaine et composent ainsi une forme de quotidien proposé aux joueurs par le dispositif. Au sein du groupe dans lequel j'évolue, plusieurs joueurs rappellent régulièrement à leurs camarades de ne pas oublier d'accomplir ces tâches. Il s'agit là non seulement de la construction d'un quotidien imposé aux joueurs par le dispositif, mais aussi d'une forme de "corvée" que les joueurs se « sentent obligés » (selon leurs propres termes) d'accomplir quotidiennement⁷⁵.

Mais ce que j'observe de plus intéressant est sans nul doute la mise en place d'une forme de quotidienneté dans l'espace numérique, non plus par le dispositif lui-même mais par les joueuses et les joueurs. Ces derniers créent, pour eux-mêmes et parfois pour leurs groupes, des habitudes de jeu. Certains choisissent de pratiquer leur "métier" numérique à des heures fixes, tandis que d'autres s'imposent une session de "farm"⁷⁶ quotidienne. Une autre pratique intéressante est celle du "scouting" de l'hôtel des ventes. Il s'agit là de joueurs qui, à intervalles réguliers, observent l'hôtel des ventes du serveur, c'est-à-dire le dispositif par lequel les joueurs vendent et achètent des objets et des ressources les uns aux autres. A la manière des analystes financiers qui observent le cours de la bourse, ces joueurs sont à l'affût du moindre écart de prix, notamment dans le coût des matières premières, pour acheter ou vendre leurs ressources et optimiser leurs revenus.

Une autre pratique retient plus particulièrement mon attention : le "raiding". Elle est présente chez la majorité des groupes de joueurs et est centrale dans le quotidien des joueurs que j'observe. Le "raid" est une "zone instanciée"⁷⁷ proposant aux joueurs un défi particulièrement ardu en échange de récompenses grandioses. Seuls les groupes de joueurs les plus performants et les plus organisés peuvent venir à bout d'un raid dans sa difficulté maximale. Ainsi, le raid se fait de manière hebdomadaire et à des heures fixes. Dans le groupe que j'observe, c'est le chef de la guilde ou les généraux qui imposent un horaire pour le raid, les joueurs voulant y participer doivent s'y plier. Si l'on a un empêchement, il convient alors de l'annoncer, pour pouvoir potentiellement être remplacé par un autre joueur disponible sur ce créneau. Mais ce n'est pas tout : le raid lui-même s'accompagne de son lot d'habitudes. Ainsi il convient en amont d'un raid de se préparer, de s'entraîner, de se

⁷⁵ ASMONGOLD, « The Sad Truth About WoW Today », *Youtube*, 2023.

⁷⁶ Le terme de "farm" désigne, dans le milieu vidéoludique, une tâche répétitive effectuée en boucle pendant parfois plusieurs heures dans le but d'améliorer son personnage.

⁷⁷ Pour les termes de "raid" et "instance" (similaire à "zone instancié"), voir *Lexique* page 20.

renseigner sur les stratégies à adopter et même de se réapprovisionner, par exemple en potions (des objets que les joueurs peuvent consommer pour devenir plus fort pendant une durée déterminée). J'observe dans les invitations à ces raids un rappel de ces règles. Le contrat social, avant implicite, devient alors explicite, les généraux rappelant notamment aux autres joueurs que quiconque se présentera sans potion à l'entrée du raid se verra refuser l'accès à celui-ci.

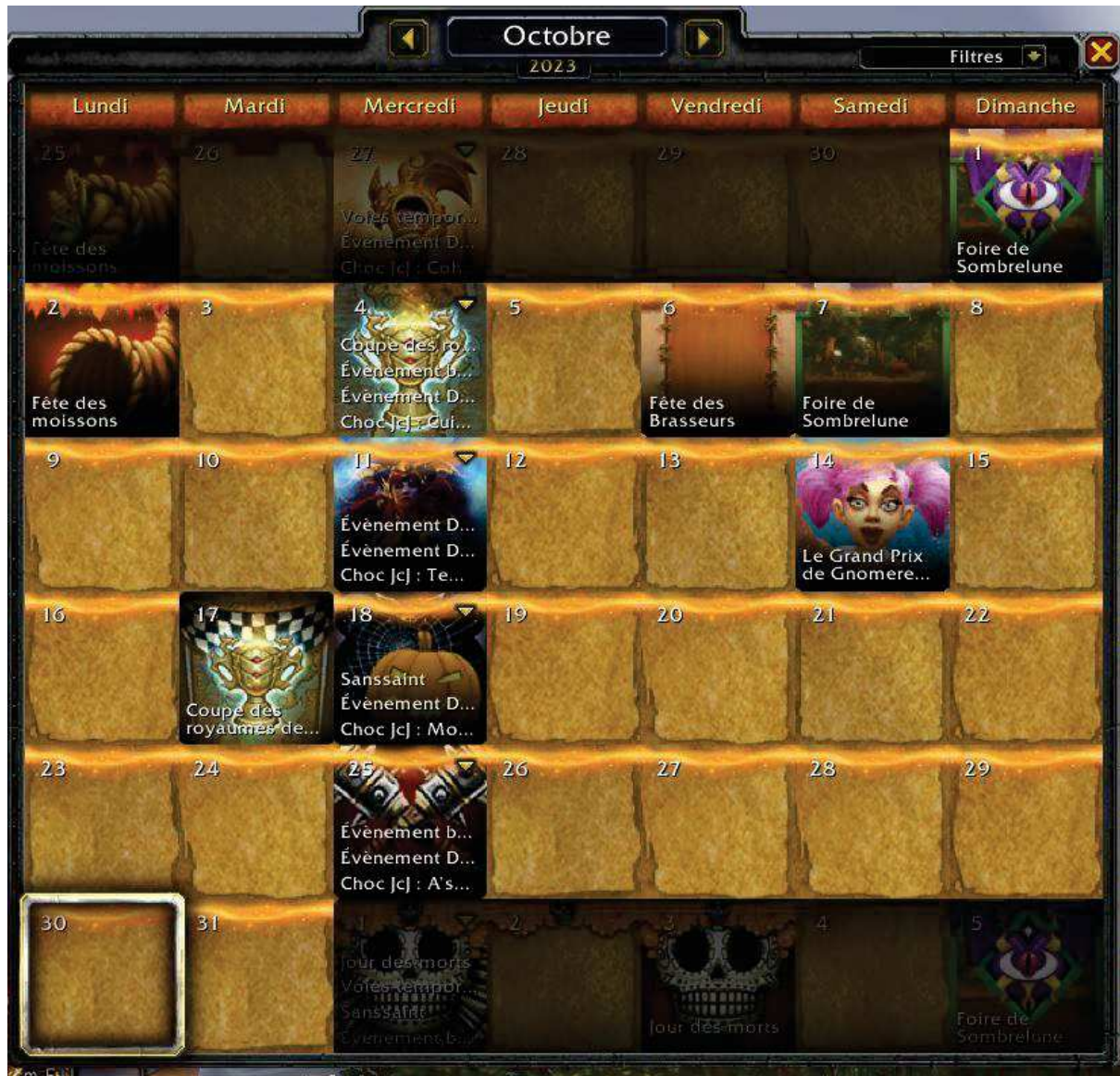
Ainsi, l'espace numérique devient un espace de récréation du quotidien, à la fois inspiré du monde physique, mais aussi soumis aux spécificités techno-médiatiques du monde numérique. On y fait régulièrement "ses courses", on se conforme aux règles de bienséance de ce monde, on y exerce son travail et on respecte les horaires et les dates butoires imposés par le jeu lui-même ou par les autres joueurs. Les joueuses et les joueurs que j'observe semblent, pour certains, obéir à deux quotidiens : le leur et celui de leur personnage. Même dans les cas où les joueurs suivent un quotidien très simple dans le monde physique, le simple fait de se connecter tous les jours à *World of Warcraft* est une forme de quotidien vidéoludique puisque le jeu-vidéo, en tant qu'écrit d'écran, demande une mise en route du dispositif technique, la connexion au service de jeu... Autant de pratiques et d'habitudes qui construisent un quotidien parallèle.

c. Et de l'exceptionnel

Mais ce n'est pas qu'une récréation d'un second quotidien que j'observe dans les MMORPG. Si le quotidien désigne l'habituel, ce qui se reproduit à intervalles réguliers dans la vie des joueurs, l'exceptionnel désigne l'opposé : l'imprévu, l'exception qui n'arrive que rarement, voire même qu'une seule fois. A la lumière de mon corpus, les MMORPG sont aussi un espace d'exceptionnel. Du côté du dispositif lui-même, *World of Warcraft* propose un « calendrier des évènements » accessible directement dans le jeu, celui-ci résume les différentes célébrations et autres évènements en cours et prévus pour les mois à venir. De la même manière, le site de *World of Warcraft* met en avant une rubrique « actualités »⁷⁸ qui décrit les évènements à venir dans le jeu, incitant les joueurs à y prendre part. S'il ne s'agit pas là d'imprévu, il n'en reste pas moins que ces "évènements", puisqu'ils sont présentés comme tels, font l'objet d'une mise en récit en tant qu' "exceptionnel", visant à marquer la

⁷⁸ Voir Annexe 2 : Rubrique actualité du site de World of Warcraft, page 112.

vie numérique des joueurs. Ils ont pour vocation d’être des moments forts et de briser le quotidien numérique des utilisateurs.



Calendrier des événements dans le jeu World of Warcraft, octobre 2023

Mais dans le jeu, et à l’instar du quotidien, l’exceptionnel naît aussi et avant tout des joueuses et des joueurs eux-mêmes. Ils y organisent leurs propres événements, indépendamment de ceux proposés par le dispositif. Ils y font aussi naître des situations inédites. Mon corpus de traces d’évènements souligne parfaitement cet aspect des MMORPG. Ces espaces numériques sont propices à l’appropriation du lieu par ces occupants⁷⁹, c’est ce qui entraîne les défilés de mode, les manifestations sauvages, les

⁷⁹ Voir III.1. Les MMORPG, espaces de “coopération vidéoludique”, page 73.

marches funéraires et plus globalement tous les évènements, planifiés ou non, qui viennent briser le quotidien des joueurs, qui sortent de “l’habituel”.

Ainsi donc, les MMORPG m’apparaissent comme un espace numérique trivial, lieu de circulation et de mélange des être culturels. Réunissant des cultures diverses, ils permettent non seulement de croiser les références et les pratiques, mais ils les chargent de sens et de nuances nouvelles, soit à la lumière des autres cultures qui s’entrechoquent et se fusionnent, soit au contact de ce nouveau dispositif technico-médiatique. Dès lors, *World of Warcraft* et les jeux du même genre s’imposent comme un territoire dans lequel évolue les utilisateurs et les êtres culturels qu’ils apportent avec eux. C’est dans ce contexte trivial que naît, pour les joueurs, une forme de quotidienneté : un second quotidien, parallèle à celui du monde physique, ponctué par des touches d’exceptionnel et influencé à la fois par l’habitus⁸⁰ réel de l’utilisateur et par la culture du jeu qu’il peuple. La suite de ma réflexion s’axe donc sur cette culture dernièrement évoquée. Car, au-delà des diverses cultures composant le monde numérique, les joueuses et les joueurs érigent pour eux-même une culture détachée des êtres culturels qu’ils importent dans l’espace numérique. On assiste là à l’émergence d’une culture propre, qui appartiendrait dès lors à ce qu’on pourrait identifier comme des “communautés” de joueurs.

⁸⁰ Au sens où l’entend Pierre Bourdieu.

2. D'un espace d'échange interculturel à la création d'une culture propre

Dès 1997, Pierre Lévy identifiait, à la demande du Conseil de l'Europe, ce qu'il appelait une « cyberculture »⁸¹, c'est-à-dire une culture créée sur et par le « cyberspace »⁸². A la lumière de mon corpus, l'espace numérique du MMORPG redéfinit, réinvente cette construction culturelle communautaire propre. J'observe dans cet espace la co-crédation d'une culture propre par les joueurs et les concepteurs du jeu.

a. Un lexique propre

Dans ses travaux, Patrick Schmoll évoque une « production culturelle collatérale »⁸³ de la part des joueuses et des joueurs de MMORPG, il explique voir dans ce genre de jeu la création d'une culture propre aux joueurs. Celle-ci dénoterait de la culture individuelle des utilisateurs et se construirait comme une culture commune, créée autour du monde de jeu. Il convient bien ici de parler d'un « monde de jeu » et non pas d'un médium, car celui-ci s'incarne (et influence donc la culture) via une multitude de médiums distincts. Dans le cas de mon corpus, j'observe que *World of Warcraft* ne se limite pas au médium vidéoludique. On peut aussi inclure dans ce qu'on identifie comme une « culture *World of Warcraft* » les vidéos (c'est par exemple dans ce type de médias que s'incarnent les différentes traces que j'étudie dans mon corpus), les articles de presse, les « conventions IRL » comme la *Blizzcon*⁸⁴, les canaux de communication extérieur au jeu (*Discord*, *TeamSpeak*, les forums)... Il ne s'agit pas là de crossmedia ou de transmedia storytelling, qui seraient à l'origine de l'émetteur du jeu, mais bel et bien de la cocréation, par les joueurs, d'une culture propre au monde du jeu, influencée par -et influençant- tous les médiums qu'elle traverse. C'est comme ça que se crée le monde du jeu et que s'alimente, au fil du temps, son histoire, marquée notamment par des événements, comme mon corpus en témoigne.

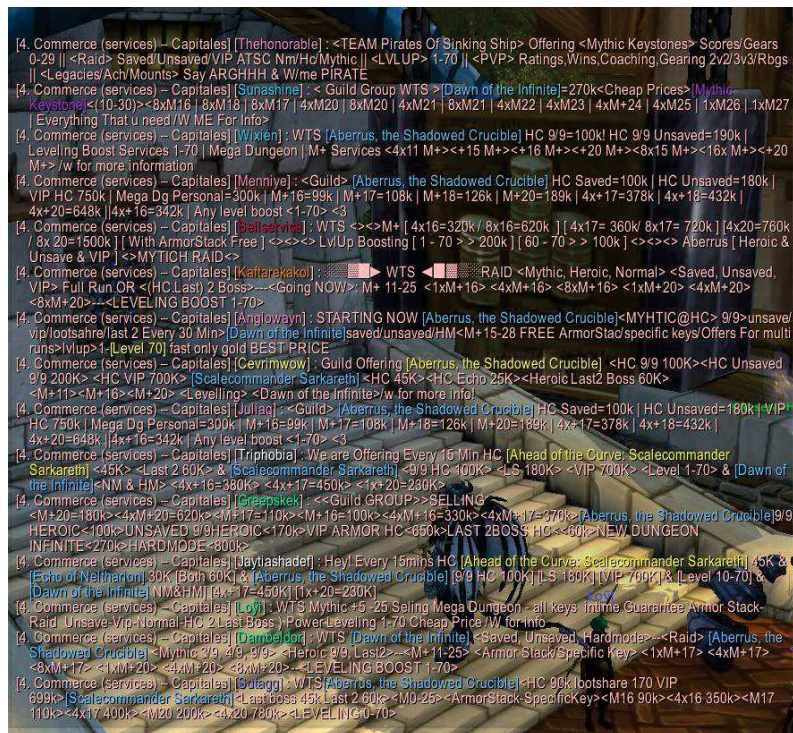
⁸¹ LEVY Pierre, *Cyberculture, Rapport au Conseil de l'Europe*, Odile Jacob, 1997.

⁸² *Ibid.*

⁸³ SCHMOLL Patrick, « Communautés de joueurs et mondes persistants », *MédiaMorphoses* numéro 22, 2008.

⁸⁴ La *Blizzcon* est une convention annuelle organisée par *Blizzard Entertainment* pour réunir physiquement les joueurs de leurs différentes licences, à commencer par *World of Warcraft*.

Ma première observation quant à cette culture est le lexique propre à *World of Warcraft* (et aux MMORPG en règle général). En faisant mes premiers pas dans une grande ville du jeu, le canal de discussion écrit du jeu me saute aux yeux : il est rempli de termes et de formulations qui me sont totalement inconnus. Je décide alors de revenir dans cette ville majeure 5 jours d'affilée pour éviter une lecture biaisée de cet événement, et me rends compte que les conversations dans le canal de discussion du jeu sont similaires tous les jours⁸⁵ : remplies de termes absolument incompréhensibles pour le non initié que je suis.



Messages observés dans une ville de World of Warcraft, le 17 juillet 2022⁸⁶

Les jeux-vidéos de manière générale ont créé (ou se sont appropriés) certains mots pour construire un dictionnaire propre, une manière de s'exprimer connue des seuls initiés. Ce n'est pas un phénomène nouveau, la langue change en permanence, et de nombreux facteurs démographiques influencent la manière de parler des individus. Cependant, l'appropriation et la transformation d'une langue est souvent le signe d'une culture propre à un groupe social.

Les MMORPG, chacun à leur manière, sont aussi les terrains d'une création par leurs joueuses et leurs joueurs d'un lexique propre. Ainsi, des termes comme "Gold Farming", "Raid", "AoE", "Add" ou encore "DPS" sont omniprésents dans les canaux de discussions de ces jeux. Lors de mon observation sur *World of Warcraft*, le vocabulaire employé par les

⁸⁵ Voir Annexe 3 : Messages observés incompréhensibles au non-initié, page 113.

⁸⁶ Plus de messages en annexes page 113.

joueurs qui m’entourent me saute aux yeux autant qu’il m’échappe : ils parlent presque *tous* en utilisant de tels mots et abréviations. Il semble en fait qu’il soit plus étrange de ne pas parler ce langage que l’inverse : *World of Warcraft* a développé sa propre pratique langagière.

Un autre exemple de ce phénomène prend place dans les différentes *transmog competitions* que j’étudie, ou le vidéaste Asmongold échange avec sa communauté en utilisant ce même lexique. Il s’en sert à des fins humoristiques ou simplement pour converser, et les personnes qui interagissent avec lui et lui répondent (soit en direct, soit en laissant un commentaire sur *YouTube*) utilisent naturellement ce même lexique. Plus fascinant encore, j’observe à plusieurs reprises des commentaires⁸⁷ d’anciens joueurs ayant abandonné le jeu depuis longtemps qui, malgré tout, comprennent ou s’expriment avec ce lexique. Ainsi donc, il ne s’agit pas seulement de termes employés strictement par les joueurs actifs du jeu, mais plutôt d’un lexique marquant qui laisse ses traces même chez les anciens joueurs. Le lexique propre au jeu ne serait alors pas la trace sémiotique d’une revendication à l’appartenance d’une communauté de joueurs, mais bien un composant culturel propre marquant l’identité culturelle des individus.

Ces différents termes langagiers que j’ai pu observer m’ont poussé à fonder un tableau, détaillant leur signification et leur occurrence. J’en conclus finalement que ces termes sont absolument omniprésents dans le monde du jeu, ils sont partie intégrante de cette culture propre, ils constituent un “langage *World of Warcraft*”.

⁸⁷ Dans la section commentaire des *Transmogs Competitions* sur *Youtube*.

Terme observé	Signification
Alt	Un personnage secondaire qui n'est pas le personnage principal du joueur.
Allianceux	Un personnage appartenant à la faction de l'Alliance.
AFK	Un joueur physiquement absent, qui est connecté sur son personnage mais n'est pas en train de jouer.
Aggro	Attirer l'attention d'un ou plusieurs ennemis.
Caster	Lancer un sort.
DPS	Un personnage dont le rôle en combat est d'infliger le plus de dégâts possible.
Flood	Spammer le chat textuel du jeu de manière toxique.
Fufu	Se cacher, se rendre invisible.
GM	Chef d'une guilde.
Hordeux	Un personnage appartenant à la faction de la Horde.
KOS	Tuer un personnage à vue.
Leech	Profiter de l'aide d'un personnage plus puissant/d'un joueur plus expérimenté pour progresser.
LFG	Recherche de groupe.
OOM	Être à court de "mana", la ressource nécessaire pour utiliser la magie.
PK	Un personnage qui a pour habitude de tuer d'autres personnages joueurs.
Twink	Un personnage ayant profité de "leech".

Lexique propre observé pendant mon temps de jeu (et définitions)

b. Une culture décloisonnée

Même au-delà des frontières du jeu en tant que médium, le langage parlé par les joueurs (et même certains non-joueurs) est celui du jeu. Il s'agit donc d'une pratique langagière décloisonnée du simple médium qui l'a fait naître, devenue propre à la communauté des joueuses et des joueurs. Elle reste malgré tout un instrument d'appartenance à la communauté : comprendre la langue est nécessaire pour interagir naturellement avec les autres joueurs et, au contraire, ne pas la comprendre démontre un statut clair de non-initié, d'étranger à la communauté.

Pourtant, il ne semble pas s'agir d'une volonté sectaire des joueurs, d'un rejet volontaire du non-initié qui serait alors présent sans pour autant pouvoir interagir avec les autres, il ne

s'agit pas là non plus de la barrière du cercle magique qu'évoque Huizinga⁸⁸, puisque le langage transperce les barrières médiatiques du jeu et de son univers.

Après analyse, les termes observés sont en fait des abréviations, ou des appropriations de signifiés pré-existants, bien souvent empruntés à la langue anglaise. Par exemple, le terme de "Ninja Looting", propre à *World of Warcraft*, désigne la pratique de certains joueurs de "voler" le butin le plus rapidement possible après être venu à bout d'une activité avec d'autres joueurs. Il s'agit de l'appropriation des signifiés "loot" (signifiant littéralement "butin", et désignant donc les récompenses offertes aux joueurs après être venus à bout d'un défi) et "ninja" (des guerrier japonais féodaux incarnant dans les imaginaires occidentaux une grande discrétion et une grande rapidité). L'addition de ces deux signifiés préexistants crée un nouveau signifiant unique, propre aux joueuses et aux joueurs initiés.

Il s'agit donc d'une pratique langagière avant tout utilitaire, pour mieux se comprendre et communiquer plus efficacement, plutôt que d'une pratique langagière ayant pour but de créer une culture propre et de marquer une scission avec le monde extérieur et l'altérité. Nous restons là sur l'appropriation d'une langue préexistante (l'anglais) plutôt que sur la création complète d'un nouveau langage.

Je constate cependant une deuxième catégorie de termes employés par les joueurs, que je qualifierais de propre au monde de jeu. Ceux-ci se distinguent dans la mesure où ils ne sont pas composés de signifiés réels, mais de termes inventés par le jeu et repris par les joueurs. Il peut s'agir du nom d'un personnage, d'un lieu ou d'un objet par exemple. Ainsi, "L'épée Chromatique", un des objets les plus rares de *World of Warcraft*, est une référence commune à tous les joueurs. Le signifié lui-même désigne, dans l'imaginaire collectif des joueuses et des joueurs, un objet d'une valeur et d'une rareté sans égale.

Je relève un exemple flagrant de cette culture langagière propre à *World of Warcraft* lors d'une des *transmog competition* du vidéaste Asmongold. Ce dernier, patientant pendant que les candidats se préparent, décide de jouer à un jeu sur son navigateur internet. Il va sur un site qui montre une image d'un paysage issu du jeu *World of Warcraft*, et le but est de retrouver le nom du lieu-dit à partir de cette image. Ainsi, pendant de nombreuses minutes, Asmongold nomme des régions, villes et villages de *World of Warcraft* à partir d'une image, prouvant sa connaissance extrême du jeu et de sa géographie. De cet épisode je conclus que le jeu possède ses propres références langagières internes; il est normal pour un joueur de

⁸⁸ HUIZINGA Johan, *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, op.cit.

connaître le nom du lieu dans lequel il se trouve, ou le nom de l'adversaire qu'il s'apprête à affronter.

Ainsi, les objets culturels propres au monde du jeu circulent eux aussi dans l'espace numérique et sont nommés : on leur donne un signifié. Ils forment en partie la culture langagière du jeu et si des noms comme "Orgrimmar" ou "Sylvanas" ne font pas partie de la culture langagière du monde physique, ils semblent être connus de *tous* les joueurs de *World of Warcraft* que j'ai pu observer.

c. L'émergence d'une méta-culture

C'est d'ailleurs là le second fondement qui, selon mon corpus, compose la culture du monde de jeu : sa géographie, ses personnages et son histoire. La particularité de la culture d'un MMORPG est qu'elle est le fruit d'une co-crétion entre émetteurs et récepteurs, entre développeurs et joueurs. Ainsi, géographie, personnages et histoire se composent à la fois de la prise de décisions du côté des concepteurs, et de la création par les joueurs d'une culture commune parfois appuyée sur les éléments et dispositifs mis à leur disposition.

L'histoire de *World of Warcraft* par exemple, est avant tout décidée par les écrivains qui la construisent et la proposent (où plutôt l'imposent) aux joueurs, mais elle se compose aussi des événements marquants l'histoire du jeu en tant que médium.

De la même manière, la géographie du jeu est avant tout décidée par l'émetteur, qui façonne le monde et nomme les lieux qui le composent. Mais ces derniers peuvent aussi s'approprier l'espace numérique et choisir un lieu, en apparence sans intérêt, pour l'ériger en espace culturel majeur. C'est par exemple le cas de la taverne de "Goldshire". En apparence, il s'agit simplement d'une zone isolée du jeu, qui n'a rien de particulier. Cependant, au fil des années, cette taverne s'est imposée comme le lieu culturel de la prostitution numérique dans *World of Warcraft* : des joueurs et surtout des joueuses proposant des services de prostitution à l'écrit (pratique rattachée à celle du RolePlay) à d'autres joueurs, moyennant de l'argent du jeu. Aujourd'hui, Goldshire est le lieu de la prostitution dans *World of Warcraft*, il s'agit d'un lieu majeur du jeu, que les joueurs ont malgré eux érigé comme tel à force de pratiques culturelles communes et répétées. Le lieu numérique, hétérotopique, revêt alors l'aspect d'un véritable objet culturel au sein de la communauté des joueurs.

Enfin, les personnages qui composent le monde numérique de *World of Warcraft* peuvent être séparés en deux catégories : d'une part les personnages introduits par l'émetteur, et d'autre part certains personnages introduit par des joueurs, transcendant leurs statuts de

simple joueur et se voyant érigé au rang d'objets culturels, marquant alors l'histoire du jeu. Je pense ici par exemple à "Leeroy Jenkins", personnage d'un joueur devenu célèbre suite à une vidéo de son "cri de guerre"⁸⁹ postée sur *YouTube* et ayant totalement transpercé le "cercle magique" du jeu-vidéo, faisant parler de lui aussi dans les médias traditionnels⁹⁰ et transcendant la "culture *World of Warcraft*" pour devenir un véritable être culturel circulant à travers toute la culture populaire⁹¹ (on retrouve notamment des références à Leeroy Jenkins dans les séries *How I Met Your Mother* ou *Scrubs*, dans une publicité pour une voiture de la marque *Toyota*...).

Ainsi donc, la culture partagée des joueurs de MMORPG se construit parallèlement à la fois par les éléments mis à disposition des joueurs par les concepteurs du jeu, et à la fois par les joueurs eux-mêmes qui, par une combinaison d'habitudes et d'évènements exceptionnels, créent et font circuler des objets culturels qui leurs sont propres, qui restent justement dans le "cercle magique", dans l'hétérotopie du jeu, et qui forment ce qu'on peut appeler une "culture MMORPG".

Enfin le troisième volet de cette culture *World of Warcraft* est une méta-culture du jeu, c'est-à-dire une culture de "comment jouer au jeu" au sein du jeu. C'est la bienséance que j'évoquais plus tôt. A la manière du monde physique, le monde numérique est ici régi par des contrats implicites qu'il convient de respecter. Mais contrairement à la politesse que je donnais en exemple précédemment, ces règles se révèlent d'une manière propre au cadre techno-médiatique dans lequel elles prennent place. Les travaux de Patrick Schmoll⁹² s'intéressent notamment à ce qu'il qualifie de « règle de la guerre » dans un « espace pourtant à priori dédié à l'exercice simulé de la violence »⁹³. Son observation des comportements des joueurs m'apprend que ces derniers justifient sans cesse la violence dont ils font preuve dans le jeu. Lorsqu'un groupe lance une guerre contre un autre par exemple, il dévoile tout le temps une raison pour justifier son acte, bien que l'espace du jeu soit prévu à cet effet et que l'exercice de la guerre n'ait donc pas besoin de justification autre que le dispositif lui-même. De plus, de ces normes qui émergent, Schmoll observe la création d'un nouveau statut de

⁸⁹ J JONAH JAMESON, « Leeroy Jenkins HD 1080p », *Youtube*, 2014.

⁹⁰ KOMBO, « Le joueur le plus célèbre de World of Warcraft : Leeroy Jenkins », *Youtube*, 2021.

⁹¹ WHATSTAT, « LEEROY JENKINS All REFERENCES | part 1 », *Youtube*, 2016.

⁹² SCHMOLL Patrick, « Communautés de joueurs et mondes persistants », *op.cit.*

⁹³ *Ibid.*

joueur : “l’asocial”. Je qualifiais le joueur qui ne maîtrise pas les codes de la communauté de “non initié”, mais Schmoll va plus loin et souligne l’existence du joueur qui maîtrise les codes mais refuse de s’y soumettre. Dès lors, ce-dernier devient “l’asocial” : il est mis à l’écart de la société car refusant ces codes et contrats implicites.

Comme Schmoll l’avait identifié, *World of Warcraft* est donc bien le lieu de la création d’une culture commune par les joueuses et les joueurs. Régie par ses propres codes et ses propres objets culturels, il ne s’agit pas là d’une simple réappropriation d’une culture populaire, mais du fondement d’une culture unique, forte de réécritures culturelles diverses et de l’émergence d’une culture liée au MMORPG en tant que dispositif.

Mais la culture propre au jeu semble pourtant cloisonnée, réservée aux initiés, alors même que j’évoquais plus tôt la trivialité de l’espace numérique. Une question se pose désormais : le MMORPG n’aurait-il pas une certaine part de scission avec le monde extérieur, ses limites, si spongieuses soient-elles, ne seraient-elles pas aussi des barrières ? Un mot me vient alors en tête : celui d’hétérotopie⁹⁴.

⁹⁴ FOUCAULT Michel, « Des espaces autres », *op.cit.*

3. Le MMORPG comme espace hétérotopique

A première vue, il peut paraître conflictuel de qualifier un espace trivial d'hétérotopique. La trivialité impose une certaine ouverture permettant la circulation des êtres culturels, là où l'hétérotopie, au contraire, évoque un espace cloisonné. Pourtant, comme j'ai pu en parler lorsque j'abordais la culture propre aux MMORPG, il semble que le terme de "cercle magique" d'Huizinga⁹⁵ est tout à fait pertinent pour l'étude de ce genre de jeux. Certains éléments de cette culture propre, qui la définissent, sont cloisonnés au sein du jeu, ils n'en sortiront pas. C'est d'ailleurs une des difficultés de l'évocation d'un tel sujet : il est compliqué d'expliquer les MMORPG à des non initiés tant certains codes et objets culturels propres à ce genre de jeux sont cloisonnés au sein des dits jeux.

a. Hétérotopie et mise en abyme d'hétérotopies

Malgré cette pensée initiale, mon corpus m'apprend clairement que le MMORPG est un lieu hétérotopique, mais aussi le lieu d'une mise en abyme d'hétérotopies. Par là, j'entends la création, institutionnalisée ou non, d'une multitude d'hétérotopies au sein même de l'espace déjà hétérotopique du jeu. L'exemple le plus flagrant, qui revient de manière ponctuelle dans la guilde que j'observe, sont les "instances"⁹⁶. Dans les MMORPG, les instances sont les espaces clos, séparés du reste du monde de jeu. Il s'agit souvent de "donjons" ou de "raids" se jouant en équipe réduite : de 4 à 40 joueurs au maximum. Clore de tels espaces permet de proposer aux joueuses et aux joueurs une expérience plus aboutie car ils peuvent progresser en équipe sans être gênés par la présence d'autres joueurs. Il faut bien comprendre qu'il s'agit là d'un type d'espace absolument central aux MMORPG. Pas un jour ne passe sans que j'observe un joueur proposer une "instance" (un donjon la plupart du temps) à ses camarades de jeu. De nombreux joueurs semblent d'ailleurs se connecter uniquement dans le but de jouer des instances, il semble s'agir d'une certaine lecture, d'une certaine pratique du MMORPG. Ce type de lieu constitue une première intra-hétérotopie, mise à disposition des joueurs par les développeurs, faisant partie intégrante (si ce n'est centrale) de l'expérience de jeu. Pour reprendre à nouveau le terme de « cercle magique »⁹⁷,

⁹⁵ HUIZINGA Johan, *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, op.cit.

