

## L'engagement des joueurs en ligne : ethnographie d'une sociabilité distanciée et restreinte

---

Nicolas Auray

Le jeu propose un modèle original d'engagement dans l'activité. D'une part, la tension ludique, *il-lusio*, suscite un investissement fort et s'incarne dans un passe-temps mobilisateur et attrayant qui vient « attraper » notre quête d'excitations. D'autre part, pourtant, la réalité du jeu est « sentie comme fictive » par ses protagonistes. Il est ce qui ne prête pas à conséquence. Son temps et son espace sont expressément circonscrits, et comme entre parenthèses. Il convoque une sorte de « demi-croyance », allant de pair avec la moquerie et le sourire incrédule. Cet investissement flottant du joueur, entre absorption et scepticisme, constitue la tache aveugle de la littérature sur le jeu. Celle-ci se distribue en effet autour de deux anthropologies monotones et divergentes. La première, influencée par l'économie des pulsions freudienne, et déployée dans le travail de Norbert Elias, se focalise sur la *tension excitante* du jeu ; celui-ci répond à la soif d'excitation proprement humaine, en générant des boucles temporelles de tensions et de déteintes et en optimisant les montants de sollicitations émotionnelles ; l'élévation moderne des normes de contrôle des expressions émotionnelles a ouvert une fenêtre d'opportunité pour le jeu, la soif étant avivée par la routinisation et la normalisation de nos vie quotidiennes. La seconde anthropologie, fortement influencée par l'humanisme d'un Erasme, est déployée autour du travail de Joan Huizinga ; elle se focalise sur la *fonction civilisatrice* du jeu ; il soutient en l'homme un mouvement émancipateur, il « exprime l'humanité » en déployant tous les traits de l'humanisme : un éveil à la tolérance et au réalisme sceptique, un apprentissage de la liberté et du respect mutuel, qu'incarne notamment le *fair play*. Le jeu est alors réduit à être une école du détachement et du scepticisme.

Produire une anthropologie unifiée du jeu suppose de déplacer l'attention vers la *pragmatique* de l'engagement ludique. Les jeux réussis doivent concevoir des séquences d'action qui favorisent les *bifurcations* d'états de présence, faisant alterner les moments d'emprise et de détachement. Ménageant des surprises au

joueur, ils doivent en même temps canaliser sa conduite par des règles du jeu exhaustives, et favoriser les conduites de détournement et une certaine gamme de conduites d'innovation. L'étymologie des concepts décrivant le jeu implique une référence au détournement (di-vertire = se détourner de). Pour maintenir un bon niveau à l'intérieur de la structure du jeu, un membre est ainsi obligé de réactiver à périodes régulières des conduites d'*innovation* qui passent la plupart du temps par la mise en œuvre de déviances. Fournir des appuis à cette diversité d'engagements constitue source de défis majeurs pour les concepteurs de jeux.

Les propriétés des TIC conviennent merveilleusement à ces propriétés du jeu : la souplesse communicationnelle rend aisées les bifurcations, la plasticité des interfaces appelle les détournements innovants. Au-delà, les TIC donnent un essor majeur au jeu collectif. Elles créent de nouvelles échelles de coordination, pour un nombre démultiplié de joueurs. En permettant de jouer à distance et depuis chez soi, le jeu en ligne abaisse le coût d'introduction dans les parenthèses ludiques et dans la vie ordinaire. Son enclassement serré dans la vie ordinaire se banalise. Le jeu en ligne peut devenir un support majeur de construction identitaire et d'expérimentations sociales : pour des jeunes, il est une opportunité de densifier et d'étendre le réseau relationnel. Ce sont les capacités socialisatrices du jeu en ligne que nous étudierons dans cette communication, sur la base d'une enquête ethnographique de deux ans auprès de la population de deux jeux en ligne<sup>1</sup>. Nous étudierons dans une première partie les liens d'assistance de type experts/novices qui s'établissent dans ces jeux en ligne. Dans une seconde partie, nous étudierons les bifurcations amicales dans le jeu et tenterons de caractériser ce qu'ont de spécifiques ces amitiés en ligne.