⁹⁶ Voir *Lexique*, page 20.

⁹⁷ HUIZINGA Johan, *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, op.cit.

je me vois en présence d'un cercle magique au sein du cercle magique : un lieu clos, un refus de laisser entrer d'autres joueurs dans son espace de jeu.

J'observe par ailleurs régulièrement un type de message dans la discussion textuelle interne à *World of Warcraft* : des joueurs postant des annonces de raids, recherchant d'autres joueuses et joueurs au profil bien particulier pour pouvoir espérer rejoindre leur instance et jouer en leur compagnie le temps d'une soirée. Ces annonces sont parfois très détaillées, demandant des joueurs de telle ou telle spécialité, experts de telle ou telle tactique, ayant déjà fait leurs preuves auparavant... J'y vois comme un "entretien d'embauche", pour s'assurer d'inviter dans son instance un joueur assez bon pour ne pas mettre à mal le reste de l'équipe. Dès lors, l'invitation dans l'hétérotopie se fait sur des critères de performances et le lieu clos se charge alors d'imaginaires multiples. Il est, au sein de l'hétérotopie vidéoludique, le lieu incarnant la performance, le défi, l'excellence. Il est l'espace traduisant un imaginaire d'apothéose, de réussite ultime pour les joueuses et les joueurs.

Mais d'autres hétérotopies sont aussi à l'œuvre dans le jeu. Les joueurs n'hésitent pas à braconner⁹⁸ le jeu pour créer leurs propres espaces hétérotopiques⁹⁹. Ainsi, le *YouTuber* Asmongold utilise un lieu d'instance pour y organiser ses *transmog competitions*. Seule une invitation du vidéaste lui-même permet d'entrer dans le lieu et, lors de plusieurs épisodes, je l'observe exclure du lieu certains invités dissidents d'un simple clic. Le dispositif de l'instance est donc régulièrement utilisé par les joueurs pour créer leur propre hétérotopie. Ils ne vont pas dans une instance pour y relever les défis imaginés par les développeurs, mais pour créer un espace privé dont ils sont maîtres, dans lequel ils peuvent inviter et exclure les autres joueurs comme bon leur semble. L'instance devient alors hétérotopique au même titre que peut l'être la "maison" : il s'agit de l'incarnation de la propriété. Mais là où la demeure, bien physique, est sujette aux comportements humains imprévisibles (cambriolage par exemple), l'instance est régie par un code mathématique rigide, elle assure aux joueurs l'incarnation de cet imaginaire de contrôle et permet la création d'un espace soumis intégralement et sans faille à la volonté du joueur.

⁹⁸ Au sens de Michel De Certeau (DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien, volume 1 : Arts de faire, op.cit.*).

⁹⁹ Voir III.1.a. *Les MMORPG sont bien le lieu d'un braconnage*, page 73.



Capture d'écran d'une *transmog competition*. L'espace hétérotopique du raid est visiblement investi¹⁰⁰

Enfin, j'observe dans *World of Warcraft* une dernière catégorie d'hétérotopies : celles délimitées non pas par la machine mais par les joueurs eux-mêmes. J'évoquais précédemment la taverne de *Goldshire*, lieu de prédilection de la prostitution virtuelle dans le jeu. Il s'agit là totalement d'une hétérotopie : un lieu clos d'incarnation d'imaginaires. Pourtant, le joueur non initié peut approcher le lieu sans arrière pensées, mais franchir les portes de la taverne revient à pénétrer l'espace clos dans lequel s'incarnent les imaginaires propres à ce lieu (erotisme, prostitution, jeu de rôle etc.). La délimitation n'est ici que de l'ordre de l'idée, mais elle n'en est pas moins réelle.

De la même manière, lors de la marche funèbre organisée par Elwynn et Toax¹⁰¹, le lieu entourant la marche ainsi que le lieu de la cérémonie sont autant d'hétérotopies temporaires et mouvantes. Il n'y a aucune limite programmée à cette hétérotopie, pourtant, pénétrer le lieu encerclant la marche revient à franchir la limite d'une zone incarnant le deuil et l'hommage. Il serait en temps normal tout à fait acceptable de jouer de la manière que l'on souhaite dans cette zone mais il est impensable de faire "comme si de rien n'était" le temps de la marche, car cela reviendrait à rompre l'hétérotopie et par conséquent à manquer de respect à la joueuse décédée.

¹⁰⁰ ASMONGOLD SAYS & DOES, « INSANE First Ever Alliance/Horde Transmog Competition - Asmongold Says & Does - 13 July 2022 », *Youtube*, 2022.

¹⁰¹ Le troisième évènement composant mon corpus.

b. Un nouveau cadre de communication semi-réel

C'est précisément ce paradoxe entre espace trivial et hétérotopique qui construit les MMORPG en ce qu'ils sont et leur donne tout leur intérêt.

Espaces de circulation pour autant cloisonnés, espaces de socialisation mais aussi d'isolement, les MMORPG semblent poser un cadre nouveau, ils semblent être un médium de sociabilité qui, par ses paradoxes, construit son unicité et s'impose véritablement comme un nouveau cadre de communication.

Le cadre fondamental de cette recherche repose en partie sur l'abolition d'une opposition entre un monde numérique, "fictif" et un monde réel. La fiction est imaginaire, mais elle n'en est pas moins une manifestation réelle de la pensée humaine. Neville Goddard souligne que : « La fiction n'existe pas. Si un acte d'imagination peut produire un effet physique alors notre univers matériel ne peut qu'être fondamentalement imaginaire »¹⁰². Au vu de ma recherche et en relation avec les travaux de Jesper Juul¹⁰³, j'affirmerais que la fiction existe belle et bien, mais que c'est précisément son effet physique qui l'ancre dans la réalité.

Dans le cas des MMORPG, l'aspect fictif du jeu n'enlève donc rien à sa réalité : le jeu est un espace numérique fictif, fruit de dispositifs et d'individus physiques. Certes, les personnages incarnés dans World of Warcraft sont fictifs, mais ils n'en sont pas moins réels.

Les joueurs qui les contrôlent sont indissociables des personnages, ces-derniers sont des outils d'incarnation numérique au service d'un esprit vivant qui ne peut être ni nié, ni séparé de son avatar. A la seconde où le joueur quitte son poste de jeu, l'avatar cesse d'être animé : c'est la mort de l'avatar. Il s'agit d'une relation de nécessité unilatérale : l'individu existe sans l'avatar mais l'avatar n'existe pas sans l'individu. L'espace de jeu est alors celui d'une semi-réalité composée d'un côté des avatars numériques qui incarnent la fictionnalité du lieu et de l'autre des individus physiques qui contrôlent ces avatars, individus bien "réels".

Jesper Juul explique que ce lien entre avatar et individu est le fondement d'une semi-réalité, car si les aventures vécues dans le jeu sont fictives du point de vue de l'avatar, elles ne le sont pas de celui de l'individu. Il évoque par exemple la victoire et la défaite dans les jeux. Selon lui, la défaite ou la victoire sont des états à la fois fictifs et réels. La victoire du chevalier sur le dragon par exemple, est fictive -même si fictif n'est pas à opposer à réel, il s'agit certes d'une idée, mais elle reste malgré cela bien réelle-, mais la victoire du joueur est

¹⁰² GODDARD Neville, *La Loi Et La Promesse*, Octave Editions, 2013.

¹⁰³ JUUL Jesper, *Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, op.cit.

réelle. Ainsi, le jeu-vidéo est la construction parallèle d'un sentiment et d'événements fictifs chez un personnage, liés en permanence à des équivalents réels chez un joueur. La différence fondamentale avec les autres médias informatisés réside dans cette question de fiction. Car il ne s'agit pas là de représenter, mais d'incarner.

c. La création d'un triple ethos : avatar, joueur, puis individu

C'est dans ce nouveau cadre de communication, dans cet espace trivial et hétérotopique, qu'évoluent les joueurs. Car si ce premier axe de ma recherche se concentre sur ces derniers, je ne tire pour l'instant que des conclusions quant au médium lui-même et non à ses utilisateurs. Pourtant, il s'agit là non seulement d'un aspect central de ma recherche, mais peut-être de la conclusion la plus intéressante de cette première partie : comment, dans cet espace de paradoxe qui redéfinit la communication et le loisir, les joueurs s'incarnent-ils et surtout, quels ethos adoptent-ils ?

Il serait erroné de penser que le médium vidéoludique désinhibe les joueurs et les fait s'affranchir de leur ethos. Ils se construisent, dans le jeu comme partout ailleurs, un ethos - ici numérique. Cependant, l'intérêt de ce cadre de communication défini comme semi-réel est qu'il est à l'origine de ce que j'observerai et qualifierai de différentes "couches d'ethos". Identifiée par Jacques Ghoul Samson¹⁰⁴, cette superposition des ethos constitue l'une des plus grande particularité de l'incarnation de l'individualité dans les MMORPG.

La première couche d'ethos que les joueurs construisent est celle de l'avatar. Elle représente la première surface de contact direct entre le joueur et le monde numérique. L'avatar est le corps numérique du joueur, il est sa toute première manière de se présenter au monde. Il s'agit d'une couche superficielle, créée à partir des différents dispositifs mis à disposition du joueur. Le genre du MMORPG encourage les utilisateurs à créer un ethos à travers leurs avatars, à travers la personnalisation de leurs apparences, leur nom (comme souligné en conclusion de l'étude de Drachen et Thureau¹⁰⁵), le choix de leurs vêtements, du "titre" qui lui est apposé... Il s'agit là d'un ethos identifié et revendiqué comme tel, un ethos qui a pour but d'en être un, j'y reviendrai dans une seconde partie.

¹⁰⁴ GHOUL SAMSON Jacques, *Interactions d'utilisateurs et méta-communalisation d'avatars au sein de World of Warcraft. Un cadre de communication entre espaces physique et numérique*, École doctorale Sociétés méditerranéennes et sciences humaines, soutenue en 2019.

¹⁰⁵ DRACHEN Anders, THURAU Christian, « Naming Virtual Identities : Patterns and Inspirations for Character Names in World of Warcraft », *op.cit.*

Cette première couche peut être plus ou moins importante selon le profil du joueur. Pour un joueur classique, l'avatar peut servir de simple représentation numérique fantasmée. Pour un profil de joueur "roleplay" par contre, l'avatar a pour vocation d'être le seul ethos donné à voir au monde numérique et donc aux autres joueurs. Le principe même de la pratique du roleplay réside dans l'anéantissement des couches d'ethos plus profondes au profit de la mise en avant d'un ethos passant purement par l'avatar. Le joueur ne parle alors pas en son nom, mais au nom de son avatar, il n'agit plus selon ses propres valeurs et ses propres principes, mais selon ceux de l'avatar qu'il a créé. Le roleplay est finalement la mise en situation d'ethos forgés et assumés comme fictifs en dépit du statut d'individu du joueur incarnant l'avatar. Il s'agit presque d'une négation volontaire de toute couche d'ethos plus profonde au profit d'un ethos d'incarnation assumé.

C'est enfin là la nuance fondamentale entre les deux premières couches d'ethos que j'identifie, celle de l'avatar et celle du joueur. Comme souligné, le MMORPG est un cadre de communication semi-réel¹⁰⁶. Ainsi, l'avatar désigne la partie fictive, considérée comme "non-réelle" de cette communication, il est "l'ethos faux", tandis que l'ethos de joueur indique la partie dite "réelle", celle de l'être derrière l'écran.

Pour illustrer cette première surface, je m'appuie sur mon corpus et particulièrement sur le *YouTuber* Asmongold, qui, à travers les dizaines d'épisodes des *transmog competitions*, développe un ethos visible pour son avatar. Ce-dernier revêt alors un ethos de guerrier sanguinaire, il précise plusieurs fois par exemple que son avatar ne s'arme que « d'énormes épées à deux mains », il évoque aussi, sous le ton de l'humour, la taille impressionnante du pénis de son personnage, symbole dans l'imaginaire culturel qui l'entoure, d'une virilité et d'une masculinité hors-normes. Ainsi donc, ce premier ethos qu'il construit est celui d'un chef de guerre puissant, fort et viril. Il s'agit cependant d'un ethos assumé comme tel, c'est-à-dire présenté comme une surface superficielle fictive d'interaction avec le monde numérique.

La deuxième couche d'ethos identifiée est donc celle du joueur.¹⁰⁷

L'ethos du joueur est la construction de la présentation de l'individu dans son interaction avec le monde numérique. Il s'agit de se présenter non pas en tant que personne, mais bien en tant

¹⁰⁶ JUUL Jesper, *Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, op.cit.

¹⁰⁷ Cet ethos est aussi identifié par Samson (GHOUL SAMSON Jacques, *Interactions d'utilisateurs et méta-communalisation d'avatars au sein de World of Warcraft. Un cadre de communication entre espaces physique et numérique*, op.cit).

que joueur, en explorant sa propre relation avec le monde numérique plutôt qu’avec le monde physique. C’est finalement là le lien étroit entre l’avatar et l’individu, la construction de la relation entre ces deux entités.

L’observation de l’ethos du *YouTuber* Asmongold lors de ses émissions *transmog competitions* permet à nouveau d’illustrer cela. Il construit pour lui-même, au fil des épisodes, un ethos de joueur assez paradoxal, à la fois très sérieux mais décalé. Tout d’abord, il faut préciser son statut de leader : il est un joueur qui dirige et donne des indications, il est l’organisateur et il prend les décisions. Il prend aussi le jeu très au sérieux, montrant à maintes reprises sa connaissance irréprochable du jeu, de sa géographie, de ses particularités langagières... Ainsi, il se place à première vue comme un joueur investi et consciencieux, il dit lui-même, lors de plusieurs épisodes, qu’il « vit pour le jeu »¹⁰⁸. Paradoxalement, il se construit aussi comme un joueur faisant passer l’amusement et le second degré avant tout. Lors de ses compétitions, il n’hésite pas à décerner des victoires aux personnes qui l’ont fait le plus rire plutôt qu’aux plus méritants. De la même manière, il se moque souvent des codes du jeu qu’il évoque pourtant comme étant “toute sa vie”. Ainsi, il positionne son ethos de joueur de deux manières distinctes. Il revendique à la fois le statut de “geek” fortement investi dans *World of Warcraft*, mais aussi comme un joueur possédant tout le recul critique nécessaire pour continuer de voir le jeu comme un simple divertissement.

Enfin, le troisième ethos construit est celui de l’individu.

Il s’agit tout d’abord de bien différencier l’individu du joueur. Il ne s’agit plus là du rapport de l’individu à son avatar et au monde numérique, il s’agit au contraire de l’individu en tant que non-joueur, dans son rapport au monde physique.

Cet ethos est le plus profond des trois, enfoui sous l’ethos d’abord de l’avatar, puis du joueur. Il est sans doute aussi le plus “authentique”, si tant est qu’on puisse qualifier un ethos comme tel. Il s’agit en fait de la couche profonde qui désigne la personne dans ce qu’elle veut présenter comme ce qu’il y a de plus réel chez elle, de ce qu’elle présente comme sa “vraie” nature : c’est la représentation d’un “vrai-soi” des joueurs. Ce troisième ethos est le plus compliqué à appréhender, car il s’apparente bien souvent à l’IRL, c’est-à-dire à la vie “réelle”, en dehors du cercle du jeu. Cet IRL est souvent gardé secret des autres joueurs, il est à la fois ce qui caractérise l’ethos de l’individu, mais aussi ce qui ne pénètre pas dans l’hétérotopie vidéoludique que représente le MMORPG, il est laissé à l’extérieur. Ainsi donc, cette

¹⁰⁸ ASMONGOLD CLIPS, « Asmongold on his life before streaming », *Youtube*, 2022.

troisième couche d'ethos possède un fonctionnement intrinsèque complexe, elle se base sur de la supposition, elle est une combinaison d'une connaissance et d'une démonstration partielle, à laquelle s'ajoutent des déductions et des suppositions qui découlent des deux premières couches identifiées.

C'est pour cela que c'est bien souvent un ethos partiel qui est délivré à l'altérité via le jeu, on ne peut montrer qu'une partie de ce que l'on voudrait. Un exemple de cela passe par les contraintes de communication liées à des limitations extra-dispositif. Par exemple, le chercheur Jacques Samson Ghoul évoque¹⁰⁹ une situation qu'il rencontre à plusieurs reprises lors de son enquête sur *World of Warcraft* : des joueurs limités dans leur communication par un membre de la famille qui dormirait non loin ou qui regarderait l'écran. Ainsi, bien que les autres joueurs n'en sachent rien, la communication peut se retrouver contrainte par l'IRL et cet ethos d'individu peut se retrouver altéré, dénaturé de ce que les joueurs voulaient au départ présenter comme "eux-même".

On peut illustrer à nouveau cette couche inférieure de l'ethos par le vidéaste Asmongold. Il est rare qu'il laisse transparaître son ethos d'individu dans les *transmog competitions*. Il se contente de se présenter comme avatar puis comme joueur. Il faut aller chercher d'autres vidéos ne traitant pas de *World of Warcraft* pour observer son véritable ethos d'individu, très différent de son ethos de joueur. Cependant, à plusieurs reprises lors des compétitions, Asmongold dévoile partiellement cet ethos. S'il ne prend jamais totalement le pas sur son ethos de joueur, il le teint, le transforme légèrement. Quand cela se produit, le *YouTubeur* précise qu'il parle véritablement en son nom, qu'il sort non seulement de son personnage, mais aussi de son rôle "d'Asmongold" pour parler en son nom propre, Zack¹¹⁰. Il construit dès lors ce qu'il veut présenter comme son "true-self" : sa véritable personne, beaucoup plus calme, douce et réfléchie que son personnage d'Asmongold.

En définitive, on comprend donc que ce nouveau cadre de communication qu'est le MMORPG, à mi chemin entre trivialité et hétérotopie, impose à ses utilisateurs une redéfinition de leur ethos numérique. Ce dernier se construit à trois niveaux, plus ou moins mis en avant selon les profils de joueurs et les caractéristiques individuelles de ceux-ci. Bien qu'une présentation en trois parties

¹⁰⁹ GHOUL SAMSON Jacques, *Interactions d'utilisateurs et méta-communalisation d'avatars au sein de World of Warcraft. Un cadre de communication entre espaces physique et numérique, op.cit.*

¹¹⁰ Il s'agit là du véritable prénom civil d'Asmongold.

puisse faire penser à une séparation entre ces différentes “couches d’ethos”, il serait erroné de les appréhender les unes sans les autres, les trois forment en fait un mélange homogène, elles forment l’ethos avatar-joueur-individu qui caractérise la présentation de soi¹¹¹ dans un MMORPG comme *World of Warcraft*.

Pour conclure cette première partie, mon corpus m’apprend clairement que *World of Warcraft* est un espace à la fois trivial et hétérotopique. Les règles qui le régissent semblent finalement proche de celles qui régissent “l’espace public”, non pas nécessairement au sens d’Habermas¹¹², mais comme Jeanneret l’entend - c’est à dire comme le “symbole d’une conception euphorique de la trivialité”¹¹³. L’espace numérique vidéoludique accueille les objets culturels, il est un carrefour au sein duquel ils circulent librement mais aussi se chargent de sens nouveaux. C’est le lieu d’une réécriture permanente de ces objets circulants, enrichie par les contraintes et les possibilités nouvelles du dispositif, ainsi que par la culture qui s’y développe. Car à ces objets culturels s’en ajoutent de nouveaux, produits par les joueuses et les joueurs du jeu. On retrouve dans *World of Warcraft* la création d’un quotidien et, parallèlement, d’un exceptionnel, qui permettent la fondation d’une véritable culture propre.

Mais si l’espace du jeu est trivial, il n’en est pas moins hétérotopique. Même si le propos peut sembler paradoxal, ce corpus souligne les frontières hétérotopiques de l’espace de jeu. C’est ce premier paradoxe qui crée ce cadre de communication si particulier que forment les MMORPG, dans lesquels l’ethos des joueurs est flou et multiple.

Quoi qu’il en soit, cette étude prouve que les MMORPG sont clairement des espaces de vie sociale à part entière.

Mais alors une question se pose pour moi qui étudie les dispositifs sociaux-culturels présents dans ces jeux : ne sont-ils pas finalement de simples espaces de vie numérique auxquels on a apposé une identité vidéoludique ? Et si *World of Warcraft* tout entier n’était pas un espace de

¹¹¹ Voir II.2.c. Une « présentation de soi » assumée, page 61.

¹¹² HABERMAS Jürgen, *The Structural Transformation of the Public Sphere – An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, MIT Press, 1991.

¹¹³ JEANNERET Yves, *Penser la trivialité, volume I, « La vie triviale des êtres culturels »*, op.cit.

vie numérique soumis aux imaginaires que sa trivialité invite ? C'est là la deuxième hypothèse que j'explore.

II - Un espace de vie numérique mis en spectacle par le jeu

Les MMORPG sont des espaces profondément sociaux et communicationnels. C'est pour cela que je m'y intéresse : je n'y vois pas simplement des objets vidéoludiques, mais de véritables vecteurs de sociabilité numérique. Les dispositifs sociaux-culturels que j'observe à travers mon corpus me font envisager une manière de pratiquer le jeu qui relèverait plus du social que du vidéoludique. Ce que certains pensaient découvrir il y a quelques années sous le nom de "métavers" existerait alors depuis plus de vingt ans, et *World of Warcraft* en serait un des plus grands.

Ainsi cette deuxième hypothèse voudrait que le "jeu" ne soit qu'une forme médiatique, un simple cadre de communication¹¹⁴. Le vidéoludique n'est pas la finalité de l'espace numérique étudié, simplement sa forme. Les MMORPG seraient donc des espaces de vie numérique.

On assisterait par ailleurs à une mise en spectacle de la vie numérique par le médium. Le MMORPG serait un "théâtre", un lieu de vie et d'interprétation, sur lequel se poserait un voile médiatique visant à mettre en spectacle cette vie au sein du jeu.

1. Une reproduction fabuleuse de la société capitaliste

La première observation qui semble valider cette hypothèse est celle de la société mise en scène dans les MMORPG, qui peut vite être identifiée comme relevant de logiques profondément capitalistes. L'espace numérique vidéoludique serait alors un reflet de nos sociétés capitalistes physiques, il serait un dispositif de mise en spectacle visant à reproduire des dynamiques capitalistes sous couvert de fable et de fiction.

a. Le vrai "boss final" de *World of Warcraft* : la quête de l'être

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, l'étude de mon corpus met en exergue que MMORPG (c'est à dire connexion massive à l'altérité) et individualité du joueur sont fondamentalement liés. Dans sa recherche psychanalytique sur *World of Warcraft*, Benjamin Thiry estime que : « le grand Autre fait d'emblée aveu de sa castration et permet donc

¹¹⁴ Voir I.2.b. *Un nouveau cadre de communication semi-réel*, page 44.

l'émergence du statut de sujet chez le joueur »¹¹⁵. Il évoque alors les "personnages non-joueurs" : des personnages statiques contrôlés par l'ordinateur et programmés pour interagir avec le joueur. Il estime ainsi que le joueur se sent sujet car il est mis face à ces personnages qui ont *besoin* de lui. Il est le centre de l'histoire, il est l'individualité mouvante face à une masse statique. Si cette pensée semble tout à fait pertinente dans le cadre des jeux qui se jouent seul, elle atteint ses limites précisément dans le cas des MMORPG. Car tous les joueurs sont sujets face aux personnages non-joueurs, ils sont tous mouvants, tous singuliers. Dès lors, le « grand Autre » ne réside plus dans les personnages non-joueurs, qui sont relégués au second plan, au statut de décors, mais dans les autres joueurs. Il s'agit alors d'être important vis-à-vis d'eux, de s'en démarquer. Chacun des plusieurs millions de joueurs est le héros de l'histoire, celui qui sauvera le monde de sa chute. L'incarnation de l'individualité ne se fait plus seulement en étant un héros -il y en a des millions- elle se fait en se démarquant des autres héros, en étant différent.

Cette idée de démarcation se voit sans équivoque dans les dispositifs intra-dispositif donnés au joueur dans le jeu. On peut penser par exemple aux "titres", des mots-clés que les joueurs peuvent obtenir et arborer fièrement près du nom de leur personnage. Ces mots-clés sont bien souvent difficiles à obtenir, ils relèvent de l'exploit, voir même de ce que le jeu qualifie lui-même de « haut-fait ». C'est comme si, sur nos cartes d'identités, s'inscrivait la mention de nos exploits personnels ou professionnels. En tout temps, le joueur se présente au monde avec ce titre, durement obtenu, qui le rend unique, *meilleur*... Car si *World of Warcraft* est, d'un côté, un jeu de coopération et de collectivité, il s'agit aussi d'un espace privilégié pour prouver au monde numérique son individualité.

b. Un « simulacrum du succès capitaliste »¹¹⁶

C'est par cette recherche absolue d'une individualité face à la masse, que la société numérique à l'œuvre dans le jeu se rapproche grandement d'une idéalisation de nos sociétés capitalistes modernes. Les joueurs sont noyés dans une masse, dont ils cherchent à se démarquer; ils *doivent* se démarquer pour exister. Scott Rettberg défend que *World of Warcraft* serait un « simulacrum du succès capitaliste »¹¹⁷, qui permettrait aux joueuses et aux

¹¹⁵ THIRY Benjamin, « World of Warcraft : une approche thématique et psychanalytique », *Adolescence* tome 30 numéro 1, 2012.

¹¹⁶ RETTBERG Scott, *A Critical Anthology of World of Warcraft Research*, MIT Press, 2008.

¹¹⁷ *Ibid.*

joueurs non seulement de faire l'expérience d'un succès matériel (bien plus simplement et rapidement que dans le monde physique), mais aussi du parcours nécessaire pour l'atteindre. Cette notion de difficulté à accéder au succès se vérifie totalement chez les joueurs de la guilde dans laquelle j'évolue. Plusieurs fois, j'observe l'utilisation du mot « grind », qui signifie "travailler dur" et que l'on retrouve notamment beaucoup dans le monde du travail¹¹⁸. *World of Warcraft* éduque ses joueurs au travail et s'impose dès lors comme un reflet de nos sociétés capitalistes idéales : un travail acharné permet de surpasser les autres, d'avoir plus qu'eux d'un point de vue matériel, ce qui entraîne bien souvent une validation par ces pairs. Cette idée de se différencier de l'altérité, de sortir d'une masse qui serait aliénante, est d'ailleurs parfaitement soulignée par l'un des joueurs que j'observe; lors d'une conversation avec d'autres joueurs du groupe, il se dit nostalgique de l'époque où le serveur sur lequel il joue était moins peuplé, car il était alors plus simple de se faire connaître, de se « faire un nom ».

Mais l'individualité n'est pas seulement importante d'un point de vue psychologique : elle détient une importance pragmatique capitale. En effet, Rettberg souligne que les joueurs qu'il observe *se doivent*¹¹⁹ de maintenir une bonne réputation, sous peine de connaître une expérience de jeu appauvrie. Le MMORPG repose sur une logique de l'invitation et de la connaissance (et reconnaissance) individuelle. Les joueurs forment des groupes entre-eux pour jouer au jeu. Or le joueur qui a la réputation d'être mauvais, désagréable, avare etc. se verra refuser l'accès à la plupart des groupes qu'il voudra rejoindre. Et même au sein d'un groupe, les joueurs les moins appréciés ou les moins bons se voient souvent attribuer le moins d'attention durant les combats ou le moins de récompenses lors du partage du butin à la fin d'une mission. L'expérience de jeu elle-même est altérée par la réputation du joueur. Comme le souligne Rettberg : « Dans la vie d'entreprise, un travailleur réussira difficilement sans une bonne réputation, il en va de même pour les joueurs »¹²⁰.

Pour Rettberg, le changement radical qu'opèrent les MMORPG réside dans le mode de détermination de la victoire du joueur. Il souligne que l'élément déterminant de la victoire n'est plus le score numérique que le système attribue, mais une notion beaucoup plus souple :

¹¹⁸ Notamment dans les médias informatisés propre au monde du travail, comme *LinkedIn*.

¹¹⁹ RETTBERG Scott, *A Critical Anthology of World of Warcraft Research*, *op.cit.*

¹²⁰ *Ibid.*

le respect et l'admiration que le joueur inspire à ses pairs¹²¹. Ainsi, l'objectif n'est plus d'éliminer un ennemi ou même de gagner une bataille, il s'agit de se démarquer, d'une manière ou d'une autre, de l'altérité dévorante intrinsèque au genre du MMORPG. Cette idée est d'ailleurs illustrée par le *YouTuber* Asmongold lors des *transmog competitions* qu'il organise. L'une de ses répliques récurrentes dans cette émission est la suivante : « Transmog is the true endgame », qui se traduit par « La transmog (c'est-à-dire l'acquisition de pièces d'équipement rares et belles) est le vrai but du jeu ». Cette citation s'illustre en permanence dans l'émission : souvent, les participants sont jugés non seulement sur la beauté relative de leurs tenues mais aussi sur la difficulté d'obtention des objets qui la composent. L'important n'est pas seulement le beau, mais aussi et surtout le rare (ce qui rappelle par ailleurs des logiques propres au monde de la mode, dans lequel « l'hyper-exclusivité » et la rareté sont une véritable stratégie pour créer de la demande autour d'un produit¹²²).



Capture d'écran du vainqueur d'une transmog compétition, recouvert d'objets rares¹²³

¹²¹ RETTBERG Scott, *A Critical Anthology of World of Warcraft Research*, op.cit.

¹²² LECOQ Fanny, *Streetwear et hyper-exclusivité : créer la demande dans un marché devenu mainstream*, Dumas, 2020.

¹²³ ASMONGOLD TV, « Asmongold NEW Alliance Transmog Competition - The Most Unique Sets Ever! », *Youtube*, 2020.

c. MMORPG et culte du bien matériel

C'est d'ailleurs là le troisième point fondamental qui permet d'élaborer un parallèle entre société numérique dans les MMORPG et société capitaliste : le rapport à la matérialité et particulièrement à la valeur matérielle. Car dans *World of Warcraft*, les choses les plus chères ne sont pas les plus efficaces, mais les plus prestigieuses. Et le terme de « cher » n'est pas ici à minimiser, on parle parfois d'un investissement nécessaire de plusieurs centaines, si ce n'est de milliers d'heures de jeu pour pouvoir acquérir certains objets numériques. Ces objets ne sont pas ceux qui apportent les meilleures statistiques et qui rendent le personnage plus puissant, ce sont ceux qui, pour une raison quelconque, sont particulièrement rares. Ce phénomène est illustré par le dispositif de la « monture »¹²⁴ mis à disposition des joueurs dans *World of Warcraft*. Dans les *transmog competitions*, le format est parfois bouleversé pour inclure les montures possédées par les participants dans les conditions de victoire. Le défilé ne se fait plus seulement en arborant sa plus belle tenue, mais en y ajoutant sa monture favorite. Or l'observation des réactions du public et de l'hôte de l'émission face à ces montures prouve une chose : le statut qu'elles apportent compte tout autant que la beauté présumée qu'elles ont. Ainsi, lors du défilé, Asmongold souligne en permanence la rareté et la difficulté d'obtention d'une monture et évoque les prix parfois faramineux que les joueurs ont dû payer pour l'obtenir. L'objet n'a pas de valeur pour ses statistiques, car toutes les montures du jeu partagent les mêmes statistiques, il n'y a donc aucun intérêt supposé à avoir une monture plutôt qu'une autre. Seule l'apparence des montures change, mais elle-même semble passer au second plan face au « statut » : les « meilleures » montures sont celles difficiles à obtenir, témoignant d'un certain investissement et d'un certain niveau dans le jeu.

On en vient dès lors à pouvoir penser une certaine mise en spectacle idéalisée des rapports capitalistes dans *World of Warcraft*. Ainsi, le MMORPG ne construit pas seulement une société du spectacle, il la calque sur des sociétés préexistantes. Le dispositif n'est pas un spectacle, il est une mise en spectacle.

La monture serait la représentation fabuleuse de la voiture, symbole fort de la réussite matérielle capitaliste. L'épée remplace la paire de chaussures de marque et le « titre » remplace le poste professionnel : on ne parle plus d'un « *Chef d'entreprise habillé en costume Louis Vuitton* », mais d'un « *Grand croisé qui possède "l'épée chromatique"* ». Les péripéties du

¹²⁴ Voir *Lexique*, page 20.

personnage pour atteindre le niveau de joueur le plus élevé, puis pour s'enrichir et gagner le respect de ses pairs, reflètent le parcours du travailleur imposé par l'idéal de réussite capitaliste. Mais contrairement au monde physique, le médium vidéo-ludique permet, par sa technique, de poser des jalons à la réussite matérielle et de la garantir. Le calcul en devient mathématique : un investissement conséquent en heure de jeu combiné à une bonne gestion du joueur et de ses ressources résulte systématiquement en sa réussite matérielle. Et dans *World of Warcraft*, la réussite matérielle est synonyme d'une démarcation vis-à-vis des autres, une incarnation de l'individualité, de l'unicité du joueur.

La société numérique que j'observais en première partie est donc comme "calquée" sur la société capitaliste qui caractérise le monde physique occidental. J'y observe une poursuite de l'individualité des joueurs perdus dans la "masse" caractéristique des MMORPG, ainsi qu'une valorisation extrême des biens matériels. Mais toutes ces observations se révèlent à moi sous une forme bien différente de celles qu'elles ont dans le monde physique. Ainsi, je décide d'explorer plus en profondeur cette mise en spectacle, ce "voile d'imaginaires" qui recouvre les pratiques que j'observe.

2. La mise en spectacle de pratiques socio-culturelles

Le MMORPG apparaît donc comme un espace de vie à part entière, reprenant les pratiques et les dynamiques de sociétés physiques préexistantes. Pour autant, il est indéniable que sa forme est profondément unique, différente des autres espaces de vie numérique que nous avons l'habitude d'observer. Si la question des métavers qui s'est posée ces dernières années a flouté la frontière entre jeux-vidéos et espaces de vie, la forme atypique du MMORPG permet difficilement de déceler cet aspect à première vue. Car ce sont des "jeux de rôles", teintés d'imaginaires et, dans le cas de *World of Warcraft*, de "fantasy"¹²⁵. La suite de cette hypothèse veut affirmer que cette fantasy n'est qu'un "voile", composé des imaginaires convoqués par le jeu, qui vient mettre en récit l'espace de vie sans pour autant l'impacter dans son essence profonde.

a. Une simple "reproduction" : le jeu comme un prétexte plutôt qu'un contexte

La mise en spectacle du réel via les imaginaires me paraît particulièrement flagrante au regard de mon corpus d'événements. Les pratiques et les dispositifs sociaux-culturels que j'observe me semblent en fait être tout simplement des reproductions de pratiques et de dispositifs propres au monde physique et ce d'une réalité (physique) à l'autre (numérique). La cérémonie funéraire, la manifestation et le défilé de mode sont des dispositifs et des pratiques existant dans le monde physique de manière bien antérieure à leur apparition transmédiatique dans le jeu-vidéo. Cependant, comme souligné, les joueurs utilisent à leur avantage le nouveau cadre technique du médium. Mais après une observation plus poussée, il semble finalement qu'ils plient le médium aux réalités préexistantes du monde physique et non l'inverse.

La trivialité de l'espace numérique implique une réécriture des dispositifs et des pratiques observées et, effectivement, réécriture il y a. Mais l'angle de ce remaniement est celui de l'adaptation du médium à ces objets et non l'inverse. On aurait pu considérer la cérémonie funéraire d'Elwynn et Toax ou la "Million Gnome March" comme de véritables *nouvelles* pratiques si les joueurs les avaient importées en les pliant au nouveau cadre posé par le monde numérique du jeu. Mais les dispositifs s'invitent dans le jeu et c'est finalement eux qui plient le jeu à leur profit, pour éviter une dénaturaison de ces pratiques ancrées dans le monde physique. Par exemple, dans le cas des *transmog competitions* du *YouTuber* Asmongold,

¹²⁵ Le terme "fantasy" désigne un : « Genre dans lequel l'action se déroule dans un monde imaginaire peuplé d'êtres surnaturels, mythiques ou légendaires. » (définition du dictionnaire *Le Robert*).

j'évoquais en première partie l'appropriation des espaces hétérotopiques au sein du jeu pour créer un lieu clos propice au défilé de mode¹²⁶. Il s'agit là simplement de recréer l'imaginaire d'exclusivité et de prestige propre aux défilés de mode que l'on retrouve dans le monde physique, de reproduire l'hétérotopie close qu'est un défilé de mode. Ainsi, pratiques et dispositifs, bien que sujet à une réécriture, ne sont pas profondément transformés. Il s'agit même de l'inverse : ils impactent et transforment l'espace numérique dans le sens où les joueurs le braconnent pour incorporer ces pratiques de la manière la plus fidèle possible au monde physique.

Philippe Marion évoque le « passage au médiatique »¹²⁷ comme vecteur de la transformation d'une *personne* en *personnage*. En appliquant cette logique, un « passage au médiatique » transformerait un dispositif « réel » en une pratique vidéoludique. Or l'étymologie même de « ludique »¹²⁸ évoque l'amusement, le jeu, mais les pratiques et dispositifs que j'observe m'évoquent quant à eux une forme de « crise », très éloignée de toute forme d'amusement qui se voudrait pourtant inhérente à ce qui est ludique.

Lorsque j'ai choisi d'étudier trois événements et ai réuni leurs traces, j'ai cherché à obtenir un panorama objectif de l'histoire de *World of Warcraft*. Dans au moins deux des trois cas choisis, il m'apparaît pourtant une mise en retrait du vidéoludique au profit de la crise. La marche funéraire et la manifestation ne sont pas des pratiques ludiques. Ce sont par essence des réunions sociales de crise : dans un cas, celle du décès d'un individu, dans l'autre, celle de la protestation face à une situation jugée inacceptable. Dans les deux cas, il ne s'agit clairement pas de pratiques de divertissement, mais de pratiques institutionnalisées de deuil et de protestation.

Dayan et Katz, lors de leur étude de la télévision cérémonielle¹²⁹, identifient certains événements comme « jouant un puissant rôle d'intégration [...] ils se manifestent avec éclat dans l'histoire institutionnelle et sociale »¹³⁰. La marche d'Elwynn et Toax et la « Million Gnome March » répondent tout à fait à cette définition. Loin d'être des événements ludiques, il s'agit plutôt d'événements intégrateurs et fédérateurs qui marquent l'histoire sociale du

¹²⁶ Voir I.3.a. *Hétérotopie et mise en abyme d'hétérotopies*, page 41.

¹²⁷ MARION Philippe, « Narratologie médiatique et médiagénie des récits », *op.cit.*

¹²⁸ Du latin *ludus* : « jeu, amusement ».

¹²⁹ DAYAN Daniel, KATZ Elihu, *La télévision cérémonielle*, PUF, 1997.

¹³⁰ *Ibid.*

médium dans lequel ils prennent place. On observe finalement que ce n'est pas tant les évènements qui s'adaptent au cadre vidéoludique de *World of Warcraft* que le jeu lui-même qui se débarrasse de ce cadre pour laisser place aux évènements.

Ainsi donc, les pratiques et les dispositifs que j'étudie au sein du jeu sont des importations du monde physique profondément marquées par les codes et les limites qui leurs sont inhérents dans leurs formes d'origine. L'espace numérique apparaît non plus comme un contexte, mais comme un prétexte. Sa trivialité y invite des pratiques extérieures, alors sujettes aux réécritures ; mais plutôt que de conformer ces pratiques à ce nouveau médium, c'est le médium qui s'adapte aux pratiques, que l'on peut dès lors qualifier de reproductions.

b. Un "voile" médiatique

J'évoquais précédemment le cadre fictif de l'espace de jeu numérique. Sur la fiction, Philippe Marion écrit « Pour entrer en fiction, il faut accepter d'être dupé tout en sachant qu'on l'est »¹³¹. Il évoque le « Double visage de l'illusionné »¹³², décrivant cette position du spectateur comme celui qui sait qu'il est dupé, mais qui accepte de l'être. D'une part, cette position rejoint l'idée du MMORPG comme un cadre "semi-réel". D'autre part, elle m'apprend que ce genre de jeu est donc soumis à une acceptation des utilisateurs d'entrer en fiction, en territoire imaginaire. Les joueurs de jeux-vidéos se placent donc comme ces illusionnés conscients de l'être qu'évoque Marion.

Par ailleurs, Philippe Marion s'accorde avec Daniel Bounoux¹³³ quant à ce qu'il appelle « l'immédiateté médiatique ». Ce dernier affirme que toute évolution positive d'un média se traduit par une impression d'immédiateté renforcée, il s'agirait alors d'un « dispositif permettant d'enfourer le moyen terme (entre le monde et nous), ou de raccourcir le circuit d'accès »¹³⁴. Les médias sont des interfaces et, pour Bounoux, ils tendent à s'auto-invisibiliser pour raccourcir le plus possible le circuit entre émetteur et récepteur.

¹³¹ MARION Philippe, « Narratologie médiatique et médiagénie des récits », *op.cit.*

¹³² *Ibid.*

¹³³ BOUGNOUX Daniel, *Sciences de l'information et de la communication*, Larousse, 1993.

¹³⁴ *Ibid.*

Dans ce contexte, les MMORPG semblent régis par ces deux principes évoqués : celui d'une mise en récit du monde et des joueurs qui le peuplent -et d'une acceptation de ce-dernier d'être dupé-, et celui d'une immédiateté médiatique permettant une négation partielle du médium en tant qu' « interface homme-machine-homme ».

Alors, l'espace numérique est en fait une mise en spectacle médiatique du monde physique permettant de créer à la fois une expérience fictive et une immédiateté médiatico-relationnelle. Par là j'entends cette impression de communication et d'échange direct avec « l'autre absent »¹³⁵ incarné par les autres joueuses et joueurs. Si Philippe Marion évoquait cet autre absent dans le cadre des médias dits traditionnels, dans le cas du MMORPG, le dispositif technique permet sa matérialisation, par son avatar; ainsi qu'une instantanéité de la communication, par les canaux de communication.

D'un point de vue médiatique, le jeu de rôle massivement multijoueur en ligne serait donc le résultat de la rencontre d'un récepteur acceptant d'être dupé et de technologie permettant l'instantanéité de l'échange. C'est cette rencontre qui, selon moi, fait de *World of Warcraft* une scène de théâtre. En étudiant mon corpus, j'envisage *World of Warcraft* comme tel, et les joueuses et joueurs qui y évoluent comme des comédiennes et comédiens. Le jeu tout entier est un espace d'échange instantané qui revêt un "voile", constitué des imaginaires combinés des développeurs et des joueurs volontairement dupés. Ce voile serait alors finalement une simple différence de forme entre des pratiques du monde physique et du monde numérique, qui serait en fait similaire dans leur fond.

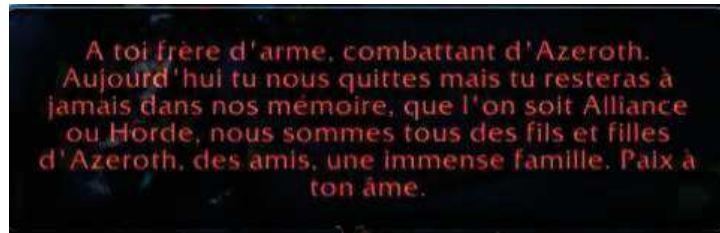
Dans la vidéo d'hommage à Michael par exemple, Elwynn et Toax évoquent « Une nouvelle étoile qui s'ajoute à la voûte céleste d'Azeroth »¹³⁶ pour parler du défunt. Il s'agit là en fait d'une formule poétique fréquente pour glorifier un défunt, mais le voile médiatique y est ajouté avec le terme "Azeroth" : il vient ancrer la formule et les actes qui l'accompagnent dans le monde du jeu, créant ainsi une cohérence entre le signifiant¹³⁷ et l'espace dans lequel il est invoqué. Ainsi il s'agit bien d'un changement de forme (signifiant) et non de fond (signifié). De la même manière, lors de cet hommage, j'observe sur la vidéo qu'un joueur clame dans le canal de discussion textuel les mots « FORCE ET HONNEUR ». Ce terme est en fait une réplique omniprésente dans le monde de *World of Warcraft*, il s'agit du slogan et du cri de guerre d'une des deux grandes factions du jeu. Là encore, même si la forme

¹³⁵ MARION Philippe, « Narratologie médiatique et médiagénie des récits », *op.cit.*

¹³⁶ ELWYNN ET TOAX, « Un hommage à Michael - World of Warcraft - Marche Funéraire », *Youtube*, 2018.

¹³⁷ DE SAUSSURE Ferdinand, *Cours de linguistique général*, Payot, 1916.

n'évoque rien au non initié, il ne s'agit ni plus ni moins que d'une formulation différente des paroles "Paix à son âme", influencée par la culture propre du monde numérique¹³⁸.



Message publié par un joueur lors de l'hommage à Michael¹³⁹

Ainsi, World of Warcraft peut s'apparenter à un "théâtre", dans lequel les joueuses et les joueurs *jouent le jeu* et se laissent duper. Mais par-dessus tout, cette mise en spectacle des joueuses et des joueurs s'accompagne d'une mise en spectacle de leurs pratiques, qui ne changent que dans la forme beaucoup plus romancée qu'elles prennent, mais pas dans leur sens.

c. Une « présentation de soi » assumée

Dans *La Mise en scène de la vie quotidienne*¹⁴⁰, Erving Goffman décrit la société dans laquelle nous évoluons comme un théâtre. C'est exactement ce que je remarque aussi dans les sociétés vidéoludiques que j'étudie. Il s'agit de "théâtres" comme l'affirme Goffman, de lieux de jeu, ou les individus revêtent des « masques »¹⁴¹.

Ce que Goffman souligne dans ses travaux, c'est la nature scénique de la vie sociale. Les individus, dans la société, se présentent implicitement d'une certaine manière et de ce fait "revêtent un masque". Cette « façade »¹⁴² est leur identité sociale, l'ethos qu'ils cherchent à montrer au monde extérieur. Ils prennent sans cesse part à cette grande pièce de théâtre dans laquelle ils jouent un rôle. Jusque-là, la pensée goffmanienne semble rejoindre mes précédentes conclusions sur le MMORPG, notamment sur l'incarnation des ethos dans ce monde numérique. Cependant, la société vidéoludique que j'observe est différente de celle

¹³⁸ Voir I.2. *D'un espace d'échange interculturel à la création d'une culture propre*, page 33.

¹³⁹ ELWYNN ET TOAX, « Un hommage à Michael - World of Warcraft - Marche Funéraire », *Youtube*, 2018.

¹⁴⁰ GOFFMAN Erving, *La Mise en scène de la vie quotidienne : 1. La présentation de soi*, *op.cit.*

¹⁴¹ *Ibid.*

¹⁴² *Ibid.*

qu'étudie Goffman dans le sens où elle est le lieu d'une revendication et d'une affirmation d'une société-théâtre. Là où, dans le monde physique, les masques (ethos) sont cachés et la pièce de théâtre est implicite et se veut invisible, elle est totalement explicite et assumée dans le monde numérique (c'est ce que j'évoquais en parlant d'une revendication des ethos en tant que tels).

Le soi est alors clairement mis en spectacle. Dans les MMORPG, on se présente de la manière dont on veut être perçu et on l'assume ouvertement. Cela a été exploré lors de l'évocation du triple ethos des individus dans les MMORPG : les deux couches superficielles d'ethos sont assumées. La première, celle du personnage, est littéralement revendiquée comme une façade. L'avatar sert d'incarnation au joueur dans le monde numérique, il est le premier masque que le joueur revêt pour se présenter au monde, et est assumé comme tel. La seconde couche d'ethos, celle de joueur, est encore une fois assumée. C'est en fait une persona numérique qui ne cache pas la "réelle" identité du joueur. Seul le troisième et dernier ethos, celui de l'individu, est censé représenter la "vraie" nature, il est revendiqué comme une "réalité".

Mais j'observe et sur mon terrain et dans mon corpus que cette dernière couche d'ethos ne "transperce" que très rarement les deux premières, elle ne me parvient, ainsi qu'à la face du monde numérique, qu'en de très rares occurrences. Ainsi, les joueurs maintiennent cette dernière couche cachée et révèlent au monde seulement leur masque qu'ils assument et revendiquent. Cela ne revient pas à dire que la couche d'ethos la plus profonde ne serait pas une façade et échapperait au théâtre social qu'évoque Goffman, mais plutôt que cette dernière couche, qui n'est pas assumée comme un masque, est rarement révélée par les joueurs. Il est peu pertinent de se demander si cette dernière couche d'ethos fait l'objet d'une « sincérité de l'acteur »¹⁴³. J'observe finalement le monde numérique comme un théâtre assumé, un lieu de mise en scène de soi, qui n'invite pas à montrer ce que l'on veut faire passer pour son vrai-soi.

Ainsi, dans le cas du vidéaste Asmongold, j'évoquais cette dernière couche d'ethos, cette "vraie" personnalité, qui ressortait uniquement dans des vidéos plus sérieuses, souvent détachées de l'univers de *World of Warcraft*. A travers toutes les *transmog competitions* que j'étudie, pas une seule fois le *YouTubeur* ne révèle cet ethos. A travers tous les épisodes, il reste derrière le masque du personnage et du joueur, assumant alors son statut de performeur et ne niant pas la falsification de sa propre présentation.

¹⁴³ GOFFMAN Erving, *La Mise en scène de la vie quotidienne : 1. La présentation de soi*, op.cit.

Mais une telle observation pousse à se demander si nous restons alors dans le schéma goffmanien de la « mise en scène du quotidien ». Car si les masques sont assumés comme tels, la mise en scène et ses conséquences s'en voient drastiquement changées. Finalement, la plupart des idées que Goffman avance dans *La mise en scène de la vie quotidienne : I. La présentation de soi* ne s'appliquent pas au médium que j'étudie. La revendication des façades enlève toute idée de secret (que Goffman évoque amplement dans le quatrième chapitre de son ouvrage), de représentation frauduleuse, d'idéalisation... Apposer la pensée goffmanienne sur la société vidéoludique de *World of Warcraft* revient à simplifier les concepts avancés par le chercheur de manière excessive. Il paraît alors difficile d'avancer que les MMORPG sont le lieu d'une mise en scène de soi au sens où l'entend Goffman. Néanmoins, la revendication des façades, des ethos et du monde comme terrain de jeu -au sens théâtral- permet d'affirmer que les MMORPG sont malgré tout le lieu d'une mise en spectacle numérique des individus, bien que la revendication de cette mise en spectacle rende impossible une comparaison directe entre le monde physique et le monde numérique.

Le MMORPG semble donc, malgré tout, être le théâtre d'une mise en spectacle des joueurs et de leurs pratiques. Ces pratiques, antérieures au dispositif médiatique, se voient modifiées par la culture propre du jeu ainsi que par de nouvelles limitations et extensions techniques. *World of Warcraft* semble être un lieu de vie mis en spectacle par les développeurs.

3. Mais peut-on vraiment penser à des lieux de vie “voilés” ?

Lors de l'étude approfondie de mon corpus, je remarque de nombreux éléments qui, malgré tout ce que j'ai évoqué précédemment, pourraient prouver que les MMORPG ne sont pas profondément des lieux de vie “voilés”. S'ils revêtent bel et bien cette lecture pour certains utilisateurs, il semble finalement erroné d'affirmer que c'est là leur nature.

a. Une question de présentation et de représentation¹⁴⁴

Pour questionner les limites de cette deuxième hypothèse, je m'appuie tout d'abord sur une recherche d'Inès Garmon et d'Étienne Candel portant sur les réseaux-sociaux et la « représentationnalité » qu'ils encouragent¹⁴⁵.

C'est dans ce contexte qu'ils évoquent « l'impression d'immédiateté »¹⁴⁶ numérique précédemment citée, et la nuance à la vue de ce nouveau médium que sont les réseaux-sociaux. Selon Garmon et Candel, les réseaux-sociaux ne sont plus seulement des dispositifs représentatifs, mais ils s'imposent comme des médiums de construction identitaire. Il ne s'agit plus de représenter la réalité avec le moins d'artifice et de filtre possible, mais de la construire. Garmon et Candel citent d'ailleurs la « fabrique de soi » que Gomez-Mejia identifiait sur le Web en 2016¹⁴⁷. Ainsi, selon eux, les médiums ne viseraient plus seulement une reproduction transparente du réel, mais plutôt une représentation fabuleuse, mise en spectacle - par les utilisateurs eux-mêmes dans le cas des réseaux-sociaux. Jusqu'ici, la pensée de Garmon et Gomez tendrait donc à affirmer la vision des MMORPG comme des espaces de vie numérique, car ils rejoindraient ici la définition qu'ils donnent des réseaux-sociaux en tant que média.

C'est cependant dans la suite de leur recherche que la nuance apparaît. En effet, Garmon et Gomez évoquent ensuite la représentation caractéristique du numérique. La représentation numérique serait alors située entre une représentation du réel et un “simulacre”. Cette représentation prendrait place au sein d'un médium considéré comme

¹⁴⁴ GARMON Inès, CANDEL Etienne, « Matérialité, formes et pouvoirs de la « représentationnalité » numérique. Approche épistémologique de la représentation par le Web contemporain et ses interfaces tactiles », *op.cit.*

¹⁴⁵ *Ibid.*

¹⁴⁶ BOUGNOUX Daniel, *Sciences de l'information et de la communication, op.cit.*

¹⁴⁷ GOMEZ-MEJIA Gustavo, *Les fabriques de soi ? Identité et industrie sur le Web*, MkF éditions, 2016.

transparent, comme vecteur d'information et de réel, et c'est en cela qu'elle pourrait être naturalisée comme une représentation et non comme une présentation. Car Garmon et Gomez le disent, une présentation est « une construction sémiotique »¹⁴⁸, on retrouve ici la notion de fabrique de soi précédemment évoquée. C'est là une des révolutions des réseaux-sociaux : ils sont un lieu de constructions sémiotiques transparentes, un lieu où « les signes [...] valent “vraiment” pour le sujet ainsi évoqué »¹⁴⁹.

J'évoquais plus tôt le masque social goffmanien, et concluais en soulignant que ce masque était assumé et reconnu comme tel dans l'espace numérique vidéoludique ; c'est totalement l'inverse sur les réseaux-sociaux. Dans *World of Warcraft*, l'espace numérique n'est pas naturalisé comme un lieu de représentation, la « fabrique de soi » est identifiée et, dans certaines pratiques comme le RolePlay, revendiquée par les joueuses et les joueurs. Les signes ne sont pas naturalisés comme des réalités, mais sont assumés en tant que tels.

Comme souligné préalablement lorsque je suggérais différentes “couches” d'ethos chez les joueurs¹⁵⁰, les MMORPG sont le lieu d'une revendication d'ethos comme des agglomérations de signes qui donne à voir une présentation plutôt qu'une représentation.

Enfin, au-delà des ethos et des individus, l'espace numérique lui-même n'a pas vocation à représenter, il est une présentation, un simulacre et il s'affirme comme tel. Le “voile” que j'évoquais un peu plus tôt est finalement une couche de fiction assumée, rendant impossible un parallèle entre réseaux-sociaux (qui ont vocation à représenter le réel - bien qu'ils le présentent) et MMORPG (qui présentent une fiction).

Dans cette mesure, les MMORPG ne peuvent être comparés aux réseaux-sociaux, qui sont actuellement, dans les imaginaires comme dans les pratiques, ce qui se rapprocherait le plus d'un “espace de vie numérique”. La revendication des ethos et des signes en tant que tel, ainsi que celle du monde numérique comme simulacre, impose d'appréhender les MMORPG comme des espaces de présentation plutôt que de représentation.

¹⁴⁸ GARMON Inès, CANDEL Etienne, « Matérialité, formes et pouvoirs de la « représentationnalité » numérique. Approche épistémologique de la représentation par le Web contemporain et ses interfaces tactiles », *op.cit.*

¹⁴⁹ *Ibid.*

¹⁵⁰ Voir I.3.c. *La création d'un triple ethos : avatar, joueur, puis individu*, page 45.

b. Et une question de distance

Je parlais plus tôt de l'impression d'instantanéité souhaitée par les médias et permise, dans une certaine mesure, par le MMORPG. La technique et la technologie permettent cette instantanéité : les serveurs interconnectés relient les joueurs et brisent alors la distance qui les sépare. Dans les MMORPG, les interactions des joueurs -entre eux et avec le monde qui les entoure- sont très comparables à celles du monde physique ; mais, en analysant plus en profondeur, elles semblent aussi connaître leur lot de différences. Car malgré l'illusion, la distance physique qui sépare les joueurs a un impact direct sur leur rapport au monde numérique ainsi qu'à l'altérité qu'il abrite.

Lors de mon étude de la marche d'hommage organisée par les vidéastes Elwynn et Toax, je remarque par exemple plusieurs messages textuels envoyés par les joueurs à but humoristiques¹⁵¹. Cela prouve bien que, même au sein de cet événement, différentes formes de pratique du jeu coexistent. Là où dans le monde physique, l'humour venant d'étrangers au défunt n'a strictement pas sa place dans un hommage funéraire selon l'étiquette, le monde numérique vidéoludique impose une étiquette plus souple; souplesse induite par la distance entre les joueurs créée par l'interface médiatique.

De la même manière, j'observe que de nombreux épisodes des *transmog competitions* du *YouTubeur* Asmongold voient un ou plusieurs joueurs interférer dans la cérémonie. Le plus souvent, ces joueurs détournent des dispositifs mis à leur disposition par le jeu ("mascotte", "emote"...) à des fins humoristiques, pour faire rire l'audience, souvent sous le regard bienveillant d'Asmongold. Les codes du défilé, d'habitude stricts, sont alors brisés, rappelant par ailleurs la nature vidéoludique du médium et l'objectif de divertissement propre à ces compétitions. Encore une fois, ces écarts de comportements sont induits par la distance physique qui séparent les joueurs et par la nature vidéoludique du médium. Plus qu'une induction, j'observe au fil des épisodes une sorte d'encouragement, de la part d'Asmongold et de son audience, à ces comportements. Là où de telles interférences seraient punies dans le monde physique, elles sont ici sollicitées par l'audience, qui y voit une source de divertissement. De la même manière, le vidéaste qui organise les compétitions est souvent amusé par celles-ci, auxquelles il répond souvent par une provocation en retour, approuvant alors l'acte dissident.

¹⁵¹ Voir Annexe 4 : Messages humoristiques lors de l'hommage à Michael, page 114.

Cette idée d'une distance physique qui altérerait les comportements des individus dans l'espace numérique n'est pas nouvelle, et certainement pas propre aux seuls MMORPG. Benford et d'autres chercheurs identifiaient déjà en 1998 plusieurs modèles d'espaces partagés, notamment sur le numérique¹⁵². Les MMORPG entrent dans la catégorie des « Virtual reality »¹⁵³, c'est-à-dire des espaces partagés synthétiques (« synthetic ») et éloignés (« remote »). La notion de distance entre les joueurs est intrinsèque au dispositif médiatique du jeu-vidéo en ligne, elle définit le médium, ses usages et les pratiques qu'on y observe. Bien qu'ayant démontré une certaine mise en spectacle de dispositifs et de pratiques venues du monde physique au sein de l'espace numérique vidéoludique, ces éléments sont sujet à des évolutions liées non seulement à la distance physique qui séparent les utilisateurs, mais aussi à la nature première vidéoludique du médium étudié. Ainsi, il ne s'agit pas d'une simple réécriture des pratiques à l'aube de la trivialité de l'espace numérique, mais d'une mutation de celles-ci due à la nature du média et à ce qu'il impose physiquement (la distance) à ses utilisateurs. Dès lors, la trivialité de l'espace numérique n'est pas à remettre en question, mais son statut de cyber société régie par les règles de la société physique, mais « camouflée » sous des imaginaires, semble compromis.

c. Les différentes (*infinies* ?) pratiques du MMORPG

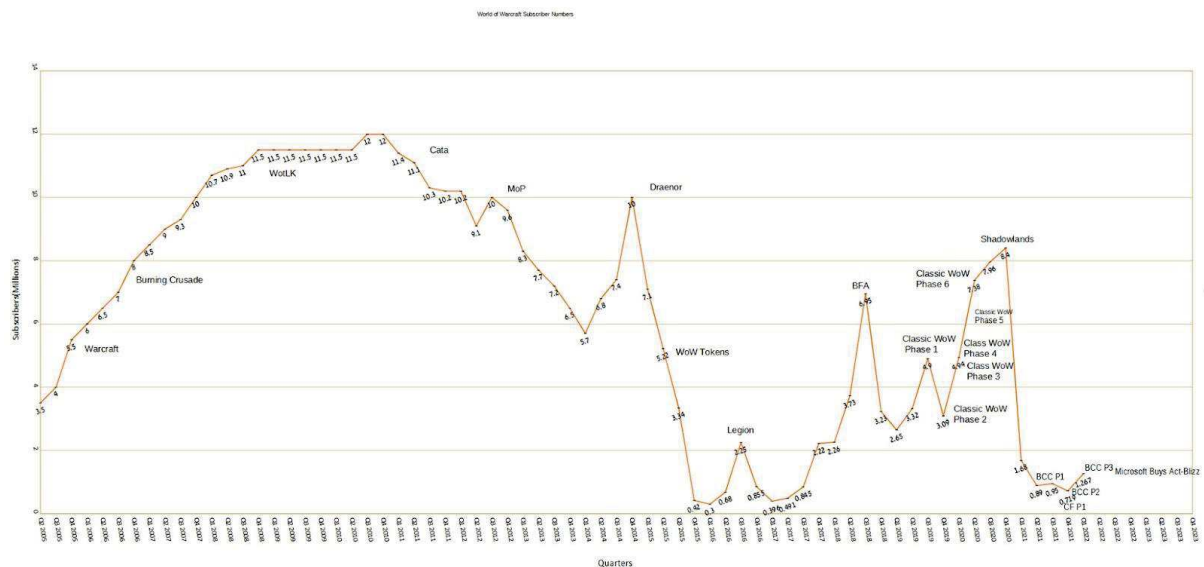
Un aspect fondamental m'apparaît à mesure que mon étude de terrain progresse : certains éléments chez les joueurs que j'observe relèvent de pratiques du jeu profondément différentes de tout ce que j'évoque jusqu'ici. Il ne s'agit pas d'invalider ce qui a été observé, mais de reconnaître qu'il ne s'agit que d'une pratique du MMORPG parmi d'autres. Si certains joueurs vivent le jeu comme un théâtre social -l'apogée de cela étant la pratique du RolePlay-, mon étude met aussi en avant qu'une grande partie des joueurs pratiquent le jeu pour ce qu'il est : un objet de divertissement vidéoludique.