#### *L'épreuve, le hasard et le projet :*

Ce qui fonde une institution ludique, c'est la place accordée au *hasard* dans la régulation des rapports mutuels, plus intense que dans la vie ordinaire. Une réalité propre à l'ontologie du jeu est l'ouverture du sort des épreuves. Le plus petit dans le monde ludique est toujours susceptible de triompher du plus grand. Tout jeu agrandit la part du hasard, et favorise ainsi les renversements<sup>2</sup>. Les « êtres » (pions,

---

<sup>1</sup> L'enquête a été réalisée dans le cadre du projet de recherche collectif des écoles du GET « Communautés virtuelles » animé par Sylvie Craipeau (INT). En plus des membres de l'équipe qui ont participé à ce projet, je tiens à remercier les élèves ingénieurs qui ont alimenté ce travail d'enquête : Jean-Pascal Rotteleur (2002), Pierre-Armand Perez (2002), Thierry Muller (2003).

<sup>2</sup> La place accordée au hasard dans les interactions ludiques n'est pas uniquement « idéologique », comme font l'erreur de le croire certains sociologues du sport (Ehrenberg, Yonnet). La mise en jeu du hasard s'appuie sur un équipement complet *de choses* : surfaces en *caoutchouc* pour le basket, objets *sphériques, dés*, générateurs de nombres aléatoires pour

avatars, mains...) ont des complexions différentes, ce qui explique que certains êtres inférieurs, parce qu'ils sont manœuvrés selon une meilleure ligne de conduite, puissent facilement battre des « êtres » supérieurs. C'est pourquoi les institutions ludiques sont « instables ». Tout particulièrement, le monde des *avatars* crée un modèle nouveau de société, très original, à égale distance du monde des *singes*, marqué par l'absence d'objectivation des relations de dominance, et du monde des *humains*, marqué par l'encadrement et la stabilisation des interactions par des équipements normés objectifs<sup>3</sup>.

Le hasard, qui se compose d'aléa et de talent, crée une structuration sociale originale du jeu, autour de la notion d'épreuve. D'une part, il renforce la tension de l'épreuve : incertaine, celle-ci n'en devient que plus attirante, l'attrait étant lié à la surprise. D'autre part, il déploie un univers fortement hiérarchique : trop de hasard anéantit le jeu en annulant l'enjeu des épreuves, trop peu de hasard anéantit le jeu en supprimant l'attrait des épreuves. Le jeu ouvre à un monde structuré à la manière du « monde par projet » (Boltanski et Chiapello 1999), où le renouvellement des missions de jeu est l'occasion de tester et rééchelonner en permanence les protagonistes.

La communauté de joueurs en ligne n'est pas un « eden » : elle est structurée autour d'une relation d'ordre centrale, qui produit deux catégories d'individus : les *novices* et les *experts*. L'étalonnage qui rend manifeste cette division sociale de la communauté est le rangement des joueurs selon un niveau d'expérience, qui augmente avec l'expérience acquise et les épreuves réussies. Un « score » objective le rang et offre un principe d'équivalence entre les êtres, exsudant hors du cadre interactionnel local des formes institutionnalisées de domination.

La société ludique est ordonnée. L'existence d'une relation d'ordre est un principe rendu encore plus stable par le fait que celle-ci apparaît légitime à tous. En effet, les novices et les experts sont mutuellement interdépendants. Les novices ont besoin des experts pour les assistances et la protection. Leur intégrité est menacée par les pièges et il est bon qu'ils aient l'ombrelle d'un protecteur. Les experts ont besoin des novices pour augmenter leur audience ce qui augmente leur réputation. Ayant mutuellement besoin les uns des autres, les experts et les novices sont engagés dans une relation stable. Un élément décisif caractérise le mode de répartition entre les experts et les novices, et fait ainsi varier le « sel » sociétal de la communauté de joueurs : la pente de difficulté qui oppose les experts et les novices. Globalement, dans tous les jeux, plus le niveau qu'on a est élevé, plus la progression est ardue. Cependant, dans certains jeux, il est très facile de passer d'un niveau à un autre et la progression est rapide. Tandis que dans d'autres, le passage est très

---

les jeux en ligne. Les modalités d'équipement du hasard exercent à rebours des influences culturelles.