Un indice fort de ce phénomène me parvient lorsqu'un joueur de ma guilda affirme qu'il va mettre en pause son abonnement au jeu en attendant la prochaine mise à jour, soulignant que celle-ci devrait apporter son lot de nouveaux contenus. Il s'agit là d'un joueur qui décide d'arrêter de jouer au jeu car il estime en avoir fait le tour, et attend quelques mois qu'une mise à jour du jeu viennent ajouter de nouveaux contenus à explorer. Dès lors, sa

¹⁵² BENFORD Steve, GREENHALGH Chris, HOPKINS Gail, BROWN Chris, KOLEVA Boriana, «Understanding and constructing shared spaces with mixed-reality boundaries», *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* numéro 5, 1998.

¹⁵³ En français : «Réalité Virtuelle».

pratique du jeu est opposée à tout ce que je soulignais. Là où un “espace de vie” ne connaît pas de fin, il existe pour certains joueurs un effet de causalité direct entre le fait d’avoir fini le contenu propre proposé par le jeu et l’arrêt du jeu. En me renseignant, je me rends compte que cette pratique de *World of Warcraft* est particulièrement répandue. Les chiffres soulignent qu’entre chaque extension¹⁵⁴, des millions de joueurs se désabonnent du jeu et arrêtent donc d’y jouer, souvent pendant plusieurs années, en attendant la sortie de l’extension suivante. Ainsi ces joueurs ne pratiquent pas le MMORPG comme un espace de vie sociale, ils n’y fondent pas nécessairement un second quotidien, puisque leur intérêt dans le jeu est profondément lié au contenu vidéoludique que ce dernier met à leur disposition. Dès lors, il m’apparaît que ces joueurs ont une pratique purement ludique du médium.



Nombre d’abonnés à *World of Warcraft* par quart d’année. Le graphique souligne que depuis 2011, le nombre d’abonnés au jeu chute entre chaque sortie d’extension avant de remonter lors de la sortie d’une extension majeure¹⁵⁵.

¹⁵⁴ Dans les MMORPG, les extensions sont des mises à jours majeures survenant en moyenne tous les 4 ans et apportant énormément de nouveau contenu à explorer pour les joueurs (souvent sous la forme de nouveaux objets, nouveaux donjons et raids, nouvelles zones à explorer, nouvelles histoire à suivre et parfois nouvelles fonctionnalités).

¹⁵⁵ JUDGEHYPE, « Estimation du nombre d’abonnés à World of Warcraft de 2004 à 2023 », consulté le 02/10/2023.

Pour illustrer ce point, je mets avant un évènement extérieur à mon corpus, mais similaire à “L’Hommage à Michael” dans la mesure où il s’agit là aussi d’une marche funèbre organisée sur *World of Warcraft*, c’est le scandale de *Serinity Now*¹⁵⁶.

Ainsi, en 2006, un grand groupe de joueuses et de joueurs se réunit pour rendre hommage à leur défunt compagnon de jeu. Regroupés autour d’un lac, habillés de vêtements simples et évidemment désarmés, les joueurs entament la cérémonie funéraire. Soudain, un groupe de joueurs ayant eu vent de l’évènement arrivent, armés jusqu’aux dents, et massacrent tous les participants de la cérémonie. Ce groupe se faisait appelé *Serinity Now*, et ils donneront leur nom au scandale qui suivra cet évènement. Les joueurs massacrés se plaindront du manque de respect énorme de cet acte vis-à-vis de la joueuse défunte, tandis que les attaquants justifieront leur acte en disant qu’ils n’ont transgressé aucune règle du jeu. Cet évènement divise profondément la communauté autour du jeu, formant deux camps distincts et enflammant les forums du jeu¹⁵⁷. Finalement, cet évènement souligne la pluralité forte des pratiques de jeu, qui s’opposent parfois les unes aux autres sans trouver de terrain de compatibilité. Si certains voient et pratiquent le MMORPG comme un espace de vie numérique, d’autres y trouvent leur compte en considérant cet espace comme un simple lieu de divertissement. Les règles de bienséance précédemment évoquées n’existent que pour qui veut bien les respecter.

Ainsi, il semble exister autant de pratiques du MMORPG qu’il existe de joueuses et de joueurs. Il serait par conséquent erroné de qualifier le MMORPG d’espace de vie secondaire car, ni dans son émission par les développeurs, ni dans sa réception par une supposée majorité des joueurs, il n’a vocation à l’être. Mon observation qui fonde cette hypothèse ne concerne qu’une partie -malgré tout non négligeable- des pratiques de l’espace numérique vidéoludique.

Finalement, l’hypothèse visant à affirmer que les MMORPG ne seraient “que” des espaces de vie numérique me semble erronée. Il s’agit bien de l’une des pratiques de ce lieu numérique, mais, contrairement à la trivialité évoquée en première partie, cette pratique n’est pas intrinsèque au médium.

¹⁵⁶ TIPS OUT, « A Funeral to DIE FOR - The Legend of Serenity Now | Vanilla WoW », *Youtube*, 2018.

¹⁵⁷ Voir Annexe 5 : Réactions au scandale de *Serinity Now*, page 115.

Il ne s'agit pas de nier ce que cette seconde partie a pu mettre en exergue. Déjà, il est clair que les MMORPG reproduisent des logiques capitalistes inspirées du monde physique et que la société numérique à l'œuvre dans ces jeux est profondément similaire aux sociétés capitalistes que notre monde connaît. Il est également vrai que les MMORPG projettent un "voile" sur des pratiques et des dispositifs inspirés du monde physique. J'observe tout au long de mon étude que bon nombre de pratiques que je pensais propres à l'espace numérique vidéoludique sont en fait des reproductions venues du monde physique, par dessus lesquelles s'ajoutent les imaginaires liés au jeu. Le MMORPG est donc bel et bien un espace de transition médiatique de pratiques et de dispositifs sociaux-culturels. D'ailleurs, Vincent Berry analysait la cyberculture vidéoludique comme trouvant ses racines « dans des pratiques antérieures et dans un patrimoine ludique plus ancien »¹⁵⁸. Ainsi, il est logique que les dispositifs et pratiques que j'observe soient des reproductions.

Mais s'agit-il pour autant d'un lieu de vie voilé ? L'analyse de mon terrain me pousse à répondre à cette hypothèse par la négation. Le MMORPG semble plutôt être un espace de rencontre des ethos assumés et de confrontation des imaginaires qui y sont liés, parfois hétérogènes. Car les MMORPG sont une affaire de présentation et non de représentation. Ce sont des lieux bien réels, mais profondément fictifs. Ainsi, la pensée goffmanienne que je voulais précédemment leur appliquer se justifie plus difficilement. Les notions de masques et de théâtre social n'ont de sens que dans le cadre d'une représentation, mais ils en perdent dans celui d'une présentation comme les MMORPG donnent à voir.

Enfin, le médium appelle à des pratiques diverses. Porter mon regard sur des pratiques du jeu extérieures à mon objet d'étude invalide mon hypothèse, me prouvant que les pratiques de l'espace numérique vidéoludique comme un simple contenu de divertissement numérique sont nombreuses, peut-être même majoritaires. Le MMORPG peut donc être appréhendé comme un espace de vie numérique, mais cette pratique n'est pas intrinsèque au médium, elle n'est pas inscrite en lui, invalidant donc ma supposition initiale.

¹⁵⁸ BERRY Vincent, « Une "cyberculture" ludique, collaborative et paradoxale », *MédiaMorphose* numéro 22, 2008.

III - La création d'un lieu de sacre : quand le jeu-vidéo devient une enceinte sacrilège ?

Les deux premières hypothèses que j'ai explorées portent sur la nature du médium. La première soulignait l'aspect trivial et semi-hétérotopique des MMORPG tout en s'intéressant aux cybercultures érigées par les joueuses et les joueurs au sein de ces espaces numériques. Ma seconde hypothèse soulignait la similitude des pratiques observées à celles venues du monde physique qui seraient mises en spectacle dans l'espace vidéoludique. Bien qu'elle se soit révélée fautive, je veux maintenant étudier ces pratiques elles-mêmes. Car, en observant leur rapport au monde physique et leur transformation dans le monde numérique, je me rends compte que beaucoup de ces pratiques évoquent, à première vue, une certaine forme de ritualité. Si cette hypothèse s'avère, les pratiques que j'observe relèveraient alors d'une certaine forme de sacralisation, inhérente à la notion de rite comme je vais la définir, et l'espace numérique étudié pourrait être qualifié de sacrilège.

Cette idée d'une relocalisation de la religion et du sacré dans le numérique a déjà été explorée par de nombreux auteurs.

Tout d'abord, Bainbridge identifie dans son travail sur *World of Warcraft*¹⁵⁹ toute une partie iconographique inhérente à l'univers de jeu. Il observe que le jeu abrite en son sein des éléments renvoyant sémiotiquement au religieux : les anges, les églises, les monastères etc. L'une des deux grandes capitales du jeu, Hurlevent, abrite par exemple une cathédrale, ressemblant clairement à une cathédrale du monde physique (architecture gothique, vitraux etc.) peuplée de prêtres et autres membres du clergé. De la même manière, en Pandarie, zone inspirée de l'Asie médiévale, on retrouve de nombreux temples et monastères, proches des temples bouddhistes et hindouistes que notre monde physique connaît. Ainsi, s'il ne s'agit pas de représenter des religions réelles dans le jeu, une facette d'Azeroth se présente comme fictivement religieuse, et rappelle, par des icônes¹⁶⁰, les religions propres au monde physique.

¹⁵⁹ BAINBRIDGE William Sims, *The Warcraft civilization. Social science in a virtual world*, MIT Press, 2010.

¹⁶⁰ Au sens sémiologique de Peirce (PEIRCE Charles Sanders, « Éléments de Logique », 1903, dans *Collected Papers*, Harvard University Press, 1960)..



Capture d'écran de l'intérieur de la cathédrale de Hurlevent dans *World of Warcraft*.
L'espace est pétri d'icônes religieuses.

Il ne s'agit cependant pas d'identifier ces formes, car ce qui m'intéresse ici n'est pas l'espace numérique tel qu'il est lors de son émission, mais sa transformation au contact des joueuses et des joueurs qui le peuplent.

Dans cette optique, on peut aussi citer la recherche de Stef Aupers et Dick Houtman sur l'émergence de la religion au sein de l'espace numérique¹⁶¹. Cependant, si cette recherche affirme la venue de la religion comme thème majeur dans les différents espaces numériques que les deux chercheurs étudient -et sans en nier l'intérêt profond-, il ne s'agit pas là non plus de ce que j'étudie dans le cadre de cette hypothèse. J'envisage la cérémonie et le rituel comme des indices d'une religion comme l'entend Durkheim¹⁶², c'est-à-dire potentiellement dénoués de divinité. Ainsi, il ne s'agit plus de s'intéresser, comme pour la seconde hypothèse, à une transgression des religions "réelles" dans l'espace numérique, mais d'étudier la naissance d'une forme de sacralisation de l'espace numérique lui-même, ou des dispositifs qui lui sont propre, par le biais de pratiques rituelles.

¹⁶¹ AUPERS Stef, HOUTMAN Dick, *Religions of Modernity. Relocating the Sacred to the Self and the Digital*, Brill, 2010.

¹⁶² DURKHEIM Emile, *Les Formes élémentaires de la vie religieuse. Le système totémique en Australie*, *op.cit.*

1. Les MMORPG, espaces de “coopération vidéoludique”

Pour entamer mon analyse, je me penche tout d’abord sur la création des pratiques que j’observe, car avant d’en étudier l’aspect rituel, il me paraît important d’en identifier les origines.

La question de la nature de l’espace numérique se pose alors à nouveau. Lors de l’évocation de la culture propre des MMORPG en première partie¹⁶³, j’identifiais ce qui s’apparente à une co-crédation de la culture par les d’éveloppeurs (émetteurs) et les joueurs (récepteurs). Pour ce qui est des pratiques qui découlent de ces cultures, je me demande désormais si l’espace numérique a vocation à les accueillir, s’il les invite par “nature”, ou si ces dernières sont le fruit d’un braconnage -au sens de Michel de Certeau- de l’espace numérique vidéoludique par les joueuses et les joueurs.

a. Les MMORPG sont bien le lieu d’un braconnage...

De nombreux chercheurs en *play studies* ont déjà identifié l’espace numérique comme le lieu d’une appropriation par les joueuses et les joueurs d’un espace; d’un dépassement des pratiques et des significations prévus par les émetteurs du jeu¹⁶⁴. Pourtant, peu d’entre eux semblent évoquer le concept de braconnage de De Certeau. En suivant la pensée de De Certeau, on s’oppose à l’idée de Michel Foucault qui voudrait que les êtres soient dans une dynamique de passivité face à ce qui leur est imposé¹⁶⁵. Ainsi, ces-derniers utiliseraient des « ruses » pour adapter un territoire (numérique dans mon cas) qui n’est pas le leur mais dans lequel ils évoluent néanmoins. De Certeau appelle ce phénomène la « pratique de l’espace »¹⁶⁶. Or en étudiant mon corpus, je me rends compte que cette « pratique de l’espace » est absolument indéniable au sein de *World of Warcraft*. J’irai même jusqu’à dire que les MMORPG sont un espace particulièrement remarquable pour observer cela et que le terme de « pratique de l’espace » est parfaitement adapté à ce médium, jusque dans sa structure sémiotique.

¹⁶³ Voir I.2. *D’un espace d’échange interculturel à la création d’une culture propre*, page 33.

¹⁶⁴ BARNABÉ Fanny, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs », *Recherches en sciences sociales sur Internet* numéro 4 : *Les mondes du jeu*, 2015.

¹⁶⁵ FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir : naissance de la prison*, *op.cit.*

¹⁶⁶ DE CERTEAU Michel, *L’invention du quotidien, volume 1 : Arts de faire*, *op.cit.*

Je citais plus tôt les *transmog competitions* organisées par Asmongold, qui prennent place au sein d'un espace de jeu prévu pour un tout autre effet. L'hétérotopie du raid, que je citais plus tôt¹⁶⁷, est prévue pour séparer un groupe de joueurs de l'altérité et leur permettre de faire face à un défi ardu sans être dérangé par "les autres" (entendu comme les étrangers au groupe). Lorsqu'il prépare ses compétitions, Asmongold pénètre alors ce lieu clos. Accompagné de partenaires de jeu, ils éliminent toutes les menaces présentes et viennent à bout du défi proposé par le raid, dans le but de créer un espace clos, mais vide de tout danger. Il peut alors organiser sa compétition dans cet espace pour s'assurer de ne pas être dérangé par des joueurs qui n'y seraient pas invités. C'est de sa part une véritable ruse pour s'appropriier l'espace et s'emparer de ses spécificités. Il s'agit d'utiliser à ses propres fins l'hétérotopie permise par l'espace, tout en se débarrassant des contraintes premières que ce même espace impose. Par ailleurs, l'hétérotopie est alors profondément transformée par cette appropriation : le raid, incarnation du défi et de la performance, se transforme en un lieu imprégné d'imaginaires de propriété. Il s'agit là d'une « pratique de l'espace » à proprement parler, d'un véritable braconnage de la part du vidéaste.

Mais penser le braconnage seulement comme cela reviendrait à oublier la notion de rébellion présente dans la pensée de De Certeau. Le braconnage est avant tout le fruit du refus d'un sens culturel imposé par une quelconque autorité sur les individus. Ainsi, je considère les concepteurs des MMORPG comme une source, si ce n'est d'oppression¹⁶⁸, d'autorité sur les joueuses et les joueurs. De Certeau appelle ces pratiques autoritaires des « stratégies »¹⁶⁹, en opposition aux « ruses » mobilisées par les individus pour s'opposer à l'autorité. Dans le cas de *World of Warcraft*, la Million Gnome March est le parfait exemple d'une stratégie utilisée par les développeurs pour "oppresser" (le terme est ici à relativiser grandement, entendu au sens "d'aller contre") les joueurs, et d'une réponse de ces-derniers par le braconnage de l'espace numérique. Pour rappel, cette protestation commence par un choix de *Blizzard* d'affaiblir l'une des "classes" du jeu, les "guerriers", qu'il jugeait trop puissante par rapport aux autres. De nombreux joueuses et joueurs de cette classe, mécontents de cette nouvelle et estimant qu'ils ne méritaient pas cet affaiblissement futur, organisèrent ce qui sera la plus grande manifestation vidéoludique de l'histoire du média. Ils seront rejoints par des représentants de toutes les classes du jeu venant protester contre cet affaiblissement jugé

¹⁶⁷ Voir I.3.a. *Hétérotopie et mise en abyme d'hétérotopies*, page 41.

¹⁶⁸ Voir *Recommandations professionnelles*, page 98.

¹⁶⁹ DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien, volume 1 : Arts de faire, op.cit.*

injuste par toutes et tous. Ainsi, l'affaiblissement des « guerriers » peut être considéré comme une stratégie de contrôle de la part des développeurs. Il s'agit de dicter aux joueuses et aux joueurs ce qui est bon pour eux et de leur imposer ce choix. La réaction des joueurs face à cela a été de s'approprier l'espace numérique et surtout les moyens mis à leur disposition (créer plusieurs personnages différents, se rassembler en un même lieu) et de les détourner, de les retourner contre *Blizzard*. Ainsi, le « massivement » multijoueur qui fait la particularité des MMORPG a été braconné par les joueurs et utilisé contre le pouvoir en place pour protester face à ce choix jugé néfaste.

b. Mais ils en restent néanmoins profondément polychrésiques¹⁷⁰

Les exemples de braconnage que j'ai donnés concernent le jeu-vidéo qui alimente mon corpus : *World of Warcraft*. Si ces exemples sont pertinents, ils ne permettent pas totalement de considérer *Blizzard* comme le pouvoir stratégique propre à la pensée de De Certeau. Car même quand *Blizzard* impose ces choix aux joueurs et les « oppresse », il ne s'agit jamais d'imposer une lecture spécifique de l'espace numérique et des pratiques culturelles qui y sont liées.

Quand Jeanneret développe son concept de trivialité, il évoque aussi la « polychrésie »¹⁷¹ qui va avec et qui souligne les « constantes réappropriations »¹⁷² que subissent les objets culturels sous le prisme de la trivialité. Ainsi, en tant qu'espaces profondément triviaux, il semble que les MMORPG pourraient aisément être qualifiés de polychrésiques. L'espace numérique serait alors le lieu de réappropriations multiples par chacun des joueurs. Dire que l'espace est profondément polychrésique revient à dire qu'il est inscrit dans sa nature qu'il s'y opère une réappropriation et une relecture constante.

En tant qu'objets culturels, les MMORPG sont de toute façon polychrésiques, car tout objet culturel circulant l'est selon Jeanneret. Il s'agit ici de déterminer dans quelle mesure ils le sont et ce que cela peut dire sur leur nature.

Plusieurs indices laissent à penser à une polychrésie des MMORPG. Mon corpus souligne la grande facilité avec laquelle les joueurs s'approprient le lieu. Les trois traces d'événements qui constituent mon corpus sont des témoins d'une appropriation du lieu par les joueurs à une fin qui n'était pas prévue initialement par *Blizzard*. D'une part, on remarque que dans les

¹⁷⁰ JEANNERET Yves, *Penser la trivialité, volume I, « La vie triviale des êtres culturels », op.cit.*

¹⁷¹ *Ibid.*

¹⁷² *Ibid.*

deux cas où l'appropriation n'est pas en opposition directe à *Blizzard* (la marche funéraire et les concours de mode), les développeurs laissent les joueuses et les joueurs libres de s'approprier l'espace comme bon leur semble, sans jamais intervenir. Ainsi se crée non plus un discours entre l'émetteur et le récepteur, mais entre le récepteur et le dispositif lui-même. D'autre part, je reviendrais sur les différentes pratiques du MMORPG que je soulignais pour invalider l'hypothèse précédente¹⁷³. En évoluant dans le jeu et en observant les comportements des joueurs de ma guilde, je me rends compte que chacun des joueurs a une pratique propre du jeu. Si certaines de ces pratiques se ressemblent, j'observe véritablement une appropriation de l'espace de jeu par chacun des joueurs avec qui je rentre en contact. Tous, à leur manière, font de *World of Warcraft* une expérience unique qui leur est propre. Dès lors, je considère le jeu comme un espace polychrétique qui par sa nature semble encourager une réappropriation constante par ses utilisateurs.

En opposition avec l'idée que le lieu serait braconné, il s'agirait ici d'une prédisposition du médium lui-même à être l'objet de réappropriations. J'observe alors quelque chose qui relèverait de la construction. Je l'avais relevé instinctivement dès le début de ma recherche, en évoquant notamment la construction d'un quotidien dans le jeu par les joueurs naissant d'un dialogue entre joueurs et médium. Je crois voir ici une véritable coopération entre les joueurs et le médium qui conduit à cette appropriation.

c. Le MMORPG comme une “coopération vidéoludique”

Il apparaît finalement bien que les MMORPG sont le lieu de ce que je nommerais, en référence à Eco, une “coopération vidéoludique”. A la fois lieu de braconnages et lieux polychrétiques, ils appellent à l'appropriation sans pour autant l'inviter. C'est en cela qu'on peut les rapprocher de la notion de « coopération interprétative » d'Umberto Eco¹⁷⁴. Ce-dernier estime que « le texte est une machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà-dit restés en blanc »¹⁷⁵. En adaptant cette idée au médium que j'étudie, cette notion de coopération paraît particulièrement adaptée aux MMORPG. Ainsi, il existerait un “joueur modèle”¹⁷⁶ qui

¹⁷³ Voir II.3.c. *Les différentes (infinies ?) pratiques du MMORPG...*, page 67.

¹⁷⁴ ECO Umberto, *Lector in fabula*, Editions Grasset, 1979.

¹⁷⁵ *Ibid.*

¹⁷⁶ Dérivé du « lecteur modèle » d'Umberto Eco, *Ibid.*

répondrait, par sa ou ses pratiques de l'espace numérique vidéoludique, aux attentes des développeurs. Il existerait parallèlement des "joueurs empiriques"¹⁷⁷, qui opéreraient un acte constant de coopération avec le médium pour l'actualiser. Les actualisations du médium seraient alors perpétuelles (car contrairement à un roman, le MMORPG ne voit pas de fin à proprement parler). Elles seraient par ailleurs multiples, aussi nombreuses que les millions de joueuses et de joueurs peuplant les jeux.

Eco identifie aussi des situations où le lecteur « met en lumière quelque chose que l'auteur ne pouvait pas vouloir dire et que pourtant le texte semble exhiber avec une absolue clarté »¹⁷⁸. Cette idée d'un dépassement de l'émetteur -pour moi *Blizzard*- se vérifie aussi dans les MMORPG. Le médium lui-même semble inviter en son sein toutes les pratiques que j'observe. Pour reprendre l'exemple maintenant récurrent de l'espace de raid utilisé par Asmongold pour son défilé, il paraît évident que ce n'était qu'une question de temps avant qu'un groupe de joueurs choisisse de détourner l'usage de ces espaces pour en faire des lieux clos soumis à leur contrôle. Il est d'ailleurs très probable que d'autres joueurs aient eu cette lecture et cette utilisation de l'espace de raid bien avant Asmongold.

De même avec la Million Gnome March : la combinaison de la promesse d'un monde "massivement multijoueurs", propre aux MMORPG, et des limitations techniques des serveurs amènerait forcément à une lecture de l'espace comme un lieu exacerbé de révolte, puisque la réunion massive de joueuses et de joueurs aurait un impact concret sur le dispositif technique derrière le médium.

Ces différentes lectures du jeu semblent aujourd'hui évidentes, il semble que le médium les « exhibe avec une infinie clarté ». Pour autant, elles ont échappé aux développeurs et à *Blizzard* avant que les joueurs, du fait d'une coopération, les découvrent. Ces lectures du jeu en sont pourtant à l'origine, comme si peu importe ce que ces-derniers dictaient, elles étaient inhérentes au médium.

Cette notion de coopération se présente comme une alternative au braconnage de De Certeau et à la polychrésie de Jeanneret. Les pratiques et l'espace numérique ne peuvent dès lors plus être considérées séparément. Elles sont les deux facettes d'une même pièce, un tout composé du médium et de son joueur modèle ainsi que des pratiques pragmatiques opérées par les joueurs empiriques. Il s'agit quelque part d'un acte d'appropriation du médium, si

¹⁷⁷ Dérivé du « lecteur empirique » d'Umberto Eco (ECO Umberto, *Lector in fabula*, *op.cit.*).

¹⁷⁸ *Ibid.*

bien qu'on ne peut pas mettre de côté totalement les notions de braconnage et de polychrésie. Cependant, cette appropriation n'est pas de l'ordre du braconnage, car il ne s'agit pas d'une opposition quelconque. Elle dépasserait aussi l'ordre du polychrétique, car il ne s'agit pas simplement de réappropriations, mais bien de co-constructions coopératives. Impliquant à la fois le dispositif et le récepteur, il s'agit d'un travail perpétuel de « remplissage des trous »¹⁷⁹ par les joueuses et les joueurs, rendus possible non pas par *Blizzard* (les concepteurs) auxquels ces « trous » échappent parfois, mais par le médium lui-même. Ainsi il ne s'agit pas de lectures qui différencieraient d'un MMORPG à l'autre; les lectures et les pratiques de *World of Warcraft* pourraient être similaires à celles de *Guild Wars*¹⁸⁰ -ou de tout autre MMORPG-, car elles sont le fruit d'une coopération interprétative entre les joueurs et le médium, plutôt que l'émetteur spécifique du jeu.

Les MMORPG sont donc à la fois des lieux de braconnage et polychrétiques. S'y construit une « coopération vidéoludique » entre les utilisateurs et le dispositif, qui permet une appropriation de l'espace par les joueuses et les joueurs. Si je veux explorer cet aspect des pratiques que j'étudie, c'est pour mieux appréhender leur aspect rituel que cette hypothèse vise à souligner.

Cette idée que le médium échappe à ses émetteurs pour coopérer directement avec les joueurs permet d'envisager que celui-ci invite une ritualisation des pratiques et une mise en sacré de l'espace numérique, bien que cela ne résulte pas d'une volonté des développeurs, ou d'une simple appropriation du médium par les joueurs.

¹⁷⁹ ECO Umberto, *Lector in fabula*, op.cit.

¹⁸⁰ Il s'agit d'un autre MMORPG très populaire, longtemps considéré comme le concurrent direct de *World of Warcraft*.

2. De la pratique au rituel

La question que je me pose maintenant est celle qui motive toute cette dernière hypothèse : les pratiques que j'observe et que j'étudie peuvent-elles être considérées comme des rites ou des cérémonies ? Si oui, il serait envisageable d'explorer la possibilité que le territoire vidéoludique soit, dans une mesure à déterminer, sacré. Pour bien appréhender cette partie, je veux, dans un premier temps, définir précisément le rite et la cérémonie.

a. Définition du rite

Pour commencer à définir ce qu'est un rite, on peut se pencher tout d'abord sur la définition qu'en donne un dictionnaire langagier. Le dictionnaire le *Larousse* propose cinq définitions au rite :

- « 1. Ensemble des règles et des cérémonies qui se pratiquent dans une Église particulière, une communauté religieuse
2. Règles fixant le déroulement d'une célébration liturgique
3. Action accomplie conformément à des règles et faisant partie d'un cérémonial
4. Manière d'agir propre à un groupe social ou à quelqu'un, qui obéit à une règle, revêt un caractère invariable
5. Dans certaines sociétés, acte, cérémonie magique, à caractère répétitif, ayant pour objet d'orienter une force occulte vers une action déterminée. (Le rite individuel consiste en gestes, en paroles ou en attitudes. Il se manifeste collectivement par des chants, des danses ou des cérémonies figées et souvent complexes.) »¹⁸¹.

Ces cinq définitions distinctes partagent néanmoins plusieurs traits communs. Les deux premières relèvent de la religion. Elles impliquent que le rite prend place dans un contexte religieux, qu'il en fixe les règles et le déroulement. La troisième définition renvoie à l'idée de « cérémonie », définie elle-même par le *Larousse* comme revêtant un caractère religieux ou solennel¹⁸². La quatrième définition donnée par le *Larousse* implique une habitude, une coutume qui serait propre à un groupe social. Enfin, la cinquième définition évoque le caractère « magique » des rituels, souvent associés à des religions et traditions spirituelles ancestrales, ou extérieures aux trois grands monothéismes.

¹⁸¹ LAROUSSE, « Définition rite », consulté le 10/10/2023.

¹⁸² LAROUSSE, « Définition cérémonie », consulté le 10/10/2023.

Ainsi le *Larousse* ancre le rite dans une dimension divine forte, dépassant le ou les individus qui performant.

Dans mon cas cependant, la notion de rite prend tout son intérêt à la lumière des différentes études menées par les chercheurs en sciences sociales autour du sujet. Les pensées et définitions du rite sont dans ce cas aussi nombreuses qu'il y a de penseurs, mais je décide de m'attarder particulièrement sur la pensée d'Émile Durkheim, de George Mead et d'Erving Goffman sur le sujet.

Tout d'abord, je veux souligner que la notion de religion et de sacré, inhérente à la définition précédemment établie du rite, n'implique pas nécessairement la présence d'une divinité. En témoigne le Bouddhisme, qui exclut catégoriquement la possibilité qu'un Dieu existe. Le sacré est dès lors considéré comme ce qui se distingue du profane.

Dans *Les formes élémentaires de la vie religieuse*¹⁸³, Durkheim définit le rite comme l'action concrète qui succède à la pensée et qui vient l'ancrer dans le concret, le réel. Ainsi, le rite religieux est secondaire, inférieur au concept théorique. Il le succède et est l'événement qui permet d'ancrer ce concept. Lévi-Strauss rejoint d'ailleurs Durkheim dans cette définition¹⁸⁴, comprenant le rite comme « la répétition redondante du mythe sur le plan pratique »¹⁸⁵. Ainsi le rite serait l'incarnation physique du mythe dans l'espace concret, permettant de rendre réel et rationnel ce dernier. Durkheim souligne par ailleurs que le rite a vocation à soumettre l'individu à une règle supérieure, qui le dépasse lui-même ainsi que sa volonté individuelle. Cette définition rejoindrait en ce sens la définition proposée par les dictionnaires. Durkheim distingue enfin deux types principaux de rites : les rites positifs et les rites négatifs. Les premiers sont des rituels à accomplir pour rendre hommage, les seconds désignent des règles, des interdits. Goffman reprend cette typologie et la définit comme telle : « Manquer à un rite positif est un affront ; à un rite négatif, une violation »¹⁸⁶.

A la définition établie par Durkheim j'ajouterais la pensée de Mead, qui, appliquée au rite, peut quelque part inverser le postulat de Durkheim et hiérarchiser le rite au-dessus du concept

¹⁸³ DURKHEIM Emile, *Les Formes élémentaires de la vie religieuse. Le système totémique en Australie*, *op.cit.*

¹⁸⁴ LEVI-STRAUSS Claude, *Mythologiques, IV, L'Homme nu*, Paris, Plon, 1971.

¹⁸⁵ KECK Frédéric, « Goffman, Durkheim et les rites de la vie quotidienne », *op.cit.*

¹⁸⁶ GOFFMAN Erving, *La Mise en scène de la vie quotidienne : II. Les Relations en public*, Les Editions de Minuit, édité en 1973.

théorique qu'il incarne¹⁸⁷. Le rite est alors sa propre fin. Frédéric Keck, lorsqu'il analyse la pensée de Mead sur le rite, définit celui-ci comme une « action réflexive »¹⁸⁸. L'objectif d'un rite, pour celui qui le pratique, est de « se voir ou s'entendre lui-même en train de faire les mêmes gestes »¹⁸⁹. Cette idée ajoute à la définition de Durkheim une portée réflexive non négligeable quant à mon objet d'étude, sur laquelle je reviendrai en détail.

Enfin, je m'intéresse à la vision goffmanienne du rite¹⁹⁰. Goffman actualise cette notion à la vue de son travail sur la société et décrit des « rites de la vie quotidienne », « petits rites »¹⁹¹ qui prennent place dans les interactions sociales entre les individus, avant considérées comme profanes. L'attention particulière que Goffman apporte au respect n'est pas à négliger. Il définit le rituel comme un acte visant à témoigner son respect envers un « objet à valeur absolue »¹⁹². Le rituel peut alors s'incarner non plus seulement dans les grandes cérémonies, mais aussi dans les interactions quotidiennes, régies par des règles et un respect si strict qu'on peut les qualifier de cérémoniels et, dès lors, elles deviennent rituelles.

Yves Winkin¹⁹³, dans un article dédié à la notion de rituel chez Goffman¹⁹⁴, complète cette idée par une liste de propriétés propres aux comportements rituels selon Goffman :

- « formes distinctes qui le rendent stéréotypé
- fréquence régulière de l'accomplissement (performance)
- échelle de l'acte
- exagération de quelques éléments de l'acte
- augmentation ou diminution de la vitesse de (présentation) de certains éléments, au point qu'ils se figent ou se rigidifient
- quelquefois, occurrence hors contexte »¹⁹⁵

¹⁸⁷ MEAD George Herbert, *L'esprit, le soi et la société*, *op.cit.*

¹⁸⁸ KECK Frédéric, « Goffman, Durkheim et les rites de la vie quotidienne », *op.cit.*

¹⁸⁹ *Ibid.*

¹⁹⁰ GOFFMAN Erving, *Les Rites d'interaction*, *op.cit.*

¹⁹¹ *Ibid.*

¹⁹² WINKIN Yves, « La notion de rituel chez Goffman : de la cérémonie à la séquence », *op.cit.*

¹⁹³ Qui a été élève de Goffman.

¹⁹⁴ WINKIN Yves, « La notion de rituel chez Goffman : de la cérémonie à la séquence », *op.cit.*

¹⁹⁵ *Ibid.*

Même si ce travail de définition peut sembler hors-sujet, il est nécessaire d'établir un contexte théorique à mon étude du rite dans les MMORPG. Cette définition établie, je peux la mettre à l'épreuve de mon corpus pour en étudier la pertinence dans le cas de *World of Warcraft* et des MMORPG.

b. Des pratiques rituelles...

A la lumière de cette théorisation du rite, mon corpus semble finalement confirmer la nature profondément rituelle des pratiques que j'observe.

Le rite le plus évident, et surtout le plus omniprésent, est le rituel quotidien comme défini par Goffman. Déjà exploré amplement en première partie, la société numérique est régie par des règles et des interdits, des conventions et une étiquette qui relève, de ce que j'observe, du rituel.

La préparation d'un raid, que j'ai l'occasion d'observer à deux reprises lors de mon enquête au sein de ma guilde, relève absolument du « petit rituel » goffmanien. Elle est conventionnée et normée, ne pas s'y plier revient à briser l'étiquette. Il y a aussi une notion forte de respect : je parlais plus tôt de l'obligation, pour tous les joueurs participant au raid, de ramener ses propres potions afin de venir à bout du défi. Dans ce cas, ne pas se procurer et ne pas ramener ses potions revient à manquer de respect aux autres joueurs présents lors du raid, soit en diminuant les chances de victoire du groupe par avarice, soit en comptant sur les autres joueurs pour vous fournir les coûteuses potions nécessaires à la complétion du raid (par avarice encore une fois). Ce manque de respect envers les autres personnes - « sacrées » selon Goffman - est inacceptable, il s'agit, si l'on suit Goffman à nouveau, d'un « droit répressif »¹⁹⁶. Ce manque de respect briserait le « cycle de don et contre-don » de Mauss¹⁹⁷ qui voudrait que chaque joueur, en apportant ses potions, fasse don de son argent virtuel pour le bien et la réussite du groupe (en échange du « contre-don » incarné par l'apport de potions par chacun des autres joueurs).

L'exemple de la préparation du raid rejoint aussi les autres propriétés d'un acte rituel comme énoncé par Winkin¹⁹⁸. La pratique possède tout d'abord une forme distincte caractéristique et exagérée. Elle est caractérisée par des « cris de guerre » et d'encouragement, prononcés par les

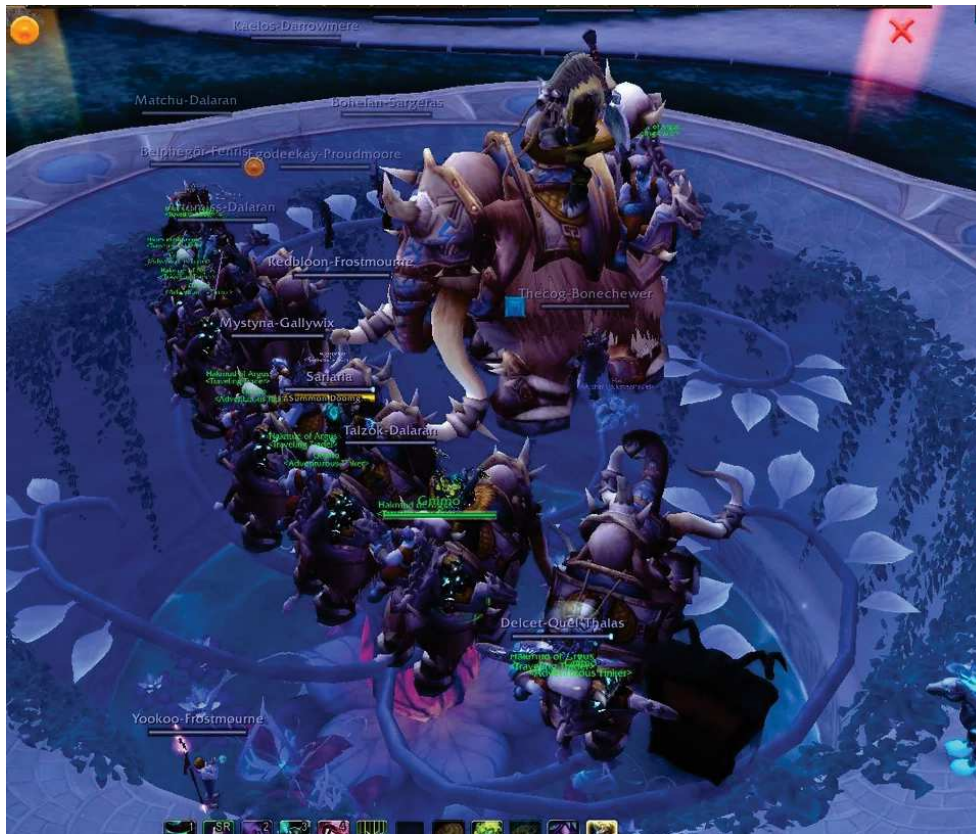
¹⁹⁶ DURKHEIM Emile, *La division sociale du travail*, Presses Universitaires de France, 1893.

¹⁹⁷ MAUSS Marcel, *Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, PUF, publié en 2007 (1925).

¹⁹⁸ WINKIN Yves, « La notion de rituel chez Goffman : de la cérémonie à la séquence », *op.cit.*

joueuses et les joueurs, dans le canal de discussion vocal *Discord* et parfois dans le canal de discussion textuel du jeu. C'est précisément ces cris qui font de cette pratique un rituel. Loin d'être une réaction que l'on pourrait penser "animale", "primitive", si l'on s'appuie sur le travail de Mead on peut envisager le cri de guerre comme le rituel qui rend la bataille profondément humaine, la signalant à l'ennemi comme telle. Ce cri est le symbole rituel qui permet d'exagérer l'acte et de l'inscrire dans un dépassement du cadre profane. Il donne son importance et son enjeu au raid qui suit. A la manière du boxeur qui fait une entrée spectaculaire sur le ring, accompagné de tous les artifices que l'on connaît à ce sport, les joueuses et les joueurs ne peuvent plus se permettre d'échouer une fois que le cri de guerre a été prononcé, celui-ci décuplant l'enjeu. Il ne s'agit plus seulement de gagner, mais de respecter ce cri, de respecter le groupe, de rendre hommage aux investissements de chacun de ces individus sacrés qui nous accompagnent.

Par ailleurs, c'est ce rituel du cri de guerre d'avant raid qui ancre le concept supérieur du raid dans la réalité, en accord avec la définition durkheimienne du rite. En effet, par le cri de guerre on fait naître les enjeux, et donc la "nécessité" de gagner. Car il ne s'agit *in fine* que d'un jeu, opposant qui plus est des joueurs à un ordinateur. Il n'y a donc strictement aucun enjeu physiquement palpable à la victoire. L'enjeu naît et s'ancre dans une réalité concrète à travers le rituel de préparation, qui est alors l'incarnation pratique d'un "concept supérieur", que j'appellerais même un "mythe". De plus, et pour approfondir la définition de Durkheim, on remarque que l'individu ne joue plus pour lui, mais pour ce concept qui le dépasse, qui surpasse ses propres envies.



Discours de motivation d'un groupe de joueurs avant leur entrée dans un raid, World of Warcraft, 2017¹⁹⁹

La conclusion d'un raid répond d'ailleurs elle aussi à cette logique. N'ayant pas pu assister à un raid de l'intérieur car n'étant pas assez avancé dans le jeu, je me renseigne sur la conclusion habituelle d'un raid. De ce que j'apprends, c'est généralement le chef de la guilde qui répartit les récompenses entre les joueurs, privilégiant systématiquement les besoins des différents joueurs. Alors les envies de chacun sont mises de côté, il ne s'agit plus de savoir qui a le plus "envie" de telle ou telle récompense, ni même qui est le plus méritant, mais de qui en a le plus besoin. Cette notion est capitale, car d'une part elle témoigne du surpassement des égos et des désirs individuels, et d'autre part elle souligne l'avènement d'un concept théorique qui dépasse les individus : la guilde, qu'on peut dès lors considérer comme un objet sacré. Ainsi, comme l'entend Keck lorsqu'il analyse la position de Goffman sur les rituels : « Le rite rapporte les individus à une personnalité morale supérieure à eux, au sens où l'agrégation des individus dans l'effervescence de l'action collective -dans mon cas la guilde- constitue un tout supérieur à la somme de ses parties... ».

¹⁹⁹ Publié sur Reddit par KINGJAY, « Our raid got a motivational speech from Gamon, which empowered us to take down High Bot with "mammoth" force. », 2017, consulté le 28/10/2023.

Enfin, on retrouve dans *World of Warcraft* des rituels positifs comme négatifs (comme l'entend Durkheim²⁰⁰). La préparation d'un raid est elle-même composée de rituels positifs (le cri) comme de rituels négatifs (ne pas se présenter à l'heure ou même arriver sans ses potions).

Cette ritualisation me semble s'appliquer à de nombreuses pratiques que j'observe et pas seulement à l'exemple particulier du raid. Je définis par exemple les *transmog competitions* d'Asmongold comme des rituels, reprenant toutes les caractéristiques d'un rituel comme précédemment défini.

c. Particulièrement réflexives

Je souhaite cependant apporter à ce que j'évoque une nuance, un ajout. Si l'on définit le rituel comme un acte réflexif, sa finalité n'est alors autre que lui-même, car il permet aux individus le performant de s'auto-observer en train de le performer.

J'affirmais en deuxième partie que le MMORPG était en fait un théâtre assumé comme tel. Dans ce contexte, la définition du rituel de Mead est particulièrement prévalente, car l'espace numérique vidéoludique est dès lors un espace de mise en scène et d'observation de cette mise en scène : joueuses et joueurs jouent un rôle et s'observent en train de le jouer. Alors le rituel n'a plus pour vocation d'incarner un concept qui lui serait supérieur ; il devient sa propre fin.

Ainsi, l'existence même de mon corpus en tant que trace d'événements témoigne de cette volonté des joueurs d'immortaliser le rituel et de garder, voir de partager une trace de la performance rituelle.

Pour reprendre l'exemple de la préparation d'un raid, on peut imaginer ce cri comme un acte de théâtre. J'évoquais plus tôt le fameux joueur de *World of Warcraft* Leeroy Jenkins, justement rendu célèbre par un cri de guerre proféré à l'occasion d'un raid puis partagé sur la plateforme *YouTube*²⁰¹. Quelques années plus tard, lors d'une interview, Leeroy avouera que ce cri était une mise en scène, un pur spectacle préparé à l'avance, brisant alors une partie du mythe. Cela révèle que le cri peut tout à fait être considéré comme un acte réflexif, dans la mesure où il est un acte spectaculaire, théâtral, que le joueur accomplit à sa propre fin plutôt que pour invoquer et rendre hommage à un concept divin supérieur. Pour revenir à

²⁰⁰ DURKHEIM Emile, *Les Formes élémentaires de la vie religieuse. Le système totémique en Australie*, op.cit.

²⁰¹ Voir I.2.c. *L'émergence d'une méta-culture*, page 38.

l'hypothèse précédente -et bien que celle-ci se soit avérée fausse-, on observe ici une certaine *mise en spectacle* du sacré.

Finalement, et bien qu'elle me semble probable, il m'est impossible de totalement conclure sur la réflexivité potentielle des rituels. Si elle me paraît presque évidente, une étude de terrain plus spécifique et approfondie serait nécessaire pour l'affirmer complètement.

Les pratiques que j'observe au sein du MMORPG peuvent donc être qualifiées, pour certaines, de rituelles. Positifs comme négatifs, ces rites peuvent faire l'objet d'une double lecture.

D'un côté, en accord avec Durkheim, ils prennent place dans un lieu sacré, qui opère une scission spatiale avec l'espace extérieur profane. Dans ce cas, ces rites répondent à une logique d'hommage et ancrent dans l'espace vidéoludique des notions conceptuelles érigées comme sacrées par les joueurs via ces pratiques.

D'un autre côté, si l'on suit la définition du rituel de la vie quotidienne de Goffman, on observe des rites qui envahissent l'espace profane et qui régissent les interactions entre les joueurs, participant notamment à la fondation, ainsi qu'à la sacralisation de l'étiquette implicite qui existe au sein de la société vidéoludique.

Enfin, il semble que ces rites revêtent au moins partiellement une dimension réflexive. Ils existent pour eux-même et pour que les joueurs puissent s'auto-observer en train de les faire. En ce sens, ces rituels, qui relèvent alors de la performance, pourraient à nouveau relever d'une certaine mise en spectacle du sacré.

3. La construction par les rites d'un espace sacrilège : l'étude des cérémonies funéraires

Si la présence de rituels dans l'espace numérique vidéoludique est avérée; je me demande finalement dans quelle mesure ils sont témoins d'une sacralisation du MMORPG. D'où émane le supposé sacré dans ces lieux ? La réponse à cette question pourrait totalement bouleverser le paradigme qui dicte jusque-là cette hypothèse.

C'est pour y répondre que je décide de me pencher dans un premier temps sur les cérémonies funéraires.

a. Cérémonies funéraires dans *World of Warcraft*

En 2012, dans son étude préliminaire des funérailles dans *World of Warcraft*²⁰² Olivier Servais identifiait plusieurs particularités à la cérémonie funéraire prenant place dans le jeu. Il soulignait que ces cérémonies étaient « sans conteste religieuses analogiquement », s'inscrivant dans une grande lignée de chercheurs ayant identifiés ces cérémonies comme « religieuses »²⁰³. Il opère cependant une nuance non négligeable : celle du corps du défunt. La place du corps dans la cérémonie religieuse physique est centrale : le corps a souvent vocation à être conservé et célébré, notamment dans le but d'une vie après la mort. Servais cite l'exemple de la religion chrétienne, dans laquelle prend place le déplacement du « corps physique » vers un « futur virtuel » (la résurrection). Un autre exemple que je prendrais pour accentuer cette prévalence du corps sans pour autant la centrer dans un contexte ethnocentré serait les différents rites funéraires prenant place à la mort du pharaon en Egypte antique. Les rites se déroulent comme tels :

- L'embaumement : pour conserver le corps du défunt.
- La momification : la purification, matérielle et spirituelle, du corps.
- L'ouverture de la bouche : la conservation des fonctions vitales du corps par des incantations magiques.

²⁰² SERVAIS Olivier, « Autour des funérailles dans World of Warcraft. Ethnographie entre religion et mondes virtuels », *Mutations des religions et identités religieuses*, 2012.

²⁰³ HELLAND Christopher, *Ritual, chapitre de Digital Religion*, édité par Heidi A. Campbell, 2012.

- L'inhumation avec les biens funéraires : le dépôt de richesses, de biens matériels et de représentations artistiques dans le tombeau du défunt pour assurer son immortalité.

Ainsi, chacun des rites funéraires vise soit à la conservation physique du corps, soit à la résurrection du pharaon. Il s'agit finalement moins d'une cérémonie de deuil que d'une préparation à la vie retrouvée du défunt, même si ces deux concepts ne sont pas incompatibles et se mélangent homogènement dans un tel contexte.

Dans les MMORPG cependant, la cérémonie funéraire n'accorde pas cette importance à la physicalité du défunt, ni même à son avatar (incarnation numérique de sa physicalité). Servais identifie alors un glissement de la cérémonie funéraire : vouée à la transcendance et à la préparation à un futur virtuel dans le monde physique, la cérémonie funéraire numérique aurait plutôt une visée commémorative visant à rassembler la communauté autour d'un sujet commun. Il s'agit alors de rites piaculaires, au sens où Durkheim l'entend, c'est-à-dire de rites de deuil, visant à rendre hommage et à manifester sa peine quant à la perte du défunt.

J'identifie cependant la cérémonie funéraire dans le MMORPG un peu différemment de ce que Servais affirme en 2012²⁰⁴. Si la nuance avec le corps et la résurrection est parfaitement pertinente, je la pousse plus loin et, à l'étude de l'Hommage à Michael organisé par Elwynn et Toax, affirme que cette cérémonie n'a rien d'intrinsèquement religieux en elle. Pourtant, l'iconographie religieuse est là : un ange est présent au premier plan lors des premières secondes de la vidéo, et la marche funéraire passe à travers un cimetière rempli de pierres tombales, avant de procéder à l'hommage au sein d'une petite chapelle.

²⁰⁴ SERVAIS Olivier, « Autour des funérailles dans World of Warcraft. Ethnographie entre religion et mondes virtuels », *op.cit.*



Capture d'écran de l'entrée des joueuses et des joueurs dans un cimetière lors de la cérémonie d'hommage à Michael²⁰⁵.

Malgré cela, il n'y a rien de religieux ici. La Chapelle comme le cimetière (et même l'ange) ne sont pas ici des signes iconiques de la religion physique, mais des signes symboliques²⁰⁶ de la marche funéraire et de la cérémonie de deuil. Ainsi, la chapelle virtuelle ne représente pas une chapelle physique dans son sens religieux, mais évoque simplement un lieu de deuil et de recueillement. De la même manière, l'ange n'est pas ici utilisé en tant qu'icône religieuse, mais en tant que représentation symbolique d'une notion de pureté.

Olivier Servais, lors de son étude plus poussée des cérémonies funéraires sur *World of Warcraft* en 2017²⁰⁷, revient en partie sur sa position de 2012²⁰⁸ et rejoint la position que j'adopte ici. Il rompt avec la théorie du « transfert rituel »²⁰⁹ qui voudrait que le rite ici étudié opère un « transfert » religieux vers le monde numérique. A la place, il affirme, au vu de

²⁰⁵ ELWYNN ET TOAX, « Un hommage à Michael - World of Warcraft - Marche Funéraire », *Youtube*, 2018.

²⁰⁶ Toujours au sens de Peirce (PEIRCE Charles Sanders, « Éléments de Logique », 1903, dans *Collected Papers*, *op.cit.*).

²⁰⁷ SERVAIS Olivier, « Cérémonies funéraires dans World of Warcraft. Révélateur des sociabilités en ligne ? », *Frontière* numéro 28, 2017.

²⁰⁸ SERVAIS Olivier, « Autour des funérailles dans World of Warcraft. Ethnographie entre religion et mondes virtuels », *op.cit.*

²⁰⁹ HEIDBRINK Simone, « Exploring the Religious Frameworks of the Digital Realm: Offline-Online-Offline Transfers of Ritual Performance », *Masaryk University Journal of Law and Technology* numéro 2, 2013.

son enquête et de ses échanges avec des joueurs protagonistes de telles cérémonies, que : « ces pratiques funéraires seraient purement sociales et ne revêtiraient en rien une dimension religieuse, ni même aucune dimension spirituelle. Suivant cette optique, même ce qui est morphologiquement religieux n'en est pas nécessairement ».

Finalement, les cérémonies funéraires au sein de *World of Warcraft* semblent dénuées de tout aspect religieux. Mais alors qu'en est-il du sacré. Car si ces cérémonies deviennent profanes, il semble ardu de qualifier l'espace numérique vidéoludique de sacrilège. Parallèlement, est-ce vraiment possible d'envisager ces rites funéraires en y abolissant toute notion de sacré et de dépassement individuel ?

b. Des « cérémonies plus que des cérémonials » ?²¹⁰

Le travail de Servais est riche de ressources pour moi, notamment l'étude des motivations des joueuses et joueurs participant à des cérémonies funéraires. En ressort un constat assez flagrant : il semble s'agir de cérémonies profanes. Lors de l'Hommage à Michael que j'étudie, un unique joueur prononce un discours d'hommage, tandis que des dizaines de joueurs présents ne font même pas partie de la même faction que Michael et, *de facto*, n'ont jamais eu connaissance de son existence préalablement. Ainsi, une partie non négligeable des joueuses et des joueurs participant à la cérémonie y serait au seul nom d'un supposé lien avec le défunt par le partage d'une passion : la pratique vidéoludique de *World of Warcraft*. Mais lors de la cérémonie qu'étudie Servais, de nombreux joueurs affirment n'avoir jamais connu le défunt et n'être là que pour « l'événement ». Ainsi, les participants aux cérémonies funéraires sur les MMORPG s'inscriraient dans une logique d'hommage d'une part, mais surtout de réunion sociale comme souligné précédemment.

Un joueur interrogé par Servais dit par exemple : « Si des types qui ne connaissent même pas la personne décédée se ramènent juste pour participer à une sorte d'événement IG²¹¹, là c'est malsain. Un type meurt dans la vraie vie et d'autres types en font un prétexte à parodie dans ce qui n'est qu'un jeu. »²¹² On observe là un nouveau niveau de lecture de la cérémonie funéraire sur *World of Warcraft* : celui de la « parodie ». Il s'agirait alors d'une

²¹⁰ SERVAIS Olivier, « Cérémonies funéraires dans World of Warcraft. Révélateur des sociabilités en ligne ? », *op.cit.*

²¹¹ Le sigle « IG » désigne ce qui se passe au sein du jeu (littéralement « In Game »).

²¹² Témoignage recueilli par Olivier Servais (SERVAIS Olivier, « Cérémonies funéraires dans World of Warcraft. Révélateur des sociabilités en ligne ? », *op.cit.*).

instrumentalisation du décès du joueur à une fin d'événement communautaire massif qui n'aurait alors plus vocation à commémorer, mais simplement à réunir. La mort de l'individu ne serait plus qu'un prétexte. Cette position est partagée par plusieurs joueurs interrogés par Servais, qui estiment notamment que « Les funérailles c'est, selon moi, surtout quelque chose pour ceux qui restent. Le mort il s'en fout un peu. »²¹³. Il est difficile pour Servais, et plus encore pour moi, de déterminer dans quelle mesure cette lecture de la cérémonie funéraire est répandue. Je la nuancerai cependant ultérieurement, car elle ne me semble pas refléter profondément la réalité (du moins la vision que j'en ai à la lumière de la définition précédemment établie) de mon corpus.

L'autre constat que met en lumière l'enquête de Servais²¹⁴ est le refus de cérémonial lié à ces événements. Car si la distinction entre « cérémonie » et « cérémonial » peut paraître étrange, il s'agit là du « point de vue dominant » que Servais observe. En distinguant cérémonie et cérémonial, Servais sépare d'un côté la cérémonie en tant que réunion collective du cérémonial et en tant que pratique liée à « la gestualité ou le rite ».

Cependant, à ma propre étude de corpus, cette dichotomie semble insensée. Je comprends et j'adhère à la lecture des cérémonies funéraires comme des rassemblements sociaux, mais il me semble que le geste et le rite y gardent une place importante et ce, même si les joueurs participants ne l'identifient pas nécessairement. La limite de la recherche de Servais réside selon moi dans sa confiance en la parole de ses enquêtés et dans l'absence d'une mise en doute de leurs propres lectures des pratiques auxquelles ils prennent part. L'Hommage à Michael est indéniablement pétri de rites, qui renvoient au concept durkheimien de religion comme évoqué précédemment (une religion dénuée de Dieu). La marche funéraire qu'observe Servais est similaire à celle que j'étudie : une marche funéraire suivie d'un moment de recueillement. J'évoquais plus tôt le scandale de *Serinity Now* lors d'une cérémonie d'hommage similaire. Là encore, le découpage de la cérémonie est le même : une marche funéraire, suivie d'un moment de recueillement et de discours.

Ainsi, la cérémonie funéraire rejoint les deux définitions du rite que j'établissais précédemment. Elle rejoint Durkheim dans son analyse du rite en tant que répétition du mythe sur le plan physique, car peu importe ce qu'en disent les joueurs, ces événements sont

²¹³ Témoignage recueilli par Olivier Servais (SERVAIS Olivier, « Cérémonies funéraires dans World of Warcraft. Révélateur des sociabilités en ligne ? », *op.cit.*).

²¹⁴ Toujours celle datée de 2017.

tous présentés comme un “hommage”, visant donc à célébrer (du latin *celebrare*, « visiter en foule »²¹⁵) le défunt. On s’oppose alors ici à la lecture de la cérémonie, par certains joueurs interrogés par Servais, comme “quelque chose pour ceux qui restent”, puisque le mythe transcendant le rite est ici non pas celui de la résurrection future du corps physique, mais celui de la considération de l’esprit. Il ne s’agit pas seulement de faire le deuil ou de se réunir avec d’autres, mais d’affirmer sa sympathie et de témoigner son respect pour le défunt.

La cérémonie funéraire pourrait aussi rejoindre la définition contraire que je donnais du rite, en le rapprochant de la vision de Mead, comme un accomplissement en soi. Dans ce cas, la marche funéraire et le moment de recueillement seraient justement l’incarnation de cette pratique d’auto-observation des individus. La mise en mouvement des avatars serait alors synonyme de rite. C’est d’ailleurs ce que certains joueurs interrogés par Servais identifient sans vraiment s’en rendre compte : « Se réunir tous dans un endroit du jeu, un petit discours à côté du personnage ça me choque pas. Mais voir des gens défiler les uns après les autres devant un tas de pixel [...] c’est profiter de sa mort pour “un plus” ». ²¹⁶ Or c’est précisément cette mise en mouvement des corps numériques, cette théâtralité de la cérémonie qui en fait un rituel, rappelant alors les critères de définition goffmaniens du rituel²¹⁷. Bien que Goffman évoque ces éléments dans le contexte d’un rituel de la vie quotidienne, il est pertinent de clôturer cette partie avec un tableau qui met en parallèle ces critères avec les cérémonies funéraires que j’étudie :

²¹⁵ C’est bien de cela qu’il s’agit dans la cérémonie funéraire que j’étudie : une « visite en foule » du défunt.

²¹⁶ Témoignage recueilli par Olivier Servais (SERVAIS Olivier, « Cérémonies funéraires dans World of Warcraft. Révélateur des sociabilités en ligne ? », *op.cit.*).

²¹⁷ WINKIN Yves, « La notion de rituel chez Goffman : de la cérémonie à la séquence », *op.cit.*

Critère d'un rite (Goffman)	Correspondance dans l'Hommage à Michael
Formes distinctes qui le rendent stéréotypé	Marche funéraire suivie d'un moment de recueillement et de discours.
Fréquence régulière de l'accomplissement (performance)	La structure de la cérémonie est similaire dans tous les cas étudiés.
Echelle de l'acte	L'échelle de l'acte est hors-norme de par son amplitude géographique (la marche) et son ampleur sociale (le grand nombre de joueuses et de joueurs réunis).
Exagération de quelques éléments de l'acte	L'Hommage à Michael est ponctué de messages en lettres majuscules et d'effets visuels divers (feu d'artifices, magie...) provoqués par les joueurs. De plus, la forme elle-même est une mise en scène théâtrale elle-même signe d'exagération.
Augmentation ou diminution de la vitesse de (présentation) de certains éléments, au point qu'ils se figent ou se rigidifient	La cérémonie est figée lors du moment de recueillement.

Enfin, Servais identifie les cérémonies funéraires comme des événements purement sociaux, avis que je partage partiellement. Si ces cérémonies accueillent une dimension sociale indiscutable, elles n'en sont pas moins des rituels religieux, même si la religion qu'elles invoquent n'appelle en rien à une divinité quelconque ou à des concepts de transcendance virtuelle.

Une dernière question se pose cependant, c'est celle de la place de la "vraie vie", de l'IRL dans le jeu. Car le point commun de toutes les cérémonies funéraires dans les MMORPG, c'est qu'elles surviennent uniquement en cas de décès dans le monde physique et non à la mort de l'avatar.

c. Une sacralisation de l'IRL : le sacré à l'extérieur du jeu

Si ces cérémonies funéraires témoignent d'une chose, c'est donc d'une sacralisation autour de la perte "réelle" de l'individu : c'est la mort dans l'IRL qui est pleuré. Ainsi, le sacré (et le rituel) est induit dans le monde numérique par le monde physique. On pourrait penser que la mort physique est synonyme de mort de l'avatar, mais plusieurs exemples de mort purement numérique, c'est-à-dire de mort définitive de l'avatar mais pas de l'individu l'incarnant²¹⁸ réfutent cette idée. Ainsi c'est bien la perte du corps physique qui est déplorée et célébrée, et non la perte d'un partenaire de jeu.