<sup>3</sup> Sur la différence entre la société des singes, dans laquelle l'interaction et la structure sont coextensifs, et les sociétés d'humains, dans laquelle les interactions sont cadrées par des repères communs objectifs qui les « replient » et les « somment », cf. Strum (1994) et Latour (1995).

difficile et la progression est lente. Les jeux « rapides » sont marqués par un affaiblissement des enjeux de réputation. Les relations entre joueurs sont plus libres et le niveau interactionnel n'est pas réduit à une arène. Des bifurcations nombreuses ont lieu : des parenthèses humoristiques, des excursions culturels. Les jeux « lents » sont marqués par la force des enjeux de réputation. Les relations entre joueurs sont focalisées sur le défi, et le cadre interactionnel est plus restreint à une arène.

*Un apprentissage non verbal de base qui exige la coprésence physique :*

Une première occasion de socialisation est l'appropriation des savoir-faire de base pour évoluer dans le jeu : enchaînements de touches de clavier pour mouvoir l'avatar dans l'univers, déchiffrement des obstacles et des pièges sur l'écran. Ces habiletés sont essentielles mais restent difficiles à transmettre par le format verbal. L'ampleur de leurs apprentissages de base est très différente selon les jeux, certains requérant la maîtrise pratique de dizaines de raccourcis claviers. Lorsque ces apprentissages sont très complexes, comme c'est le cas sur le jeu d'action Counterstrike, alors une manière habituelle consiste à se faire aider au début par un tuteur situé derrière l'épaule du joueur. Le round oppose dans une tuerie deux équipes de 5 joueurs, les terroristes et les contre-terroristes qui doivent libérer l'otage; la durée de chaque round est inférieure à 3 minutes. La probabilité de se faire tuer est très forte lorsqu'on n'est pas capable d'évoluer rapidement, sur un terrain miné d'embûches. Le débutant aggrave son cas en rendant mutuellement manifeste à tous son manque d'expertise, par la lenteur et l'hésitation de ses mouvements, par l'absence ou l'imprécision de ses tirs. Souvent le débutant a un accompagnateur, situé derrière lui, qui le guide et l'aide physiquement : il lui donne des consignes verbales et peut temporairement prendre le clavier, quand un enchaînement difficile doit être fait rapidement. Le cadre de socialisation est le « club » (Rotteleur 2002) dans l'école d'ingénieurs ou la « salle » de jeux où des tuteurs acceptent de bon gré d'aider les novices. Ils peuvent changer à chaque session. Lorsque les apprentissages sont faciles, comme c'est le cas dans les jeux d'aventures en ligne, les joueurs démarrent seuls leur socialisation, et l'encadrement par des tuteurs physiques de la pratique n'intervient pas lors du noviciat.

*L'hostilité de l'interface et la bienveillance sociale:*

Lorsque les débutants ont maîtrisé le niveau de l'exécution motrice, il leur faut construire des *actions* avec des plans et des stratégies. L'acquisition d'une méthode efficace suppose des essais si bien que l'erreur est une condition de l'apprentissage. Or, dans ces jeux à univers hostile, toute faute est mortelle. L'erreur est rédhibitoire et occasionne la disparition de l'avatar. Pour remédier à ce facteur inhibant des apprentissages, les jeux se sont dotés de deux mécanismes très différents qui compensent fortement ce verrou à l'exploration.

Certains jeux ont une interface dotée de dispositifs qui inscrivent une « indulgence par rapport à l'erreur ». Ainsi, ils désactivent les avatars et les monstres de niveau trop dangereux pour pacifier le paysage proposé au joueur. Le rang d'un avatar est indiqué par la couleur avec laquelle il est affiché : si elle est jaune, cela signifie que l'avatar est du même niveau que l'avatar de référence "égo" (l'avatar a un nombre de points d'expérience situé dans la même fourchette), si le nom s'affiche en couleur grise, cela signifie que l'avatar est de 6 niveaux en dessous, si le nom s'affiche en rouge, cela signifie que l'avatar a 6 niveaux au-dessus, et si le nom s'affiche en rouge foncé, cela signifie que l'avatar a au-delà de 6 niveaux au-dessus. Dans le jargon courant du jeu, on appelle "gris" les *joueurs* ayant des avatars inférieurs de 6 niveaux par rapport à un autre joueur, et "rouges" ceux qui ont 6 niveaux de plus. Une propriété de l'interface du jeu est qu'il est impossible d'avoir des actions mutuelles (de type "combat" ou "partage de mission") avec des gris ou des rouges, ce qui limite beaucoup la communication entre joueurs de niveaux différents<sup>4</sup>. Une autre façon de pacifier le terrain de jeu pour le joueur, sans brider les autres joueurs, est de graduer les difficultés selon les zones de jeu. Par exemple, sur *Anarchy Online*, les joueurs débutent à en endroit plus sûr : le Backyard, où est projeté tout avatar qui vient d'être créé. Sur cette zone protégée barbotent les nouveaux.

La première classe de jeux propose donc une solution fondée sur le redesign des interfaces, afin qu'ils restent conviviaux pour les novices, fondés sur l'indulgence à leurs erreurs. A cette catégorie de jeux s'oppose un autre ensemble. Dans cet autre ensemble, aucune interface n'est proposée pour le joueur novice, qui s'offre désarmé à la cruauté publique. On appelle ces novices des « peaux de serpents ». Pour faire chuter la mortalité des nouveaux, ces jeux du second groupe proposent de faciliter le cheminement du nouveau par l'installation d'une bienveillance communautaire à son égard. Partenaires ou adversaires, tous s'entendent pour être indulgents avec le nouveau venu.

Ainsi, sur *Counterstrike*, l'apprentissage des débutants ne peut se faire sans une indulgence ou une tolérance des autres. Les autres joueurs sont informés en début de partie par un message qu'un des adversaires est débutant, afin de ne pas le tuer. Ils respectent la règle. En contrepartie, le nouveau joueur doit rendre manifeste sa coopération avec les autres joueurs, par le fait qu'il ne profite pas de la situation

---

<sup>4</sup> Cette remarque doit cependant être limitée quand les niveaux des joueurs les rangent parmi l'élite : à ce niveau d'excellence et de virtuosité se multiplient les zones PVP (Player versus Player), où tout le monde se bat ensemble. Les joueurs d'élite les recherchent en effet car elles permettent de gravir plus rapidement les échelons en engrangeant plus vite des points, ce qui est nécessaire à cause de la plus forte déclivité entre les échelons quand on atteint le haut niveau. Dès lors, dans l'élite, on peut se faire attaquer par un rouge foncé ou attaquer un gris. Il reste que ce relâchement des sécurités est strictement cantonné à des zones dans lesquelles l'arrivée de l'avatar correspond à un choix délibéré du joueur qui l'anime.

pour tuer mais qu'il se contente de déambuler ou de chercher l'otage, et par le fait qu'à la fin de chaque round de la partie il appuie lui-même sur « kill » pour tuer son avatar<sup>5</sup>. Dans le jeu, l'interface et l'univers sont hostiles. Cette hostilité peut être contrebalancée par des sécurités implémentées sur l'interface ; le plus souvent, elle est aussi parée par des rites régulateurs mis en place dans la communauté des joueurs, et fondés sur une bienveillance pour le novice.