Je retrouve cette idée dans tout mon corpus ; le monde numérique est en fait profondément profane, et c'est le monde physique qui est sacralisé au sein de l'espace de jeu. Par exemple, lors des *transmog competitions* d'Asmongold, le ton adopté lors de l'événement est quasiment toujours celui du second degré et du divertissement. L'événement en lui-même est sérieux, mais il y a un refus de le considérer comme formel par les auditeurs et par l'organisateur (bien que comme souligné, la cérémonie est profondément formatée et régie par des règles strictes). Cependant, en de rares occurrences, j'observe, via le canal de discussion écrite retransmis en direct sur *Twitch* (et montré lors des rediffusions que j'étudie), un changement de ton de la part des auditeurs de la compétition. Dans certains cas, Asmongold décide d'organiser une édition du programme durant laquelle il offre une récompense concrète aux gagnants. Il s'agit le plus souvent d'une oeuvre commandée à un artiste pour représenter le personnage victorieux, ainsi que parfois une somme d'argent²¹⁹. Durant ces épisodes, je remarque un changement de ton drastique de la part des auditeurs à l'approche de la décision du gagnant opérée par Asmongold, seul juge de la compétition. Le ton est tout de suite beaucoup plus sérieux et les auditeurs n'hésitent pas à faire connaître leurs désaccords avec virulence. Ainsi, c'est lorsque la décision d'un gagnant touche au monde physique et l'impacte que les auditeurs, pour certains, délaissent le second degré et voient la compétition d'un œil nouveau, beaucoup plus impliqué et sérieux.

Kimppa et Bissett identifient cette sacralisation -sans la nommer comme telle- dans un autre contexte : celui de la triche²²⁰. Les chercheurs s'intéressent à l'éthique dans les jeux en ligne et à la notion de triche dans ces espaces. Leur étude souligne la grande éthique et

²¹⁸ Dans le cas d'un arrêt définitif du jeu le plus souvent.

²¹⁹ On parle ici d'argent du monde physique, de dollars.

²²⁰ KIMPPA Kai, BISSETT Andrew, « The Ethical Significance of Cheating in Online Computer Games », *International Review of Information Ethics* numéro 4, 2005.

l'importance de la morale dans les jeux en ligne, démontrant que de nombreuses règles sont implicites et ne sont pas inscrites comme « règles du jeu », mais élevées au rang de règles universelles de bienséance par les joueuses et les joueurs eux-mêmes. En cela, ils rejoignent l'étiquette qui régie la société numérique que j'évoquais en première partie²²¹. Ils élaborent alors une liste des « cheats »²²², c'est-à-dire des différentes manières de tricher qu'ils observent dans les jeux en ligne²²³. Or en se penchant sur cette liste, je remarque que la totalité des « cheats » sont dénoncés comme tels dès lors qu'ils sont identifiés comme impactant la personne physique derrière l'écran. Certaines techniques de triches qu'identifient les chercheurs ne sont pas, au sens propre, de la triche. Il s'agit plutôt de pratiques faisant naître un sentiment d'injustice ou de frustration chez le joueur : les chercheurs désignent par exemple comme triche le fait de tuer ou de voler des joueurs débutants en étant soi-même expérimenté (« Killing and stealing from inexperienced and ill equipped players »). Cet exemple est un rite négatif au sens de Durkheim, puisque :

- Il est un interdit.
- Il implique une castration du désir individuel des joueurs.
- Il est connu des seuls initiés au jeu.

Ainsi, rompre ce rite serait sacrilège. Or tous ces « cheats » évoqués, qui ressemblent à des rites négatifs, ont un impact directement visible sur le monde physique, sur l'IRL. C'est quand l'impact sur le monde physique est identifié par les joueurs que l'espace numérique -et ses règles- deviennent sacrilèges.

Ainsi, pour reprendre la métaphore du cercle magique proposée par Huizinga²²⁴ et dans les cas que j'observe, la magie (*le sacré*) existe par le monde extérieur, et c'est lorsque ce monde extérieur s'immisce à l'intérieur du monde numérique que le sacré survient. Finalement, il semble que c'est la rencontre du monde physique et du monde numérique qui donne naissance au sacré, l'espace numérique devient sacrilège dès lors que ses conséquences sur le monde physique sont concrètes aux yeux des joueuses et des joueurs.

²²¹ Voir I.2.c. *L'émergence d'une méta-culture*, page 38.

²²² Le terme « cheats » désigne les différents moyens de tricher dans le jeu (littéralement « triches »).

²²³ KIMPPA Kai, BISSETT Andrew, « The Ethical Significance of Cheating in Online Computer Games », *op.cit.*

²²⁴ HUIZINGA Johan, *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, *op.cit.*

En mettant cette découverte en parallèle avec la notion de semi-réalité²²⁵ précédemment évoquée, l'espace numérique vidéoludique apparaît finalement comme un espace "semi-sacrilège" : c'est précisément lorsqu'il est identifié comme semi-réel par les joueurs que l'espace devient sacrilège, car c'est son impact identifié sur le monde physique qui fait naître en lui le sacré.

Cette troisième hypothèse, à la lumière de mon corpus, semble avérée, mais pas pour les raisons que j'envisageais au départ.

Tout d'abord, les MMORPG sont des espaces profondément polychrésiques et pourtant propice à un braconnage constant par les joueurs et les joueuses qui peuplent ces lieux sans les posséder (notamment face aux stratégies²²⁶ des concepteurs du jeu). J'y observe ce que je nomme, en référence à Eco, une "coopération vidéoludique" : le médium échappe à ses concepteurs et montre de lui-même ce qu'il est aux joueurs, comme s'il était prédisposé à l'être par nature, rendant dès lors possible une coopération entre utilisateurs et médium visant à en construire le sens.

L'idée que le médium invite des pratiques malgré la volonté de ses émetteurs permet d'envisager la présence de rites et de cérémonies rituelles dans les MMORPG. Si les mariages ou les marches funéraires évoquent d'emblée une ritualité forte, une étude plus poussée tend à affirmer cette observation tout en l'affinant. *World of Warcraft* abrite bien des pratiques rituelles, mais il semble qu'elles aient une visée au moins autant sociale que sacrée. Cependant, comme avancé par Keck : « il faut qu'elle -la croyance- se fixe dans les choses, et en particulier dans l'espace sociale, pour devenir rationnelle »²²⁷. Finalement, les pratiques rituelles que j'observe semblent enfin revêtir une part réflexive forte : elles existent en tant que fin propre, comme un "jeu" d'auto-observation pour les protagonistes qui y prennent part.

C'est cette étude des rituels opérés par les joueurs dans les MMORPG, et particulièrement des rituels funéraires, qui met finalement en exergue l'émergence du sacré dans l'espace numérique : celui-ci vient en fait du monde physique, du "monde extérieur" au jeu. C'est quand l'espace numérique impacte l'espace physique qu'il devient sacré. Dès lors, on

²²⁵ JUUL Jesper, *Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, *op.cit.*

²²⁶ Au sens de De Certeau (DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien, volume 1 : Arts de faire*, *op.cit.*).

²²⁷ KECK Frédéric, « Goffman, Durkheim et les rites de la vie quotidienne », *op.cit.*

pourrait par exemple penser qu'un mariage prenant place dans le jeu n'est sacré (et rituel) si et seulement s'il accompagne un mariage "véritable" aux yeux des joueurs, c'est-à-dire ayant lieu dans le monde physique. Car il en va de même des marches funéraires : elles ne sont célébrées qu'en cas de décès dit "réel", le décès du seul avatar ne justifiant pas la mise en place d'un rituel pour les joueuses et les joueurs.

Finalement, l'espace numérique est donc bien sacrilège, ou du moins, pour reprendre Juul, "semi-sacrilège". Ses limites spongieuses invitent non seulement les objets culturels, mais aussi la "réalité" individuelle de chaque joueur, et c'est lorsqu'un impact sur ces réalités individuelles est identifié par les joueuses et les joueurs que le monde numérique devient sacrilège.

Pour finir, je soulignerais que cette mise en sacré de l'espace est réciproque, elle va dans les deux sens. Dès lors que le monde numérique impacte le monde physique (triche par exemple), il devient sacrilège. De la même manière, dès lors que le monde physique s'immisce dans le monde numérique (décès dans le monde physique entraînant une cérémonie funéraire dans le jeu), ce-dernier devient sacrilège.

Ainsi le monde numérique vidéoludique est un territoire sacrilège lorsque sa rencontre avec l'IRL est clairement identifiée par les joueuses et les joueurs.

Recommandations professionnelles

A destination des studios de conception de MMORPG et de Blizzard Entertainment.

En faisant des recherches pour ce travail, je me rends compte que l'opinion majoritairement exprimée quant au MMORPG est de l'ordre de la déception, voire parfois d'un certain désintérêt envers le genre.

Les joueuses et les joueurs de MMORPG semblent se sentir trahis et regrettent un « âge d'or » du MMORPG qui serait désormais derrière nous. Ils estiment que le genre a perdu ses lettres de noblesse, a perdu son essence, ce qui le caractérisait, et que les MMORPG actuels n'en sont plus que partiellement tant ils s'éloignent de ce que doit être un MMORPG. Je n'emploie pas le verbe "devoir" à la légère. Il caractérise véritablement ce que je lis et ce que j'entends à travers tout l'écosystème de dispositifs médiatico-technique dans lequel s'incarne la parole du joueur de MMORPG : canaux de discussion à l'intérieur du jeu²²⁸, canaux de discussion en dehors du jeu (forums, réseaux-sociaux etc.), contenu vidéo posté sur des plateformes comme *YouTube*. L'opinion vocalisée quant au MMORPG a connu une vive dégradation lors de la dernière décennie, malgré la popularité grandissante du genre et le nombre de jeux croissant. Un terme récurrent que j'observe attire d'ailleurs mon attention : « graal ». Les joueuses et joueurs cherchent, selon leurs propres termes, le prochain graal du MMORPG qui saura redonner ses lettres de noblesse au genre. Un autre terme est d'ailleurs souvent utilisé conjointement à celui-ci : « WoW killer », littéralement « tueur de WoW » (pour tueur de *World of Warcraft*). On cherche (et souvent on promet) le jeu qui va détrôner *World of Warcraft*, tuer ce jeu qui règne sur le genre depuis 20 ans et qui, selon de nombreux joueurs, fait fausse route ces dernières années, trahissant sa propre nature.

L'opinion verbalisée autour du MMORPG est donc majoritairement négative, ou du moins "désenchantée", ces dernières années. Elle est dans l'attente d'un nouveau jeu qui saurait renouer avec l'origine et l'essence du MMORPG, qui serait perdue.

²²⁸ J'observe cette opinion dans divers jeux du genre : *World of Warcraft*, *Guild Wars 2*, *Black Desert Online*, *New World*, *The Elder Scroll Online*.



L'Histoire d'un "WoW Killer" de plus : Aion
112 k vues · il y a 3 ans

Iconoclaste



Finally, a game that will replace WoW (I'm installing it now)
928 k vues · il y a 3 mois

Asmongold TV

An actual WoW killer emerges by @BadCuzDad @SteparuTV https://www.youtube.com/watch?v=aWwV3_8yTUs...



Is Riot Games Making the ULTIMATE WoW Killer MMO?
4,8 k vues · il y a 1 an

Roze

riotgames #riotmmo #leagueoflegends Nothing baits League of Legends players in to watching a video about Riot's Upcoming ...



The REAL "WoW Killer" is Still Alive?
36 k vues · il y a 6 mois

Click4Gameplay

OST: Kingdoms of Amalur OST #rpgs #c4g #click4gameplay.

4K



This is it. The WoW/FFXIV Killer is here.
27 k vues · il y a 4 mois

MMOByte

Yes, this is satire. I don't think this will replace WoW/FFXIV. At least not in the West. Tarisland is the "WoW MMORPG replacement" ...

De nombreuses vidéos évoquent l'avènement qui saura détrôner World of Warcraft, un « WoW Killer »
Youtube, octobre 2023

Cette opinion est évidemment à questionner et à ne pas prendre comme révélatrice d'une réalité profonde quant aux MMORPG. Le vidéaste Josh Strife Hayes, spécialisé dans les MMORPG, propose lui-même une théorie pour expliquer pourquoi les MMORPG sont perçus avec tant de négativité²²⁹. Selon lui, la population des joueuses et des joueurs de MMORPG, aujourd'hui vieillissante, relie cognitivement une époque passée, celle de l'adolescence, à la découverte des MMORPG. Ainsi, ce n'est pas tant un "âge d'or" du MMORPG que les joueuses et les joueurs regrettent, mais une époque plus simple de leurs vies, celle de l'adolescence, durant laquelle ils découvraient leurs premiers MMORPG.

²²⁹ Josh Strife Hayes, « Why you're not having fun in MMO's anymore - [MMOPINION] », *Youtube*, 2021.

Asmongold, déjà longuement évoqué, réagira d'ailleurs à cette vidéo²³⁰ en ajoutant que ce n'est pas le médium qui a changé, mais ses utilisateurs, qui se raccrochent à une pratique ancienne du médium qu'ils regrettent sans pour autant la reproduire aujourd'hui.

Cependant, et sans invalider ces opinions, d'autres spécialistes du MMORPG estiment que le médium a bel et bien changé. Les concepteurs auraient combattu, par diverses stratégies²³¹, les dynamiques d'appropriation de l'espace numérique par les joueurs. Je remarque d'ailleurs dans les critiques à l'encontre de *World of Warcraft* une récurrence de la dénonciation d'un refus de *Blizzard* d'écouter les joueurs. J'observe ce que je qualifierais presque d'une "guerre" entre joueurs et développeurs. D'ailleurs, les critiques constructives identifiant des problèmes concrets dans les MMORPG actuels reposent bien souvent sur une dénonciation de l'attitude des développeurs hostile envers les joueurs. De nombreuses voix s'élèvent dans la communauté, dont celle d'Asmongold²³², pour dénoncer une industrie qui aurait dévié de sa trajectoire initiale : le contentement des joueurs, pour se tourner vers un contentement des actionnaires, délaissant dès lors les opinions des "vrais" habitants de l'espace numérique (cette notion de "vrai" propriétaire de l'espace est souvent évoqué, de manière presque méritocratique. Les joueurs dénoncent que les décisionnaires chez *Blizzard* ne sont pas des "vrais" joueurs, qu'ils ne "connaissent rien" au jeu, qu'ils ne pratiquent pas véritablement l'espace numérique et échouent donc à en comprendre les enjeux²³³.

C'est dans ce contexte et à la lumière de cette observation que je propose une recommandation professionnelle quant à l'avenir de la conception de MMORPG. Renouer avec les "lettres de noblesse" du genre, renouer avec son essence, signifie selon moi laisser le médium s'exprimer librement à nouveau, sans l'en empêcher via une quelconque stratégie. Il s'agit alors de laisser la "coopération vidéoludique"²³⁴ précédemment explorée faire son effet, de laisser le médium dire ce qu'il a dire, même si cela avait échappé à ses concepteurs initialement. Par exemple, lorsque j'étudiais les réactions au scandale de *Serenity Now*²³⁵, j'observais de nombreux commentaires, plus récents, dénoncer qu'aujourd'hui, un tel

²³⁰ Asmongold TV, « Asmongold Reacts to "Why you're not having fun in MMO's anymore" », *Youtube*, 2021.

²³¹ Ici entendu au sens de De Certeau.

²³² Dans de très nombreuses vidéos.

²³³ Narc, « Why Modern MMOs Suck - They Are Not FUN Anymore », *Youtube*, 2023.

²³⁴ Voir III.1.c. *Le MMORPG comme une "coopération vidéoludique"*, page 76.

²³⁵ Voir II.3.c. *Les différentes (infinies ?) pratiques du MMORPG...*, page 67.

scandale ne serait plus possible car *Blizzard* bannirait, injustement, les joueurs attaquants. Je vois là une véritable défiance des joueurs envers les développeurs, comme si ces derniers, par leur contrôle excessif, avaient perverti le médium.

Il ne s'agit pas ici de prôner une anarchie totale, car d'une part le médium a besoin d'un cadre établi par ses concepteurs pour évoluer convenablement, et d'autre part car il est utopique et irréaliste d'imaginer une industrie se débarrasser de ses problématiques de rentabilités au profit d'un contentement des consommateurs.

Cependant, des jeux comme *Fortnite* (qui fait lui-aussi l'objet de nombreuses recherches) ont prouvé que le modèle d'un médium laissé libre d'expression et une rentabilité forte n'étaient pas incompatibles. *Fortnite* est, à l'instar de *World of Warcraft*, un espace numérique propice à l'appropriation. Mais au lieu de la combattre, les concepteurs l'encouragent : par des mises à jours qui ouvrent l'espace numérique à l'appropriation bien plus qu'il ne l'était initialement (on peut penser à la mise à jour de décembre 2018, qui a proposé aux joueurs un "mode créatif", c'est à dire un nouveau mode de jeu libre de toutes règles) et en proposant l'ajout régulier d'objets culturels triviaux (souvent des personnages issus de la culture populaire²³⁶) pour correspondre à la démographie de leurs joueurs, exacerbant la trivialité du lieu en tant que propriété des joueuses et des joueurs.

Au vue de ma recherche, c'est dans cette optique que j'envisage un futur plus optimiste pour les MMORPG, non pas forcément celui d'un encouragement de certaines pratiques à l'instar de *Fortnite*, car le MMORPG est un médium qui ne le nécessite pas, mais celui d'une plus grande flexibilité des concepteurs quant à leur propre création, non pas pour favoriser l'anarchie et une appropriation totale du terrain par les joueurs, mais simplement pour laisser le médium s'exprimer pour lui-même et se co-construire avec les joueuses et les joueurs qui le peuplent.

²³⁶ Voir Annexe 6 : Liste des crossovers dans *Fortnite*, page 116.

Conclusion

Avant d'exposer les conclusions de cette recherche, je veux dresser un tableau des limites qu'elle présente.

Tout d'abord, la limite la plus évidente de cette restitution est sans doute sa non-exhaustivité. Déjà parce que je choisis de parler de *World of Warcraft* pour représenter, parler au nom de l'intégralité d'un genre de jeu : les MMORPG (ce choix me paraît pertinent, mais il est important de le garder en tête à la lecture des conclusions que ma recherche apporte). Aussi car la recherche autour des jeux-vidéos, les *play studies*, emploie parfois des méthodes mathématiques permettant de couvrir un panel large de joueuses et de joueurs. Mon choix d'opérer une ethnographie en ligne indirecte -via l'analyse de traces événementielles- et directe -via l'observation des comportements de joueuses et de joueurs au sein d'une guilde- impose donc une certaine limite dans l'universalité de ma recherche, comme en témoigne la partie sur les différentes pratiques du MMORPG.

Une deuxième limite apparente de ma recherche naît de mes propres biais. J'ai veillé, tout au long de cette recherche, à peindre un tableau honnête et objectif de la situation observée. Il est cependant possible (si ce n'est probable) que des biais personnels aient joué un rôle dans la restitution précédente et dans les conclusions que je vais en tirer. Mon corpus d'événements ayant eu lieu dans *World of Warcraft* présente en lui-même une première forme de biais et d'influence dans ma recherche, de la même manière que le choix de faire appel à certains apports théoriques plutôt que d'autres relève aussi d'une décision, favorisant certaines lectures de la situation observée. J'ai tâché de limiter ces biais, si ce n'est de les effacer, en faisant preuve, je l'espère, d'une grande objectivité quant à la situation observée; mais une recherche purement objective me paraît inenvisageable.

Enfin, le sujet de mon travail mériterait plus de temps, mais surtout plus de moyens afin d'être entièrement compris et appréhendé : c'est un sujet qui mériterait une thèse entière. Ainsi, cette recherche n'a pas pour but d'aborder le sujet des pratiques et dispositifs socio-culturels dans les MMORPG sous tous ses angles, mais d'en définir une première idée et une première vision.

Faire preuve de réflexivité et verbaliser ces limites est pour moi nécessaire ; j'estime que le lecteur est en droit, même en devoir, de connaître ces limites, pour mieux saisir les conclusions qui suivent et pour lui-même se permettre d'y apporter de potentielles nuances.

Pour véritablement conclure cette recherche, voilà les réponses qu'elle apporte vis-à-vis des trois hypothèses initialement suggérées.

“Les MMORPG sont des « carrefours de la vie sociale »²³⁷, lieux de vie paradoxalement triviaux²³⁸ et hétérotopiques²³⁹”.

Cette première hypothèse implique trois spécificités : les MMORPG seraient des espaces triviaux, des lieux de vie, et des espaces hétérotopiques. L'étude de mon corpus valide ces trois points. Tout d'abord la trivialité est intrinsèque, inhérente au dispositif médiatique du MMORPG. Les objets culturels pénètrent librement les limites spongieuses de l'espace vidéoludique et circulent librement en son sein. Les possibilités techniques nouvelles du dispositif ainsi que le bagage culturel et la lecture propre à chaque joueur qui peuple cet espace implique par ailleurs une réécriture constante des êtres culturels circulant, et donc l'émergence d'objets culturels nouveaux.

C'est précisément cela qui valide le second point de cette hypothèse : j'observe dans les MMORPG la création d'une cyber-culture propre. Les joueuses et les joueurs se bâtissent, pour eux-mêmes et pour les autres, un quotidien, qui, parfois, se voit altéré par de l'exceptionnel. C'est cette construction parallèle d'objets culturels propres et d'une *seconde* quotidienneté (seconde car succédant à la quotidienneté du monde physique) qui permet l'émergence d'une véritable culture propre, connue des seuls initiés et régissant véritablement l'espace numérique vidéoludique.

Enfin, et bien paradoxalement, l'espace numérique que j'étudie est une terre hétérotopique et d'hétérotopie : espace profondément hétérotopique (rappelant par ailleurs la métaphore du cercle magique de Huizinga²⁴⁰), il abrite lui-même de multiples dispositifs hétérotopiques, qui font bien souvent l'objet de réappropriation par les joueurs.

La validité de cette première hypothèse et du paradoxe qu'elle soulève est précisément ce qui fait du MMORPG un espace si particulier, si unique, que je qualifie de nouveau cadre de

²³⁷ JEANNERET Yves, *Penser la trivialité, volume I, « La vie triviale des êtres culturels »*, *op.cit.*

²³⁸ *Ibid.*

²³⁹ FOUCAULT Michel, « Des espaces autres », *op.cit.*

²⁴⁰ HUIZINGA Johan, *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, *op.cit.*

communication dans lequel, comme souligné en première partie, les ethos sont multiples, connaissant plusieurs niveaux de “réalité” et d’endossement, j’y reviendrai.

“Les MMORPG sont le lieu d’une mise en spectacle des rapports sociaux et capitalistes ainsi que des ethos numériques. Ils sont un “déguisement médiatique” apposé sur un espace de vie numérique calqué sur nos sociétés physiques”.

Contrairement à la première hypothèse, mon corpus et les apports théoriques que j’y ajoute tendent à invalider cette deuxième hypothèse.

J’observe bien une mise en spectacle des ethos numérique et de la cyber-société citée en première partie, mais, d’une part elle n’est pas une simple reproduction de l’IRL, et d’autre part elle ne semble pas intrinsèque à l’espace numérique étudié. Je cherche par ce travail à souligner la nature même du médium. C’est ce que j’évoque en troisième partie par le terme “coopération vidéoludique”²⁴¹ : ce que le médium dit, veut dire, ce qu’il semble être profondément, malgré une quelconque volonté de ses concepteurs.

Or si la mise en spectacle idéalisée du capitalisme me semble inhérente au médium, je n’affirmerais pas pour autant que les MMORPG sont des “voiles médiatiques” visant à travestir, via des imaginaires, une société numérique qui serait “calquée” sur nos sociétés physiques occidentales. Comme souligné précédemment, les MMORPG sont un lieu de présentation, et non de représentation, c’est l’une des différences majeures qui les sépare des réseaux-sociaux “traditionnels”. Il ne s’agit donc pas d’une « présentation de soi »²⁴² mais d’une présentation d’un avatar, d’une persona assumée comme telle. Par ailleurs, le médium appelant à des pratiques extrêmement diversifiées, parfois même opposées, il serait malhonnête de qualifier l’une de ces pratiques, peut-être minoritaire, comme révélatrice de la nature du dispositif étudié.

Je tire comme conclusion de cette deuxième hypothèse que la mise en scène d’une société profondément capitaliste et de logiques matérielles et financières propres au monde physique est inhérente au MMORPG. Ne l’est cependant pas la mise en scène de pratiques et de dispositifs socio-culturels, ni même des ethos des joueuses et des joueurs. Je ne peux donc pas affirmer que le MMORPG serait un espace de vie voilé comme cette hypothèse l’entend.

²⁴¹ En référence à la « coopération interprétative » d’Eco (ECO Umberto, *Lector in fabula, op.cit.*).

²⁴² Comme l’entend Goffman.

“Par la création et l’importation de pratiques culturelles et la mise en spectacle de celles-ci, le jeu-vidéo, objet profane, permet la création d’un espace sacré”.

Cette dernière hypothèse est sans doute la plus complexe dans les conclusions qu’elle implique.

L’étude de mon corpus m’a d’abord poussé à m’intéresser à la naissance des pratiques culturelles observées et à leur mise en place par les joueuses et les joueurs, soulignant la profonde polychrésie²⁴³ de l’espace, mais aussi le braconnage²⁴⁴ dont il est victime. J’en conclus finalement que les MMORPG sont le lieu d’une “coopération vidéoludique”, c’est-à-dire d’une co-construction du sens du médium entre les joueurs et le médium lui-même.

En les envisageant comme tel, je peux me pencher sur la ritualité des pratiques que j’étudie. La définition du rite est fondamentale, car elle définit en quelle mesure les objets observés peuvent être considérés ou non comme rituels. A la lumière des travaux de Durkheim²⁴⁵, Mead²⁴⁶ et Goffman²⁴⁷, je peux finalement affirmer la ritualité de certaines pratiques que j’observe. Elle s’incarne dans une perspective durkheimienne par une manifestation du mythe dans le réel. Il s’agit alors d’une démarche de concrétisation du virtuel.

Elle se manifeste aussi dans la réflexivité importante qui accompagne les pratiques identifiées comme rituelles : elles sont leurs propres fins, il s’agit d’une mise en scène rituelle, non pas au sens où l’entendait la deuxième hypothèse, mais au sens de Mead, c’est-à-dire un acte ayant pour objet une auto-observation participante des protagonistes.

C’est en me penchant particulièrement sur les cérémonies funéraires dans le jeu que je comprends enfin la naissance du sacrilège dans les MMORPG : il semble que le sacré émane du monde physique et non du numérique. Si je rejoins la perspective de Servais sur la sociabilité²⁴⁸ des cérémonies funéraires dans *World of Warcraft*, j’affirme cependant qu’elles restent des rites, correspondants à la définition préalablement établie. Ainsi, en les considérant comme telles, j’affirmerais que c’est le monde physique qui est célébré par les

²⁴³ JEANNERET Yves, *Penser la trivialité, volume I, « La vie triviale des êtres culturels »*, op.cit

²⁴⁴ DE CERTEAU Michel, *L’invention du quotidien, volume 1 : Arts de faire*, op.cit.

²⁴⁵ DURKHEIM Emile, *Les Formes élémentaires de la vie religieuse. Le système totémique en Australie*, op.cit.

²⁴⁶ MEAD George Herbert, *L’esprit, le soi et la société*, op.cit.

²⁴⁷ GOFFMAN Erving, *Les Rites d’interaction*, op.cit.

²⁴⁸ Notion de sociabilité que l’on retrouve dans la perspective durkheimienne du rite, qui vise notamment à l’inscription du concept virtuel dans l’espace social.

rites numériques vidéoludiques. Ainsi, le MMORPG est un territoire sacrilège dès lors que son lien avec le monde physique est clairement identifié par les joueurs ; soit parce que ces derniers voient un impact du monde physique sur le monde numérique, soit parce que le monde physique se manifeste de manière visible dans le monde numérique. Je rapproche finalement cette idée de la “semi-réalité”²⁴⁹ déjà longuement évoquée : le MMORPG, territoire semi-réel, est donc aussi un territoire semi-sacré.

Enfin, cette étude apporte plusieurs éléments de réponses à la problématique initiale : **“Dans quelle mesure les jeux de rôle massivement multijoueurs en ligne sont une hétérotopie paradoxalement triviale, lieu d’une mise en spectacle de dispositifs et de pratiques socio-culturels sacrilèges dans l’espace numérique ?”**

Tout d’abord, le paradoxe d’une “hétérotopie triviale” est avéré, et même inhérent à la nature du médium.

Un second paradoxe est relevé par la deuxième hypothèse. Si l’hypothèse proposée s’est révélée fautive, elle dresse malgré tout le paysage d’un espace de présentation imaginaire assumé, d’une mise en scène de soi présentée comme telle : second paradoxe caractéristique du MMORPG.

Enfin, l’espace numérique vidéoludique abrite une troisième propriété paradoxale : il est un espace profane, espace dit de “jeu”, de “divertissement”, qui malgré tout abrite parfois des pratiques rituelles, devenant alors un espace sacrilège.

En conclusion, c’est ce triple paradoxe qui fait l’unicité du MMORPG. C’est aussi lui qui rend ce médium si intéressant à étudier, l’érigeant comme un cadre de communication nouveau, imposant par la même occasion un renouvellement du rapport aux ethos et aux imaginaires par les joueuses et les joueurs²⁵⁰.

Si on ne peut envisager le MMORPG sous la seule perspective de cette étude, elle apprend en revanche sur la nature du médium ainsi que sur ses pratiques et ses lectures. Le jeu de rôle massivement multijoueur en ligne est donc bien un espace hétérotopique mais trivial, lieu de la création d’une véritable société numérique, caractérisé par sa culture propre

²⁴⁹ JUUL Jesper, *Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, op.cit.

²⁵⁰ GHOUL SAMSON Jacques, *Interactions d’utilisateurs et méta-communalisation d’avatars au sein de World of Warcraft. Un cadre de communication entre espaces physique et numérique*, op.cit.

et sa vie quotidienne. C'est ce même lieu qui, mis en spectacle par le dispositif, abrite des pratiques socio-culturels rituelles, érigeant parfois l'espace au rang de sacré.

-

Finalement le jeu-vidéo reste un terrain fertile pour la recherche et l'ethnographie en ligne. Roi du divertissement devant le cinéma ou la musique²⁵¹, il semble que le médium vidéoludique ait encore beaucoup à nous révéler quant à sa nature, mais aussi quant aux comportements humains. Mais avec l'augmentation exponentielle du marché du jeu sur mobile, représentant à lui-seul la moitié des revenus du marché mondial du jeu-vidéo²⁵², il me semble plus que jamais pertinent de se pencher sur l'évolution des pratiques, des lectures et des rapports au monde numérique vidéoludique lors de sa transposition sur un autre support d'écrits d'écrans. Dans quelle mesure l'avènement du téléphone portable comme le dispositif technique majeur de l'industrie du jeu-vidéo bouleverse-t-elle les pratiques des jeux en ligne. Cette question m'occupe alors l'esprit, car je doute que les conclusions ici tirées puissent s'appliquer dans une quelconque mesure aux MMORPG sur mobile; et si cette idée totalement hypothétique s'avérait, que nous apprendrait alors le jeu-vidéo sur l'importance du dispositif technique dans les pratiques et lectures qui sont faites d'un message ? J'y verrais personnellement une certaine réactualisation, une relecture à l'heure des médias informatisés et des écrits d'écrans, de l'une des phrases les plus citées dans la recherche autour des médias : « the medium is the message »²⁵³.

²⁵¹ Voir Annexe 7 : Graphique comparatif des industries du jeu-vidéo, du cinéma et de la musique, page 125.