*Un espace public ludique qui remplace l'inattention par l'entraide civile :*

Cette extrême instrumentalisation du nouage de relations de sociabilité se trouve cependant contrebalancée par le nourrissage de relations ponctuelles d'entraide, un peu sur le modèle "civil" caractéristique de la sociabilité dans les espaces publics où l'adulte aide la vieille dame à élever son cabat sur le trottoir, et où l'homme se propose spontanément à la femme pour soulever une lourde valise jusqu'au panier situé au-dessus des compartiments des trains. Ainsi, des coups de main ponctuels sont effectués: Par exemple, un informateur explique qu'il a un jour fait équipe avec quelqu'un qui lui a dit : "attends, il y a un gars qui est bloqué, je vais aller lui donner des conseils". Ils ont dès lors traversé la moitié de la carté. C'était un gris (un débutant), qui a posé toutes les questions qu'il pouvait sur le jeu, ils lui ont donné des conseils, ils l'ont équipé, lui ont donné de l'argent, et il a dit "merci les gars vous êtes sympa". L'ancien a répliqué : "la plupart des gens ici le sont :) tu feras la même chose avec un newbie la prochaine fois". Il y a eu une certaine marque de respect de la part du newbie : "vous êtes impressionnants les gars, il y a longtemps que vous jouez? Merci vous êtes trop sympas". Il est possible de suggérer que le bienfaiteur a accompli son aide par stratégie intéressée (il engendre une dette de la part de ce nouveau, et leurs coordonnées mutuelles s'affichent automatiquement dans leurs messageries accessibles depuis l'interface du jeu). Mais le caractère spontané de l'accompagnement apparaît très fort : l'explication donnée par l'ancien consiste à souligner la nécessité de transmettre les valeurs du jeu, surtout auprès des nouveaux. Cela traduit l'intention, à des fins pédagogiques, de bien marquer les esprits des débutants encore ignorants des valeurs prégnantes dans ce monde. Il y a ainsi dans le jeu en ligne une présence des dimensions d'hospitalité et d'accueil : l'ouverture à l'autre en tant qu'il est *étranger*, l'ouverture à l'être *de passage*.

---

<sup>5</sup> En se faisant hara kiri en fin de match, le novice montre qu'il a l'intention de coopérer à la résolution d'un problème supplémentaire qu'il pose aux autres joueurs : parce qu'ils doivent attendre que tous les avatars meurent pour pouvoir commencer une autre partie, ils dépendent de son bon vouloir à la fin. Tout avatar sanctuarisé se retrouve seul à la fin d'un round et a la capacité de bloquer la session.

*Un report dans le temps des liens sociaux de coopération :*

Dans une troisième phase, le joueur s'aperçoit que, pour progresser, il doit faire équipe. Le joueur débutant commence à se mettre dans des équipes : il les constitue sur le tas, et il en change à chaque mission. Pour cela, il lance un propos à la cantonade aux avatars qui sont ses voisins virtuels. Il utilise pour cela le canal « vicinity ». L'indication du niveau est primordiale, car on ne fait équipe, du moins au départ, qu'avec des gens qui ont des niveaux similaires et si possible des métiers différents, pour une différenciation des tâches. Le moment où intervient une coopération serrée est tardif. Cela ne concerne que des avatars de niveaux moyens ou élevés, ayant une bonne centaine d'heures de jeu. L'absence de solidarité et de répartition des tâches chez les joueurs novices (qui constituent plus de la moitié des joueurs) est accrue par la raideur de la pente de difficulté du jeu. Ce paramètre, à la discrétion du concepteur de contenu, a un pouvoir configurationnel sur le jeu. Sur *Anarchy Online*, selon une règle propre à la plupart des jeux, la difficulté des missions augmente *plus que proportionnellement* au niveau d'expérience des joueurs: ainsi, les missions longues et complexes sont l'apanage des joueurs centenaires en heure de connexion. Après trois mois de pratiques, le joueur "modal" se retrouve ainsi à affronter des missions qui durent plusieurs heures alors qu'au démarrage du jeu les premières missions n'excèdent pas 30 minutes. C'est cette augmentation de la durée des missions qui est jugée par les joueurs comme constituant le plus fort facteur d'une sociabilité réservée aux initiés.