²⁵² Voir Annexe 8 : Marché mondial des jeux vidéo en 2023 par support, page 126.

²⁵³ MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, Edition Seuil, publié en 1968 (1964).

Annexes

Annexe 1 : Rapport de ma première connexion à *World of Warcraft* :

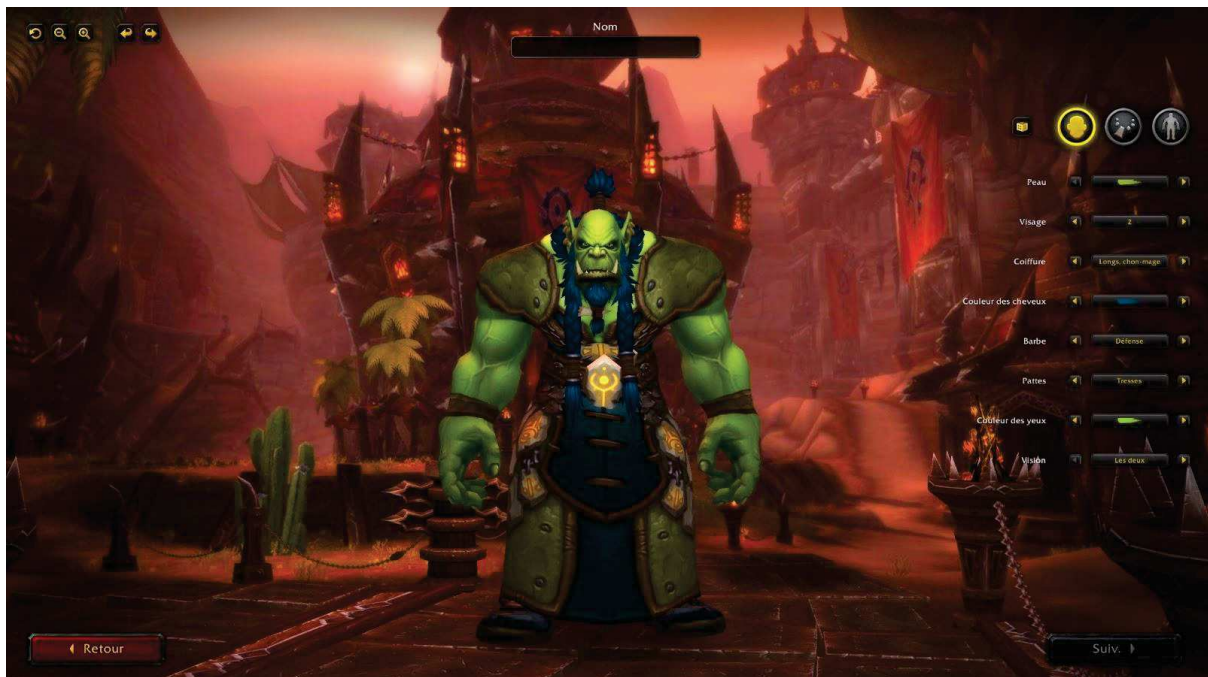
1. Une fois le jeu lancé, je me connecte à mon compte de jeu.



2. Je sélectionne un serveur de jeu.



3. Je crée mon personnage, personnalisant son métier, son apparence, son nom ou encore sa "race".



4. Une cinématique vidéo se lance pour m'introduire à l'histoire du jeu.



5. Enfin, je peux déplacer mon avatar dans l'espace numérique et commencer mon aventure.



Annexe 2 : Rubrique actualité du site de *World of Warcraft* :

The screenshot shows the 'Actualités' (News) section of the World of Warcraft website. The page has a dark theme with a navigation bar at the top containing links for 'Info sur le jeu', 'Extensions', 'Actualités', 'Communauté', and 'Boutique'. A search bar and user account options are also visible. The main content area features a list of news items, each with a thumbnail image, a title, a short text summary, and a 'Lire la suite' (Read more) link. The items are as follows:

- Actualités Blizzard : 27 octobre 2023**
Restez au courant des dernières nouveautés en nous rejoignant chaque semaine pour un récapitulatif des messages de Blizzard et des discussions sur les forums officiels de World of Warcraft. Voici les temps forts de cette semaine.
- Suivez World of Warcraft lors de la BlizzCon les 3 et 4 novembre**
La BlizzCon 2023 est bientôt là ! Tout au long du spectacle, nous publierons ici les dernières infos et actualités de Blizzard liées à World of Warcraft.
- Protégez le Rêve d'émeraude lors du raid Gardiens du Rêve qui arrive la semaine du 7 novembre**
Au lancement de Gardiens du Rêve, les championnes et champions seront chargés de protéger une nouvelle zone, le Rêve d'émeraude, de participer à des nouveaux événements publics, Superherosion et Manne d'émeraude, d'améliorer leur réputation auprès des Gardiens du Rêve pour obtenir des récompenses et de protéger le nouvel Arbre-Monde des forces de Pyralite dans un nouveau raid : Amnésité, l'Épopée du Rêve.
- Notes de la mise à jour de contenu Dragonflight : Gardiens du Rêve**
Dragonflight : Gardiens du Rêve arrive dans World of Warcraft le 8 novembre !
- Aperçu de zone : entrez dans le Rêve d'émeraude**
Découvrez le Rêve d'émeraude : un endroit puissant et verdoyant, source de vie et d'espoir, essentiel à la survie d'Azeroth.
- Préparez-vous pour le choc JcJ Champs de bataille Blitz**
La mise à jour de contenu Gardiens du Rêve de la semaine du 7 novembre apporte toute une gamme de nouveautés, notamment un mode de jeu permettant de se lancer, via une file d'attente solo, dans l'expérience d'un champ de bataille JcJ en 8v8.
- Améliorez votre Elfe de sang, ou votre druide ou druidesse avec de nouvelles options de personnalisation**
Que vous cherchiez une nouvelle couleur de cheveux pour votre Elfe de sang ou une nouvelle forme pour votre druide ou druidesse, la mise à jour Gardiens du Rêve saura vous combler.
- Abonnez-vous à World of Warcraft pour une année et bénéficiez de nombreux suppléments pour prolonger l'aventure**
Étoffez votre collection avec quatre nouvelles montures, une mascotte et une foule d'éléments à venir en achetant un abonnement de 12 mois à World of Warcraft. Disponible maintenant dans la boutique du jeu ou sur la boutique Blizzard.
- Butin Prime Gaming : obtenez la monture Aile-de-sang cuirassée**
Ajoutez la monture Aile-de-sang cuirassée à votre collection avec Amazon Prime Gaming. Faites le lot grâce au prix d'abonnement en plus de votre abonnement Amazon Prime.

Le 28/10/2023

Annexe 3 : Messages observés incompréhensibles au non-initié :



[4. Commerce (services) - Capitales] [Thehonorable] : <TEAM Pirates Of Sinking Ship> Offering <Mythic Keystones> Scores/Gears 0-29]] <Raid> Saved/Unsaved/VIP/ATSC/Nm/Hc/Mythic]] <LV LUP> 1-70]] <PVP> Ratings,Wins,Coaching,Gearing 2v2/3v3/Rbgs]] <Legacies/Ach/Mounts> Say ARGHHH & W/me PIRATE

[4. Commerce (services) - Capitales] [Ho]pe] : [WTS] % M0 - M+27 All Keys+Stack | M+16=95K | M+17=100K | M+15 x8=640K | M+16 x4=320K | M+20=160K | M+20 x4 Cheap | LootShare HC 9/9=175K | VIP Raid Cheap | Raid HC 9/9=90K | Level UP Cheap | Achieve | PVP

[2. Commerce - Capitales] [Crymsun] : LFW [Jewelrycrafting] [Signet of Titanic Insight] [Ring-Bound Hourglass] [Elemental Lariat] 395-447 43% // ALL GEMS & PROF TOOLS 42% // Also [Blacksmithing] WEAPONS, BOOTS/WRIST/BELT! Free recrafts~ Fast & Friendly Service [Merchant Artisan] <3

[4. Commerce (services) - Capitales] [Sellesdk] : <<Guild group>>Heroic-saved>100k-unsaved>180k-Vip>650k[Aberrus, the Shadowed Crucible]+Also offering Glory of the Aberrus-mythic+10-20-4x16-4x17-4x18-4x19-4x20-Discount for multi run-MegaDungeon save/unsave-Level Up10-70/60-70 /w for more info>

[4. Commerce (services) - Capitales] [Wixien] : WTS [Aberrus, the Shadowed Crucible] HC 9/9=100k! HC 9/9 Unsaved=190k | Leveling Boost Services 1-70 | Mega Dungeon | M+ Services <4x11 M+><+15 M+><+16 M+><+20 M+><8x15 M+><16x M+><+20 M+> /w for more information

[4. Commerce (services) - Capitales] [Bellservice] : WTS <<<>M+ [4x16=320k / 8x16=620k] [4x17= 360k / 8x17= 720k] [4x20=760k / 8x 20=1500k] [With ArmorStack Free] <<<><> LvlUp Boosting [1 - 70 > > 200k] [60 - 70 > > 100k] <<<><> Aberrus [Heroic & Unsave & VIP] <<>MYTICH RAID<<>

[4. Commerce (services) - Capitales] [Kaftarekakol] : [WTS] [RAID <Mythic, Heroic, Normal> <Saved, Unsaved, VIP> Full Run OR <(HC Last) 2 Boss>----<Going NOW>: M+ 11-25 <1xM+16> <4xM+16> <8xM+16> <1xM+20> <4xM+20> <8xM+20>----<LEVELING BOOST 1-70>

[4. Commerce (services) - Capitales] [Zaragoza] : Sell Mythic+15>25 With FREE Armor Stack <Leather / Cloth / Mail / Plate> And You Can Choose The Key | Special Offers For <4xM15> <KSM 8xM15> <4xM16> <8xM16> <M17> <M18> <M19> <1xM20> <4xM20> <KSH 8xM20> <1xM21> <1xM22> <1xM23> <1xM24> <LV LUP> <Gold>

[4. Commerce (services) - Capitales] [Moonykbo] : WTS Mythic Dungeon 17 - 24 Intime / Weekly & [Dawn of the Infinite] - Full Clear Normal / Heroic Raid Or Just last 2 Boss [Ahead of the Curve: Scalecommander Sarkareth] - Fast Lvl up boosting from 1 to 60 [Level 60] or 70 [Level 70] /W For More info

[4. Commerce (services) - Capitales] [Sunshine] : < Guild Group WTS >[Dawn of the Infinite]=270k<Cheap Prices> Mythic KeyStone <10-30><8xM16 & M18 & M17 & M20 & M21 & M22 & M23 & M24 & M25 & M26 & M27 Everything That is used W/ ME For Info

[4. Commerce (services) - Capitales] [Bobbae] : Hey! Every 15mins HC[Ahead of the Curve: Scalecommander Sarkareth]45K & Echo of Neltharion 30K [Both 60K] & [Aberrus, the Shadowed Crucible] [9/9 HC 100K] [LS 180K] [VIP 700K] & [Level 10-70] & [Dawn of the Infinite] NM&HM [4x17=450K] [1x=20=230K]

[4. Commerce (services) - Capitales] [Ebbiloo] : WTS <<<>M+ [4x16=320k / 8x16=620k] [4x17= 360k / 8x17= 720k] [4x20=760k / 8x 20=1500k] [With ArmorStack Free] <<<><> LvlUp Boosting [1 - 70 > > 200k] [60 - 70 > > 100k] <<<><> Aberrus [Heroic & Unsave & VIP] <<>MYTICH RAID<<>

[4. Commerce (services) - Capitales] [Ebbiloo] : Every 15mins HC [Ahead of the Curve: Scalecommander Sarkareth] 45K & [Echo of Neltharion] 30K [Both 60K] & [Aberrus, the Shadowed Crucible] [9/9 HC 100K] [LS 180K] [VIP 700K] & [Level 10-70] & [Dawn of the Infinite] NM&HM [4x17=450K] [1x=20=230K]

[4. Commerce (services) - Capitales] [Ebbiloo] : WTS [Aberrus, the Shadowed Crucible]<9/9HC 100k> <9/9HC Unsaved 180k> <4M+20> <4M18 370k> <4xM20 780k> LvlUp 10-70>210k 60-70>90k /W

[4. Commerce (services) - Capitales] [Kaftarekakol] : [WTS] [RAID <Mythic, Heroic, Normal> <Saved, Unsaved, VIP> Full Run OR <(HC Last) 2 Boss>----<Going NOW>: M+ 11-25 <1xM+16> <4xM+16> <8xM+16> <1xM+20> <4xM+20> <8xM+20>----<LEVELING BOOST 1-70>

[4. Commerce (services) - Capitales] [Ebbiloo] : WTS [Aberrus, the Shadowed Crucible] HC 9/9=110k! HC 9/9 Unsaved=190k | Leveling Boost Services 1-70 | Mega Dungeon | M+ Services <4x11 M+><+15 M+><+16 M+><+20 M+><8x15 M+><16x M+><+20 M+> /w for more information

[2. Commerce - Capitales] [Infinite] : [Jewelrycrafting] [Elemental Lariat] [Signet of Titanic Insight] [Tire of Paveser Time] [Ring-Bound Hourglass] [Unusable Elementum] [Fierce Illuminated Diamond] [Brilliant Illuminated Diamond] All gems & [Leatherworking] [Slimy Exports of Gales] & more

[4. Commerce (services) - Capitales] [Ebbiloo] : WTS [Dawn of the Infinite] <Saved, Unsaved, Hardmode>----<Raid> [Aberrus, the Shadowed Crucible] <MHC 3/9, 4/9, 9/9> <Heroic 9/9, Last2>----<M+11-25> <Armor Stack/Specific Keys> <1xM+17> <4xM+17> <8xM+17> <1xM+20> <4xM+20> <8xM+20>----<LEVELING BOOST 1-70>

[4. Commerce (services) - Capitales] [Triphob] : We are Offering Every 15 Min HC [Ahead of the Curve: Scalecommander Sarkareth] <45K> & Echo of Neltharion 30K & [Scalecommander Sarkareth] <9/9 HC 100k> <LS 180k> <VIP 700k> <Level 1-70> & [Dawn of the Infinite] NM & HM <4x16=380k> <4x17=450k> <1x20=230k>

[2. Commerce - Capitales] [Craffhor] : [Jewelrycrafting] [Blacksmithing] All Weapons & All plate armor & All shields & Trinkets & Rings & Neckes & Gems 122/100 43% Up to 447 Whisper me [Ring-Bound Hourglass] [Elemental Lariat] [Obsidian Sealed Claymore] [Merchant Artisan]

[4. Commerce (services) - Capitales] [Ebbiloo] : WTS [Aberrus, the Shadowed Crucible] HC 9/9=110k! HC 9/9 Unsaved=190k | Leveling Boost Services 1-70 | Mega Dungeon | M+ Services <4x11 M+><+15 M+><+16 M+><+20 M+><8x15 M+><16x M+><+20 M+> /w for more information

[4. Commerce (services) - Capitales] [Ebbiloo] : WTS [Dawn of the Infinite] <Saved, Unsaved, Hardmode>----<Raid> [Aberrus, the Shadowed Crucible] <MHC 3/9, 4/9, 9/9> <Heroic 9/9, Last2>----<M+11-25> <Armor Stack/Specific Keys> <1xM+17> <4xM+17> <8xM+17> <1xM+20> <4xM+20> <8xM+20>----<LEVELING BOOST 1-70>

[4. Commerce (services) - Capitales] [Ebbiloo] : Hey! Every 15mins HC[Ahead of the Curve: Scalecommander Sarkareth]45K & Echo of Neltharion 30K [Both 60K] & [Aberrus, the Shadowed Crucible] [9/9 HC 100K] [LS 180K] [VIP 700K] & [Level 10-70] & [Dawn of the Infinite] NM&HM [4x17=450K] [1x=20=230K]

[4. Commerce (services) - Capitales] [Ebbiloo] : WTS [Aberrus, the Shadowed Crucible] HC 9/9=110k! HC 9/9 Unsaved=190k | Leveling Boost Services 1-70 | Mega Dungeon | M+ Services <4x11 M+><+15 M+><+16 M+><+20 M+><8x15 M+><16x M+><+20 M+> /w for more information

[4. Commerce (services) - Capitales] [Ebbiloo] : WTS Mythic <6> 26 Selling Mega Dungeon /w for all keys Intime Guarantee Armor Stack Raid Unsave Vip Normal HC 2 Last Boss | Power Leveling 1-70 Cheap Price /W for info

4. Commerce (services) - Capitales [Nahomi]s OFFERING [Abernus, the Shadowed Crucible] 99 HC 100K <100K > | Unsaved HC <170K > VIP ARMOR HC <850K > | Last 2Boss HC <80K > | New Dungeon Infinite <270K > | M+16 <100K > | 4xM+16 <330K > | 4xM+17 <370K > | M+20 <180K > | 4xM+20 <520K >

4. Commerce (services) - Capitales [Mammane] | We are Offering Every 15 Min HC [Ahead of the Curve, Scalecommander Sarkareth] <45K > <Last 2 60K > & [Abernus, the Shadowed Crucible] <9 HC 100K > <LS 180K > <VIP 700K > <Level 1-70 > & [Dawn of the Infinite] NM & HM <4x17=450K > <4x17=450K > <1x=20=200K >

4. Commerce (services) - Capitales [Zanin] | Unavailable price >>> [PVP & M+] LvUp Boosting > (170/200K / 60/70 / 100K) ABERRUS >>> Herio > 9/9 (Save 98K / Unsave 18K / VIP 700K) Normal 9/9 (Unsave 115K / VIP 499K) | MYTHIC RAID > (3/9 & 4/9 & 5/9 & 7/9 & 9/9 & Last Of Last 2) >

4. Commerce (services) - Capitales [Zanin] | WTS [Abernus, the Shadowed Crucible] <9 HC 100K > <9 HC Unsaved 180K > [Scalecommander Sarkareth] Last boss 45K <Last 2 HC 60K > [Dawn of the Infinite] 270K <M+0-27 > <M+16 100K > <M+17 110K > <M+20 200K > <4xM+16 370K > <4xM+20 780K > LvUp 10-70 210k 60-70=90K W

4. Commerce (services) - Capitales [Zanin] | <<WTS >> (M+ 0-25) <<KSM KSH >> [Dawn of the Infinite] (4x16 360K | 4x17 430K | 4x20 710K) [Raid HC NM] (Last 2 Bosses) [Leveling 60/70 10-70] | PVP Boost | (Coaching all classes) only for gold / Dm m

4. Commerce (services) - Capitales [Tympia] | <>> WTS | <>> Herio, Abernus, the Shadowed Crucible <>> <>> SAVED=90K <UNSAVED=160K >>> VIP 700K <M+16=90K <4x16=350K <M+17=110K <4x17=400K <M+20=200K <4x20=780K <> [Dawn of the Infinite] 270K >>>

4. Commerce (services) - Capitales [Sunshine] | < Guild Group WTS > [Dawn of the Infinite] 270K <Cheap Prices > [Mythic Keystones] <10-30 > <8xM16 | 8xM17 | 8xM20 | 4xM21 | 4xM22 | 4xM23 | 4xM+24 | 4xM25 | 1xM26 | 1xM27 | Everything That u need W/ ME For Info >

4. Commerce (services) - Capitales [Veeen] | WTS [Abernus, the Shadowed Crucible] HC 9/9=100K HC 9/9 Unsaved=190K | Leveling Boost Services 1-70 | Mega Dungeon | M+ Services <4x11 M+ <4x16 M+ <4x20 M+ <8x15 M+ <16x M+ >> <20 M+ > /w for more information >

4. Commerce (services) - Capitales [Mannin] | < Guild > [Abernus, the Shadowed Crucible] HC Saved=100K | HC Unsaved=180K | VIP HC 750K | Mega Dg Personal=500K | M+16=98K | M+17=108K | M+18=126K | M+20=189K | 4x+17=378K | 4x+18=432K | 4x+20=648K | 4x+16=342K | Any level boost <1-70 > <3 >

4. Commerce (services) - Capitales [Lun] | WTS <<<M+ | [4x16=320K | 8x16=620K | 1x17=360K | 8x17= 720K | 4x20=760K | 8x20=1500K | 1x Win Armor Stack (free | >>>>> LvUp Boosting | 1-70 >>> 200K | 60-70 >>> 100K | <>>> Abernus | Herio | Unsavae | VIP >>MYTHIC RAID >>>

4. Commerce (services) - Capitales [Katharekako] | <>>> WTS | <>>> RAID <Mythic, Herio, Normal > <Saved, Unsaved, VIP> Full Run OR <HQLast 2 Bosses>>> Going NOW | M+ 11-25 <1xM+16 <4xM+16 <8xM+16 <1xM+20 <4xM+20 <8xM+20 >>> LEVELING BOOST 1-70 >>>

4. Commerce (services) - Capitales [Anjowayn] | STARTING NOW [Abernus, the Shadowed Crucible] MYHTIC@HC > 9/9 unsaved vip/lootshare last 2 Every 30 Min > [Dawn of the Infinite] saved unsaved HM <M+15-28 FREE Armor Stack specific keys Offers For multi runs > | Lvup 1-70 last only gold BEST PRICE >

4. Commerce (services) - Capitales [Cevrwwow] | Guild Offering [Abernus, the Shadowed Crucible] <HC 9/9 100K > <HC Unsaved 9/9 200K > <HC VIP 700K > [Scalecommander Sarkareth] <HC 45K > <HC Echo 25K > <Herio Last 2 Boss 60K > <M+16=90K <M+17=100K <M+20=200K >>> [Leveling] <Dawn of the Infinite > /w for more info >

4. Commerce (services) - Capitales [Lun] | < Guild > [Abernus, the Shadowed Crucible] HC Saved=100K | HC Unsaved=180K | VIP HC 750K | Mega Dg Personal=500K | M+16=98K | M+17=108K | M+18=126K | M+20=189K | 4x+17=378K | 4x+18=432K | 4x+20=648K | 4x+16=342K | Any level boost <1-70 > <3 >

4. Commerce (services) - Capitales [Jami] | [Abernus, the Shadowed Crucible] 99 HC 100K | [Ahead of the Curve, Scalecommander Sarkareth] <45K > <Last 2 60K > & [Scalecommander Sarkareth] <9 HC 100K > <LS 180K > <VIP 700K > <Level 1-70 > & [Dawn of the Infinite] NM & HM <4x17=450K > <4x17=450K > <1x=20=200K >

4. Commerce (services) - Capitales [Crepuscu] | < Guild Group WTS > [Dawn of the Infinite] 270K <Cheap Prices > [Mythic Keystones] <10-30 > <8xM16 | 8xM17 | 8xM20 | 4xM21 | 4xM22 | 4xM23 | 4xM+24 | 4xM25 | 1xM26 | 1xM27 | Everything That u need W/ ME For Info >

4. Commerce (services) - Capitales [Lun] | [Abernus, the Shadowed Crucible] 99 HC 100K | [Ahead of the Curve, Scalecommander Sarkareth] 45K & [Echo of Nahirirom] 30K [Both 60K] & [Abernus, the Shadowed Crucible] 99 HC 100K | [LS 180K] [VIP 700K] & Level 10-70 & [Dawn of the Infinite] NM & HM | 4x17=450K | 1x=20=200K >

4. Commerce (services) - Capitales [Sarkareth] <45K > <Last 2 60K > & [Scalecommander Sarkareth] <9 HC 100K > <LS 180K > <VIP 700K > <Level 1-70 > & [Dawn of the Infinite] NM & HM <4x17=450K > <4x17=450K > <1x=20=200K >

4. Commerce (services) - Capitales [Vauvadial] | [WTS] Mythic +10-20 & Dawn of the Infinite, Megadungeon Carry tonight Get 415447 w gear, immortal run, Armor Stack & Achieves hassle-free, EXPRESS Start in 30 minutes, Over 24562 Trustpilot 5-star reviews, Visit WowVendor.org to learn more >

4. Commerce (services) - Capitales [Dambald] | WTS [Dawn of the Infinite] <Saved, Unsaved, Hardmode>>> [Raid] [Abernus, the Shadowed Crucible] <Mythic 9/9, 4/9, 8/9 <Herio 9/9, Last2 >>> <M+11-25 > <Armor Stack/Specific Key> <1xM+17 > <4xM+17 > <8xM+17 > <1xM+20 > <4xM+20 > <8xM+20 > <LEVELING BOOST 1-70 >

4. Commerce (services) - Capitales [Trophob] | We are Offering Every 15 Min HC [Ahead of the Curve, Scalecommander Sarkareth] <45K > <Last 2 60K > & [Scalecommander Sarkareth] <9 HC 100K > <LS 180K > <VIP 700K > <Level 1-70 > & [Dawn of the Infinite] NM & HM <4x17=450K > <4x17=450K > <1x=20=200K >

4. Commerce (services) - Capitales [Medizaj] | Guild offering [Abernus, the Shadowed Crucible] (have mythic runs as well) (HC for 110K) | (HC last 2, 60K) (PVP and RGB as well) | w up 1-70 M+2-25 only for gold/w/me (got Unsaved and VIP runs as well)

4. Commerce (services) - Capitales [Thehonorabl] | <TEAM Pirates Of Sinking Ship> Offering <Mythic Keystones> Scores Gears 0-29 | <Raid> Saved/Unsaved/VIP/ATSC NM/HO/Mythic | <LVUP> 1-70 | <PVP> Ratings/Wins/Coaching/Gearing 2/2/3/3/Rbgs | <Legacies/ArchMounts> Say ARGH!H! & Wime PIRATE

4. Commerce (services) - Capitales [Sunshine] | < Guild Group WTS > [Dawn of the Infinite] 270K <Cheap Prices > [Mythic Keystones] <10-30 > <8xM16 | 8xM17 | 8xM20 | 4xM21 | 4xM22 | 4xM23 | 4xM+24 | 4xM25 | 1xM26 | 1xM27 | Everything That u need W/ ME For Info >

4. Commerce (services) - Capitales [Veeen] | WTS [Abernus, the Shadowed Crucible] HC 9/9=100K HC 9/9 Unsaved=190K | Leveling Boost Services 1-70 | Mega Dungeon | M+ Services <4x11 M+ <4x16 M+ <4x20 M+ <8x15 M+ <16x M+ >> <20 M+ > /w for more information >

4. Commerce (services) - Capitales [Mannin] | < Guild > [Abernus, the Shadowed Crucible] HC Saved=100K | HC Unsaved=180K | VIP HC 750K | Mega Dg Personal=500K | M+16=98K | M+17=108K | M+18=126K | M+20=189K | 4x+17=378K | 4x+18=432K | 4x+20=648K | 4x+16=342K | Any level boost <1-70 > <3 >

4. Commerce (services) - Capitales [Lun] | WTS <<<M+ | [4x16=320K | 8x16=620K | 1x17=360K | 8x17= 720K | 4x20=760K | 8x20=1500K | 1x Win Armor Stack (free | >>>>> LvUp Boosting | 1-70 >>> 200K | 60-70 >>> 100K | <>>> Abernus | Herio | Unsavae | VIP >>MYTHIC RAID >>>

4. Commerce (services) - Capitales [Katharekako] | <>>> WTS | <>>> RAID <Mythic, Herio, Normal > <Saved, Unsaved, VIP> Full Run OR <HQLast 2 Bosses>>> Going NOW | M+ 11-25 <1xM+16 <4xM+16 <8xM+16 <1xM+20 <4xM+20 <8xM+20 >>> LEVELING BOOST 1-70 >>>

4. Commerce (services) - Capitales [Anjowayn] | STARTING NOW [Abernus, the Shadowed Crucible] MYHTIC@HC > 9/9 unsaved vip/lootshare last 2 Every 30 Min > [Dawn of the Infinite] saved unsaved HM <M+15-28 FREE Armor Stack specific keys Offers For multi runs > | Lvup 1-70 last only gold BEST PRICE >

4. Commerce (services) - Capitales [Cevrwwow] | Guild Offering [Abernus, the Shadowed Crucible] <HC 9/9 100K > <HC Unsaved 9/9 200K > <HC VIP 700K > [Scalecommander Sarkareth] <HC 45K > <HC Echo 25K > <Herio Last 2 Boss 60K > <M+16=90K <M+17=100K <M+20=200K >>> [Leveling] <Dawn of the Infinite > /w for more info >

4. Commerce (services) - Capitales [Lun] | < Guild > [Abernus, the Shadowed Crucible] HC Saved=100K | HC Unsaved=180K | VIP HC 750K | Mega Dg Personal=500K | M+16=98K | M+17=108K | M+18=126K | M+20=189K | 4x+17=378K | 4x+18=432K | 4x+20=648K | 4x+16=342K | Any level boost <1-70 > <3 >

4. Commerce (services) - Capitales [Jami] | [Abernus, the Shadowed Crucible] 99 HC 100K | [Ahead of the Curve, Scalecommander Sarkareth] <45K > <Last 2 60K > & [Scalecommander Sarkareth] <9 HC 100K > <LS 180K > <VIP 700K > <Level 1-70 > & [Dawn of the Infinite] NM & HM <4x17=450K > <4x17=450K > <1x=20=200K >

4. Commerce (services) - Capitales [Crepuscu] | < Guild Group WTS > [Dawn of the Infinite] 270K <Cheap Prices > [Mythic Keystones] <10-30 > <8xM16 | 8xM17 | 8xM20 | 4xM21 | 4xM22 | 4xM23 | 4xM+24 | 4xM25 | 1xM26 | 1xM27 | Everything That u need W/ ME For Info >

4. Commerce (services) - Capitales [Lun] | [Abernus, the Shadowed Crucible] 99 HC 100K | [Ahead of the Curve, Scalecommander Sarkareth] 45K & [Echo of Nahirirom] 30K [Both 60K] & [Abernus, the Shadowed Crucible] 99 HC 100K | [LS 180K] [VIP 700K] & Level 10-70 & [Dawn of the Infinite] NM & HM | 4x17=450K | 1x=20=200K >

4. Commerce (services) - Capitales [Sarkareth] <45K > <Last 2 60K > & [Scalecommander Sarkareth] <9 HC 100K > <LS 180K > <VIP 700K > <Level 1-70 > & [Dawn of the Infinite] NM & HM <4x17=450K > <4x17=450K > <1x=20=200K >

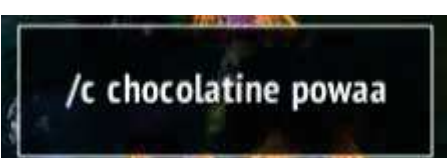
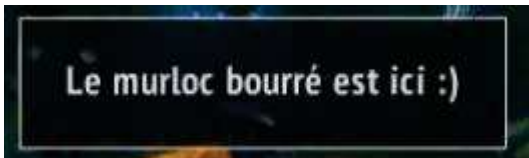
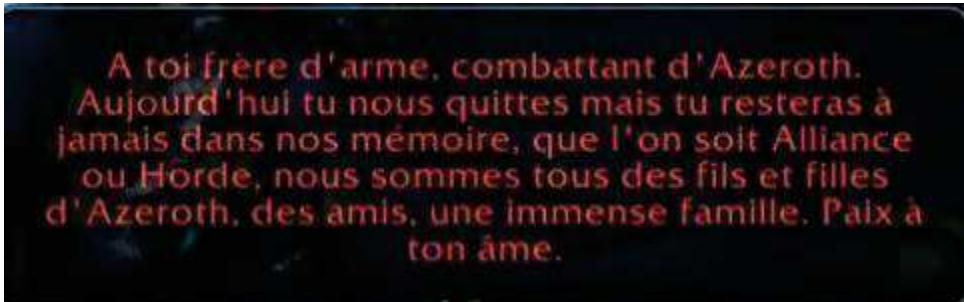
4. Commerce (services) - Capitales [Vauvadial] | [WTS] Mythic +10-20 & Dawn of the Infinite, Megadungeon Carry tonight Get 415447 w gear, immortal run, Armor Stack & Achieves hassle-free, EXPRESS Start in 30 minutes, Over 24562 Trustpilot 5-star reviews, Visit WowVendor.org to learn more >

4. Commerce (services) - Capitales [Dambald] | WTS [Dawn of the Infinite] <Saved, Unsaved, Hardmode>>> [Raid] [Abernus, the Shadowed Crucible] <Mythic 9/9, 4/9, 8/9 <Herio 9/9, Last2 >>> <M+11-25 > <Armor Stack/Specific Key> <1xM+17 > <4xM+17 > <8xM+17 > <1xM+20 > <4xM+20 > <8xM+20 > <LEVELING BOOST 1-70 >

4. Commerce (services) - Capitales [Trophob] | We are Offering Every 15 Min HC [Ahead of the Curve, Scalecommander Sarkareth] <45K > <Last 2 60K > & [Scalecommander Sarkareth] <9 HC 100K > <LS 180K > <VIP 700K > <Level 1-70 > & [Dawn of the Infinite] NM & HM <4x17=450K > <4x17=450K > <1x=20=200K >

4. Commerce (services) - Capitales [Medizaj] | Guild offering [Abernus, the Shadowed Crucible] (have mythic runs as well) (HC for 110K) | (HC last 2, 60K) (PVP and RGB as well) | w up 1-70 M+2-25 only for gold/w/me (got Unsaved and VIP runs as well)

Annexe 4 : Messages humoristiques lors de l'hommage à Michael :



Annexe 5 : Réactions au scandale de *Serinity Now* :



@jeffondrement160 il y a 3 ans

Psychopaths VS normal people



7



Répondre



Gamejunkiey · il y a 4 a · a modifié il y a 4 a

People say this was disrespectful. but i disagree.