Le bridage de la sociabilité chez les débutants est aussi dû à leur difficulté d'insertion dans la guilde. 80% des joueurs appartiennent à une guilde, mais ce sont quasiment tous des joueurs expérimentés. La guilde est ainsi un espace fortement sélectif : pour candidater à la guilde, il faut pouvoir effectuer des missions. Or, participer à une mission suppose d'avoir un véhicule pour traverser l'espace du jeu jusqu'au lieu de rendez-vous. Pour cela, il faut acquérir le téléportage, coût inaccessible au débutant. Des schèmes de classement empruntés à la vie courante sont utilisés pour expliquer ce caractère discriminant de l'inclusion dans les guildes : *"c'est un peu comme pour les fêtes entre adolescents : pour pouvoir t'y rendre, il te faut au préalable négocier la possibilité d'utiliser une voiture"* (M., 22 ans).

Globalement, la sociabilité des joueurs débutants et moyens se limite à des contacts fonctionnels, imposés par la nécessité intrinsèque au jeu de "groupage" si l'on veut progresser en niveau. Ainsi, un joueur mime de manière caricaturale cette instrumentalisation du lien dans un entretien: *"toi tu veux faire partie de mon équipe, OK, suis-moi" On se côtoie sans se parler, on fait la mission ensemble, eux ont ce qu'ils veulent et puis voilà. Et basta"* (M., 22 ans). La progression dans le jeu se fait selon une zone de développement proximal, le joueur ne bénéficiant que de coopérations ponctuelles d'experts, sur le modèle de l'inattention civile.

### **Les bifurcations amicales :**

Les joueurs développent peu souvent des relations mutuelles qui dépassent le cadre strict des rapports fonctionnels. Ils s'engagent peu souvent dans des liens forts à partir de leur coopération en ligne. La plupart des relations entre joueurs dans le jeu sont d'ordre instrumental, c'est-à-dire que les contacts sont mis en œuvre par intérêt pour le score, pour exploiter les bienfaits de la division du travail et des avantages comparatifs de chacun. Cette prééminence fonctionnelle du lien est clairement explicitée par les joueurs. Parfois cependant, issues de patients côtoiements électroniques, des amitiés électives, forcément rares, naissent. Ces liens, bien que clairement définis par les joueurs comme amicaux, aboutissent alors rarement à des contacts sociaux en face à face. Lorsque les joueurs basculent vers des liens amicaux, lorsqu'ils quittent le registre fonctionnel et instrumental, ils utilisent pour cela des ressources qui leur permettent de faire des inférences sur les caractéristiques de la personne située derrière les avatars, et notamment sur son passé avant le jeu.

La première ressource centrale utilisée pour le basculement vers une relation amicale entre joueurs est une ressource interactionnelle, partiellement verbale : la *manière d'aborder le jeu*. Parmi tous leurs pairs qu'ils côtoient « au quotidien » dans le cadre de la guilde, les joueurs de niveau moyen vont élire un lien privilégié avec un seul ou deux de leurs partenaires. Ils se livrent à des engagements interactionnels superposés, avec leur ami dans un canal de discussion privé, avec sa guilde, dans le canal de discussion de la guilde. La souplesse de l'interface du jeu rend aisée l'ouverture et la configuration par le joueur de canaux multiples de discussion. Le style d'expression provenant de la syntaxe des phrases, les mentions elliptiques permettant d'induire émotions et sentiments : voilà les ressources centrales à la bifurcation amicale du lien. Les joueurs interrogés mentionnent, comme causes du fait qu'untel est devenu un ami, les expressions qui révèlent une proximité dans sa vision du jeu par rapport à ego. Les joueurs, tout au long de leur côtoiement dans une « mission », sont sensibles à toutes les occurrences verbales qui expriment la façon de *réagir* de leurs pairs.