Fayejin (woman who died irl) loved PVP, fishing, and winterspring. What better way to remember her than to have an all out brawl at her memorial service; which has instead immortalized her memory on the internet forever. Im sure if she saw this now she would laugh.



135



Répondre

Partager

If the Serenity Now Funeral Raid happened today they would all be banned

🗨️ General Discussion



grimbolde · il y a 4 a



This was the the only thing I have ever really seen that was somehow equal parts awful and equal parts hilarious.



196



Répondre

Partager

Source : Youtube, Reddit, Forum officiel de World of Warcraft

Non-anonymisés car publics.

Annexe 6 : Liste des crossovers dans Fortnite :

<u>Infinity Gauntlet (LTM)</u>	<u>Marvel's Avengers: Infinity War</u>	<u>Season 4</u>
<u>NFL Cosmetic Items</u>	<u>National Football League</u>	<u>Season 6</u>
<u>Risky Reels Wreck-it-Ralph Easter Egg and Hot Marat emote</u>	<u>Ralph Breaks the Internet</u>	<u>Season 6</u>
<u>Marshmello Bundle and Concert</u>	<u>Marshmello</u>	<u>Season 7</u>
<u>Endgame Limited Time Mode</u>	<u>Marvel's Avengers: Endgame</u>	<u>Season 8</u>
<u>Star-Lord and Black Widow</u>	<u>Marvel's Avengers: Endgame</u>	<u>Season 8</u>
<u>John Wick</u>	<u>John Wick: Chapter 3 – Parabellum</u>	<u>Season 9</u>
<u>Chief Hopper and Demogorgon</u>	<u>Stranger Things</u>	<u>Season 9</u>
<u>Jordan</u>	<u>Air Jordan</u>	<u>Season 9</u>
<u>Major Lazer Bundle</u>	<u>Major Lazer</u>	<u>Season X</u>
<u>Pandora</u>	<u>Borderlands 3</u>	<u>Season X</u>
<u>Batman and Catwoman</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Season X</u>
<u>Live at Risky</u>	<u>Star Wars</u>	<u>Chapter 2: Season 1</u>
<u>Ninja</u>	<u>Ninja</u>	<u>Chapter 2: Season 1</u>
<u>Birds of Prey (and the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn)</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Chapter 2: Season 1</u>
<u>Deadpool</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 2</u>
<u>Travis Scott's Astronomical</u>	<u>Travis Scott</u>	<u>Chapter 2: Season 2</u>

<u>Punk'd</u>	<u>Punk'd</u>	<u>Chapter 2: Season 2</u>
<u>Houseparty</u>	<u>Houseparty</u>	<u>Chapter 2: Season 2</u>
<u>Tenet</u>	<u>Tenet</u>	<u>Chapter 2: Season 3</u>
<u>Aquaman</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Chapter 2: Season 3</u>
<u>Captain America</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 3</u>
<u>Black Manta</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Chapter 2: Season 3</u>
<u>Loserfruit</u>	<u>Loserfruit</u>	<u>Chapter 2: Season 3</u>
<u>Nexus War</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 4</u>
<u>Rocket League Llama-Rama</u>	<u>Rocket League</u>	<u>Chapter 2: Season 4</u>
<u>Ghostbusters</u>	<u>Ghostbusters</u>	<u>Chapter 2: Season 4</u>
<u>Party Trooper</u>	<u>J Balvin</u>	<u>Chapter 2: Season 4</u>
<u>Lachlan</u>	<u>Lachlan</u>	<u>Chapter 2: Season 4</u>
<u>The Last Laugh Bundle</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Chapter 2: Season 4</u>
<u>The Mandalorian</u>	<u>Star Wars</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>Kratos</u>	<u>God of War</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>Master Chief</u>	<u>Halo</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>Daryl Dixon and Michonne</u>	<u>The Walking Dead</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>Marvel: Royalty & Warriors Pack</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>Green Arrow</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>TheGrefg</u>	<u>TheGrefg</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>Predator</u>	<u>Predator</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>

<u>Snake Eyes</u>	<u>G.I. Joe</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>The Flash</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>TRON: Legacy</u>	<u>TRON</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>Ryu and Chun-Li</u>	<u>Street Fighter</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>Ellen Ripley and Xenomorph</u>	<u>Alien</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>LazarBeam</u>	<u>LazarBeam</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>Ant-Man</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 5</u>
<u>Raven</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Chapter 2: Season 6</u>
<u>Lara Croft</u>	<u>Tomb Raider</u>	<u>Chapter 2: Season 6</u>
<u>Rebirth Harley Quinn</u>	<u>Batman/Fortnite: Zero Point</u>	<u>Chapter 2: Season 6</u>
<u>Rocket League Llama-Rama 2021</u>	<u>Rocket League</u>	<u>Chapter 2: Season 6</u>
<u>Aloy</u>	<u>Horizon Zero Dawn</u>	<u>Chapter 2: Season 6</u>
<u>Neymar Jr.</u>	<u>Neymar</u>	<u>Chapter 2: Season 6</u>
<u>Batman Zero</u>	<u>Batman/Fortnite: Zero Point</u>	<u>Chapter 2: Season 6</u>
<u>Beast Boy</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Chapter 2: Season 6</u>
<u>Catwoman Zero</u>	<u>Batman/Fortnite: Zero Point</u>	<u>Chapter 2: Season 6</u>
<u>NBA</u>	<u>National Basketball Association</u>	<u>Chapter 2: Season 6</u>
<u>Kelsier</u>	<u>Mistborn</u>	<u>Chapter 2: Season 6</u>
<u>Deathstroke Zero</u>	<u>Batman/Fortnite: Zero Point</u>	<u>Chapter 2: Season 6</u>

<u>Armored Batman Zero</u>	<u>Batman/Fortnite: Zero Point</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Rick Sanchez</u>	<u>Rick and Morty</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Superman</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Guggimon</u>	<u>Superplastic</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Harry Kane and Marco Reus</u>	<u>UEFA Euro 2020</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Thanos</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Loki Laufeyson</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>LeBron James and Space Jam</u>	<u>LeBron James</u> <u>Space Jam: A New Legacy</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Bugha</u>	<u>Bugha</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Ferrari</u>	<u>Ferrari</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Gidedguy</u>	<u>Gildedguy</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Bloodsport</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Rift Tour</u>	<u>Ariana Grande</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Cammy and Guile</u>	<u>Street Fighter</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Gamora</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Dude</u>	<u>Free Guy</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Wonder Woman</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Mecha Morty</u>	<u>Rick and Morty</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>J Balvin</u>	<u>J Balvin</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>March Through Time</u>	<u>TIME</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Mike Lowrey (Will Smith)</u>	<u>Bad Boys</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>

<u>Shang-Chi</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 7</u>
<u>Carnage</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Janky</u>	<u>Superplastic</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Balenciaga</u>	<u>Balenciaga</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Eddie Brock</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Frankenstein's Monster</u>	<u>Universal</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Rick Grimes</u>	<u>The Walking Dead</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>KAWS Skeleton</u>	<u>Kaws</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Paul Atreides & Chani</u>	<u>Dune</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Spacefarer Ariana Grande</u>	<u>Ariana Grande</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>The Mummy</u>	<u>Universal</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Chris Redfield & Jill Valentine</u>	<u>Resident Evil</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>The Batman Who Laughs</u>	<u>DC Comics</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Frankenstein's Bride</u>	<u>Universal</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>El Chapulín Colorado</u>	<u>Chespirito</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Arcane Jinx</u>	<u>League of Legends</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Monopoly Tokens Bundle</u>	<u>Monopoly</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Dark Phoenix</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Naruto, Kakashi, Sasuke & Sakura</u>	<u>Naruto</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Nick Fury</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Moncler Classic Skins</u>	<u>Moncler</u>	<u>Chapter 2: Season 8</u>
<u>Spider-Man (Marvel Comics)</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>

<u>Spider-Man & MJ (No Way Home)</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>
<u>Kait Diaz & Marcus Fenix</u>	<u>Gears of War</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>
<u>Follow The White Rabbit Cosmetics Set</u>	<u>The Matrix</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>
<u>Boba Fett</u>	<u>Star Wars</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>
<u>Kate Bishop & Clint Barton</u>	<u>Hawkeye</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>
<u>Cobra Kai Skins & Cosmetics</u>	<u>Cobra Kai</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>
<u>Arcane Vi</u>	<u>League of Legends</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>
<u>Fennec Shand & Krrsantan</u>	<u>Star Wars</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>
<u>Nathan Drake & Chloe Frazer</u>	<u>Uncharted</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>
<u>Rogue & Gambit</u>	<u>X-Men</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>
<u>Bruno Mars & Anderson.Paak</u>	<u>Silk Sonic</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>
<u>Naomi Osaka & Dark Priestess Naomi</u>	<u>Naomi Osaka</u>	<u>Chapter 3: Season 1</u>
<u>Doctor Strange</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>The Prowler</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Segway Tour</u>	<u>Segway Inc</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Mary Jane Watson</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Chloe Kim</u>	<u>Chloe Kim</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Diamond Pony Glider</u>	<u>Tiny Tina's Wonderlands</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Ezio Auditore & Eivor Varinsdottir</u>	<u>Assassin's Creed</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Basquiat Bundle</u>	<u>Jean-Michel Basquiat</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>

<u>Lyric & Wilder</u>	<u>Coachella</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Moon Knight</u>	<u>Moon Knight</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Throwback BG & B.R.I.T.E.</u>	<u>Wu-Tang Clan</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Blanka & Sakura</u>	<u>Street Fighter</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Scarlet Witch</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Chica</u>	<u>Chica</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Ali-A</u>	<u>Ali-A</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Obi-Wan Kenobi</u>	<u>Star Wars</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>PAC-MAN & PAC-BRAINED Cosmetics</u>	<u>PAC-MAN</u>	<u>Chapter 3: Season 2</u>
<u>Darth Vader</u>	<u>Star Wars</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>Indiana Jones</u>	<u>Indiana Jones</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>Among Us Cosmetics Bundle</u>	<u>Among Us</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>Spider-Man Zero</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>Gaara, Itachi, Orochimaru & Hinata</u>	<u>Naruto</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>GALAXIAN Emote</u>	<u>Galaxian</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>KAWSPEELY</u>	<u>KAWS</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>Gods Of Thunder Bundle (Thor & Mighty Thor)</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>John Cena</u>	<u>WWE</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>Wolverine Zero Crew Pack</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>Goku, Vegeta, Beerus & Bulma</u>	<u>Dragon Ball</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>

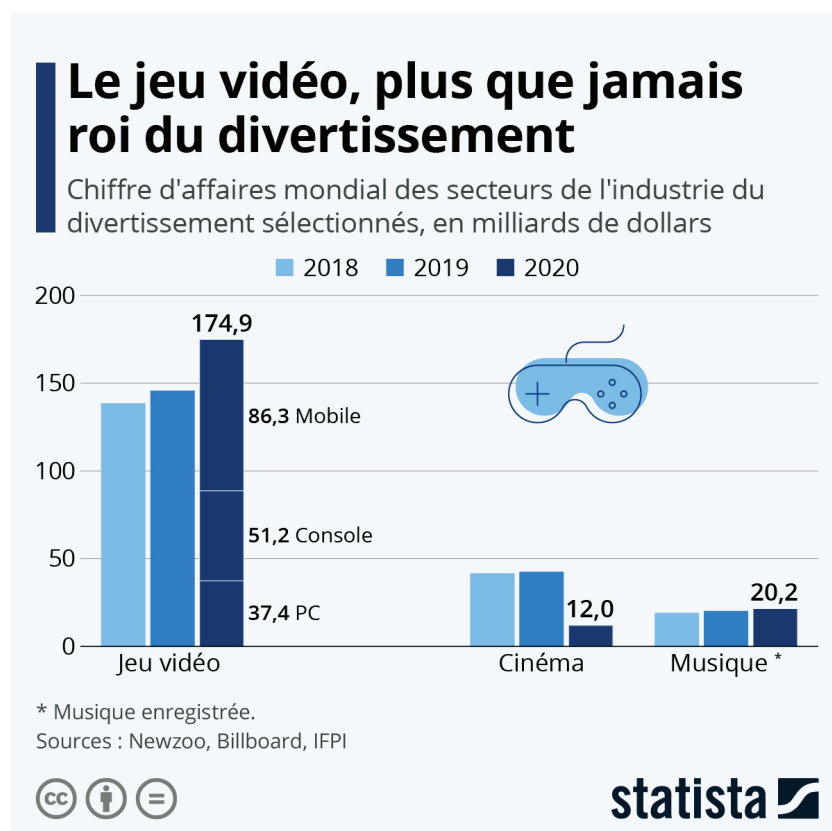
<u>Eminem Icon Radio Takeover</u>	<u>Eminem</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>Patrick Mahomes</u>	<u>NFL</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>Exo Stranger, Ikora, & Zavala</u>	<u>Destiny 2</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>Starfire</u>	<u>DC</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>Dreamer</u>	<u>DC</u>	<u>Chapter 3: Season 3</u>
<u>Spider-Gwen</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 3: Season 4</u>
<u>SypherPK</u>	<u>ICON Series</u>	<u>Chapter 3: Season 4</u>
<u>Iron Man Zero</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 3: Season 4</u>
<u>Octane</u>	<u>Rocket League</u>	<u>Chapter 3: Season 4</u>
<u>X-23</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 3: Season 4</u>
<u>A Goat</u>	<u>Goat Simulator 3</u>	<u>Chapter 3: Season 4</u>
<u>Mr. Meeseeks & Queen Summer</u>	<u>Rick and Morty</u>	<u>Chapter 3: Season 4</u>
<u>Black Adam</u>	<u>DC</u>	<u>Chapter 3: Season 4</u>
<u>Ash Williams</u>	<u>The Evil Dead</u>	<u>Chapter 3: Season 4</u>
<u>Luke Skywalker, Leia Organa & Han Solo</u>	<u>Star Wars</u>	<u>Chapter 3: Season 4</u>
<u>Geralt of Riviera</u>	<u>The Witcher</u>	<u>Chapter 4: Season 1</u>
<u>Doom Slayer</u>	<u>DOOM</u>	<u>Chapter 4: Season 1</u>
<u>Hulk</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 4: Season 1</u>
<u>MrBeast</u>	<u>MrBeast</u>	<u>Chapter 4: Season 1</u>
<u>Izuku Midoriya, All Might, Katsuki Bakugo & Ochaco Uraraka</u>	<u>My Hero Academia</u>	<u>Chapter 4: Season 1</u>

<u>Giannis Antetokounmpo</u>	<u>NBA</u>	<u>Chapter 4: Season 1</u>
<u>The Kid LAROI</u>	<u>Kid LAROI</u>	<u>Chapter 4: Season 1</u>
<u>Son Gohan & Piccolo</u>	<u>Dragon Ball Z</u>	<u>Chapter 4: Season 1</u>
<u>Isaac Clarke</u>	<u>Dead Space</u>	<u>Chapter 4: Season 1</u>
<u>Sam Wilson</u>	<u>Marvel</u>	<u>Chapter 4: Season 1</u>
<u>Adonis Creed</u>	<u>Creed</u>	<u>Chapter 4: Season 1</u>
<u>Eren Jaeger, Levi Ackerman & Mikasa Ackerman</u>	<u>Attack on Titan</u>	<u>Chapter 4: Season 2</u>
<u>Leon Kennedy & Claire Redfield</u>	<u>Resident Evil</u>	<u>Chapter 4: Season 2</u>
<u>Sunset Alto & Desert Dawn Lyric</u>	<u>Coachella</u>	<u>Chapter 4: Season 2</u>
<u>Anakin Skywalker, Padmé Amidala, Darth Maul & Clone Troopers</u>	<u>Star Wars</u>	<u>Chapter 4: Season 2</u>
<u>Goku Black</u>	<u>Dragon Ball</u>	<u>Chapter 4: Season 2</u>
<u>Miles Morales & Spider-Man 2099</u>	<u>Spider-Man: Across the Spider-Verse</u>	<u>Chapter 4: Season 2</u>
<u>Optimus Prime & Optimus Primal</u>	<u>Transformers: Rise of the Beasts</u>	<u>Chapter 4: Season 3</u>
<u>Airie & Maxxed Out Max</u>	<u>Nike Airphoria</u>	<u>Chapter 4: Season 3</u>
<u>Ciri & Yennefer of Vengerberg</u>	<u>The Witcher</u>	<u>Chapter 4: Season 3</u>
<u>Nord Warrior</u>	<u>Elder Scrolls Online</u>	<u>Chapter 4: Season 3</u>
<u>Philip J. Fry, Turanga Leela & Bender</u>	<u>Futurama</u>	<u>Chapter 4: Season 3</u>
<u>Terminator</u>	<u>The Terminator</u>	<u>Chapter 4: Season 3</u>
<u>Gojo, Megumi, Yuji, and Nobara</u>	<u>Jujutsu Kaisen</u>	<u>Chapter 4: Season 3</u>

<u>Bianca Belair and Becky Lynch</u>	<u>WWE</u>	<u>Chapter 4: Season 3</u>
<u>Ahsoka Tano</u>	<u>Star Wars</u>	<u>Chapter 4: Season 4</u>
<u>Khaby Lame</u>	<u>TikTok</u>	<u>Chapter 4: Season 4</u>
<u>Todoroki, Eijiro and Mina</u>	<u>Jujutsu Kaisen</u>	<u>Chapter 4: Season 4</u>

Source : Dexerto, <https://www.dexerto.com/fortnite/every-fortnite-collab-crossover-battle-royale-history>

Annexe 7 : Graphique comparatif des industries du jeu-vidéo, du cinéma et de la musique :



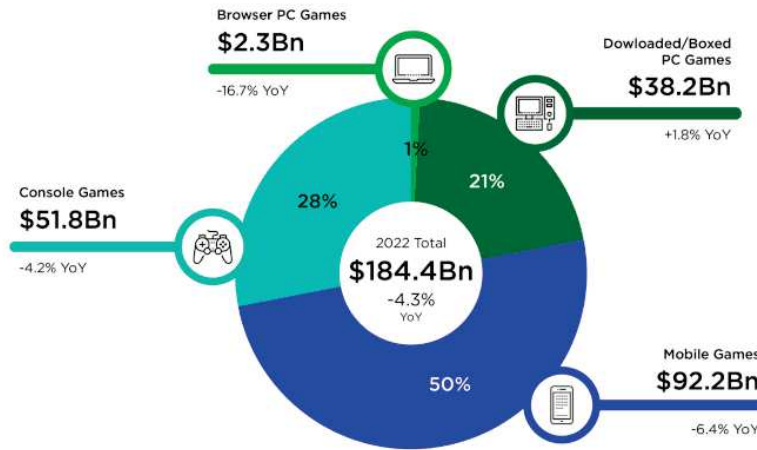
Source : Statista, <https://fr.statista.com/infographie/22382/chiffre-affaires-mondial-industrie-du-divertissement-jeux-video-cinema-musique-enregistree/>

Annexe 8 : Marché mondial des jeux vidéo en 2023 par support :



2022 Global Games Market

Per Segment With Year-on-Year Growth Rates



Source: ©Newzoo | Global Games Market Report | November 2022
[newzoo.com/globalgamesreport](https://www.newzoo.com/globalgamesreport)

\$92.2Bn

Mobile game revenues in 2022 will account for 50% of the global market

Our revenues encompass consumer spending on games: physical and digital full-game copies, in-game spending, and subscription services like Xbox Game Pass. Mobile revenues exclude advertising. Our estimates exclude taxes, secondhand trade or secondary markets, advertising revenues earned in and around games, console and peripheral hardware, S2B services, and the online gambling and betting industry.

Source : Newzoo, <https://www.newzoo.com/globalgamesreport>

Bibliographie

Ouvrages :

AUPERS Stef, HOUTMAN Dick, *Religions of Modernity. Relocating the Sacred to the Self and the Digital*, Brill, 2010.

BAINBRIDGE William Sims, *The Warcraft civilization. Social science in a virtual world*, MIT Press, 2010.

BOUGNOUX Daniel, *Sciences de l'information et de la communication*, Larousse, 1993.

DAYAN Daniel, KATZ Elihu, *La télévision cérémonielle*, PUF, 1997.

DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien, volume 1 : Arts de faire*, Gallimard, 1980.

DE SAUSSURE Ferdinand, *Cours de linguistique général*, Payot, 1916.

DURKHEIM Emile, *La division sociale du travail*, Presses Universitaires de France, 1893.

DURKHEIM Emile, *Les Formes élémentaires de la vie religieuse. Le système totémique en Australie*, PUF, 1912.

ECO Umberto, *Lector in fabula*, Editions Grasset, 1979.

FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir : naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975.

GHOUL SAMSON Jacques, *Interactions d'utilisateurs et méta-communalisation d'avatars au sein de World of Warcraft. Un cadre de communication entre espaces physique et numérique*, École doctorale Sociétés méditerranéennes et sciences humaines, soutenue en 2019.

GODDARD Neville, *La Loi Et La Promesse*, Octave Editions, 2013.

GOFFMAN Erving, *La Mise en scène de la vie quotidienne : I. La présentation de soi*, Les Editions de Minuit, édité en 1973.

GOFFMAN Erving, *La Mise en scène de la vie quotidienne : II. Les Relations en public*, Les Editions de Minuit, édité en 1973.

GOFFMAN Erving, *Les Rites d'interaction*, Les Editions de Minuit, édité en 1974.

GOMEZ-MEJIA Gustavo, *Les fabriques de soi ? Identité et industrie sur le Web*, MkF éditions, 2016.

HABERMAS Jürgen, *The Structural Transformation of the Public Sphere – An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, MIT Press, 1991.

- HELLAND Christopher, *Ritual, chapitre de Digital Religion*, édité par Heidi A. Campbell, 2012.
- HUIZINGA Johan, *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988.
- JEANNERET Yves, *Penser la trivialité, volume I, « La vie triviale des êtres culturels »*, Paris, Edition Hermès-Lavoisier, 2008.
- JUUL Jesper, *Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, 2011.
- LAMIZET Bernard, *Sémiotique de l'événement*, Paris, Edition Hermès-Lavoisier, 2006.
- LECOQ Fanny, *Streetwear et hyper-exclusivité : créer la demande dans un marché devenu mainstream*, Dumas, 2020.
- LEVI-STRAUSS Claude, *Mythologiques, IV, L'Homme nu*, Paris, Plon, 1971.
- LEVY Pierre, *Cyberculture, Rapport au Conseil de l'Europe*, Odile Jacob, 1997.
- MAUSS Marcel, *Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, PUF, publié en 2007 (1925).
- MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, Edition Seuil, publié en 1968 (1964).
- MEAD George Herbert, *L'esprit, le soi et la société*, PUF, publié en 2006 (1934).
- NARDI Bonnie, *My life as a Night Elf Priest : An Anthropological Account of the World of Warcraft*, University of Michigan Press, 2010.
- PEIRCE Charles Sanders, *Ecrits sur le signe. Rassemblés traduits et commentés par Gérard Deledalle*, Edition du Seuil, 1978.
- PEIRCE Charles Sanders, « Éléments de Logique », 1903, dans *Collected Papers*, Harvard University Press, 1960.
- RETTBERG Scott, *A Critical Anthology of World of Warcraft Research*, MIT Press, 2008.

Articles scientifiques :

BARNABÉ Fanny, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs », *Recherches en sciences sociales sur Internet* numéro 4 : *Les mondes du jeu*, 2015.

BENFORD Steve, GREENHALGH Chris, HOPKINS Gail, BROWN Chris, KOLEVA Boriana, “Understanding and constructing shared spaces with mixed-reality boundaries”, *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* numéro 5, 1998.

BERRY Vincent, « Sociologie des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l’activité (vidéo)ludique en ligne », *Laboratoire EXPERICE*, 2015.

BERRY Vincent, « Une “cyberculture” ludique, collaborative et paradoxale », *MédiaMorphose* numéro 22, 2008.

DELES Gilles, « Figures anthropologiques et culturelles dans l’univers du jeu World of Warcraft », *Adolescence* numéro 27, 2009.

DONNAT Olivier, « Pratiques culturelles et usages d’internet », *Culture Etudes* numéro 3, 2007.

DRACHEN Anders, THURAU Christian, « Naming Virtual Identities : Patterns and Inspirations for Character Names in World of Warcraft », présenté lors de la *Conference: Entertainment Computing*, 2011.

FOUCAULT Michel, « Des espaces autres », (conférence au Cercle d’études architecturales, 14 mars 1967), *Architecture, Mouvement, Continuité* numéro 5, Gallimard 1984.

GARMON Inès, CANDEL Etienne, « Matérialité, formes et pouvoirs de la « représentationnalité » numérique. Approche épistémologique de la représentation par le Web contemporain et ses interfaces tactiles », *Interfaces numériques* numéro 10, 2021.

GROENSTEEN Thierry, « Médiagénie et réflexivité, médiativité et imaginaire: Comment s’incarnent les fables », *Belpégor: Littérature Populaire et Culture Médiatique* volume 4, 2005.

HEIDBRINK Simone, « Exploring the Religious Frameworks of the Digital Realm: Offline-Online-Offline Transfers of Ritual Performance », *Masaryk University Journal of Law and Technology* numéro 2, 2013.

JEANNERET Yves, « Faire trace : un dispositif de représentation du social », *Intellectica* numéro 59, 2013.

KECK Frédéric, « Goffman, Durkheim et les rites de la vie quotidienne », *Archive de Philosophie* numéro 75, 2012.

KIMPPA Kai, BISSETT Andrew, « The Ethical Significance of Cheating in Online Computer Games », *International Review of Information Ethics* numéro 4, 2005.

LAFRANCE Jean-Paul, « La parole est aux joueurs intenses de *World of Warcraft* », *Hermès* numéro 62, 2012.

MARION Philippe, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *Recherche en communication* numéro 7, 1997.

RONDOT Camille, « L'événement politique en ligne : Sémiotiser « l'événement politique en ligne » entre rupture du temps et affirmation du temps entrain de se faire », *Sciences de la société* numéro 102, 2017.

SCHMOLL Patrick, « Communautés de joueurs et mondes persistants », *MédiaMorphoses* numéro 22, 2008.

SERVAIS Olivier, « Autour des funérailles dans World of Warcraft. Ethnographie entre religion et mondes virtuels », *Mutations des religions et identités religieuses*, 2012.

SERVAIS Olivier, « Cérémonies funéraires dans World of Warcraft. Révélateur des sociabilités en ligne ? », *Frontière* numéro 28, 2017.

SOUCHIER Emmanuel, « L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique », *Communication & Langages* numéro 107, 1996.

THIRY Benjamin, « World of Warcraft : une approche thématique et psychanalytique », *Adolescence* tome 30 numéro 1, 2012.

VERON Eliseo, « De l'image sémiologique aux discours », *Hermès* numéro 13-14, 1994.

VIAL Stéphane, « Ce que le numérique change à autrui : une introduction à la fabrique phénoménoteknique de l'altérité », *Hermès* numéro 68, 2014.

WARNER Dorothy, RAITER Mike, « Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space », *International Review of Information Ethics* numéro 4, 2005.

WINKIN Yves, « La notion de rituel chez Goffman : de la cérémonie à la séquence », *Hermès* numéro 43, 2005.

Sites internet :

JUDGEHYPE, « Estimation du nombre d'abonnés à World of Warcraft de 2004 à 2023 », consulté le 02/10/2023

<https://worldofwarcraft.judgehype.com/news/estimation-du-nombre-d-abonnes-a-world-of-warcraft-de-2004-a-2023>

LAROUSSE, « Définition cérémonie », consulté le 10/10/2023

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/c%C3%A9r%C3%A9monie>

LAROUSSE, « Définition rite », consulté le 10/10/2023

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/rite>

LE ROBERT, « Définition fantasy », consulté le 23/10/2023

<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/fantasy>

ROUSE Margaret, « *What is a MMORPG ?* », Techopedia, consulté le 25/05/2023

<https://www.techopedia.com/definition/1919/massively-multiplayer-online-role-playing-game-mmorpg>

UNIVERSALIS, « Définition culture internet », consulté le 28/05/2023

<https://www.universalis.fr/dictionnaire/culture+internet>

Vidéos :

ASMONGOLD TV, « The Sad Truth About WoW Today », *Youtube*, 2023.

<https://www.youtube.com/watch?v=bNxytMYPaiQ>

ASMONGOLD TV, « Asmongold Reacts to “Why you're not having fun in MMO's anymore” », *Youtube*, 2021.

https://www.youtube.com/watch?v=0_4fysKgYVM

Josh Strife Hayes, « Why you're not having fun in MMO's anymore - [MMOPINION] », *Youtube*, 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=1H4j-5YFKK4>

KOMBO, « Le joueur le plus célèbre de World of Warcraft : Leeroy Jenkins », *Youtube*, 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=fHpF3Abjsg4&t=372s>

KOMBO, « WoW: Lorsque les joueurs vont trop loin... », *Youtube*, 2021.

https://www.youtube.com/watch?v=_i3MZvD_DVk&t=249s

Narc, « Why Modern MMOs Suck - They Are Not FUN Anymore », *Youtube*, 2023.

<https://www.youtube.com/watch?v=CaifhVp7lao&t=1s>

TIPS OUT, « A Funeral to DIE FOR - The Legend of Serenity Now | Vanilla WoW », *Youtube*, 2018.

https://www.youtube.com/watch?v=92qTl_Z1mg4