La seconde ressource utilisée pour le basculement vers une relation amicale est d'ordre plus nettement diachronique. Elle renvoie à *l'itinéraire passé du joueur*. Ainsi, un résultat important de nos entretiens avec les joueurs est le très haut rang obtenu, parmi les causes exprimées de bifurcation amicale, de la similarité des expériences passées avant le jeu sur d'autres jeux. Il n'est pas rare au sein de la communauté des jeux en ligne de voir des joueurs passer de l'un à l'autre, car les joueurs finissent par se lasser et par chercher à découvrir de nouveaux horizons, tout en restant dans le même registre ludique (Muller 2003). Lorsque des joueurs découvrent qu'ils étaient participants à un même ancien jeu, ils sont comme de vieux complices. Ils s'attachent mutuellement. A fortiori, quand ils découvrent qu'ils étaient partenaires sur un jeu antérieur, la révélation mutuelle de leur lointaine



relation agit comme une illumination. Ils renforcent la relation qu'ils avaient laissée. Ils interprètent comme un signe le fait d'avoir réussi à se retrouver dans le nouvel univers, malgré des noms d'avatars différents. De façon proche, le fait d'avoir réalisé à des périodes voisines une pause durant le jeu est une ressource importante pour la bifurcation amicale : les joueurs nourrissent un lien à partir de l'examen mutuel des raisons pour lesquelles ils ont fait cette pause. Lorsqu'un jeu est récent, il attire à lui un certain nombre de pionniers amateurs qui agissent par goût du risque. Les usagers de pointe (*lead users*) qui arrivent en groupe avec un passé commun dans d'autres jeux ont un engagement très différent des usagers de pointe qui s'abonnent tout seul, sans expérience partagée passée. Lorsqu'un jeu est créé ce sont souvent les joueurs qui proviennent d'un même autre univers, et qui font le choix de basculer ensemble vers un nouveau jeu, qui sont les fondateurs des premières guildes lorsque le nouveau jeu est récent. Ils agissent à la manière des pèlerins du Nouveau Monde qui tiraient de leur lien fort communautaire une ressource morale pour leur mission coloniale. De façon générale, le fait d'avoir un itinéraire passé commun est une ressource majeure de bifurcation amicale d'un lien.

Une certaine homophilie sociale marque toutes ces bifurcations amicales. Il est difficile de vérifier empiriquement la validité de l'utopie sociale véhiculée par le jeu virtuel et plus largement l'Internet, selon laquelle ce dernier est un tremplin pour un épanchement plus libre de la parole, émancipée des corsets et des interdits sociaux qui frappent le registre des interactions dans un cadre oral. Peu de relations entre joueurs sont en effet marquées par un écart interculturel inhabituel, qu'il soit d'âge, de statut professionnel ou de sexe. Néanmoins, il semble que cette homophilie sociale soit due à des paramètres systémiques. Elle s'explique plus par le recrutement social des joueurs que par leur faible penchant à l'écart interculturel. Les jeux attirent des partenaires homophiles socialement, et cet effet est renforcé par la segmentation de l'offre : chaque jeu, agrégeant les joueurs par affinités, décompose ce public de joueurs en « grappes » homophiles socialement. Une troisième cause de l'homophilie se superpose à ces mécanismes : pour entreprendre leurs bifurcations amicales, les joueurs doivent nouer des contacts synchrones relativement réguliers (plusieurs fois par semaines) et fréquents (au moins une heure par session). Ces contacts réclament une similarité d'horaire. Les calendriers professionnels influent sur les constructions interactionnelles.

*Une limitation de la sociabilité dans les « seuils » : les temps de phasage et les temps morts :*

Deux types de seuils jalonnent le jeu en ligne : les seuils existant à l'entrée de chaque session, pendant lesquels les joueurs rentrent dans le jeu. Ils constituent une période de "chauffe" pendant laquelle ils se remettent plus ou moins rapidement dans la peau de leur avatar en revivant tout ce qu'il a déjà subi et en reproduisant son

plan d'action futur. Ces seuils d'entrée peuvent être appelés "conventions de phasage". Par ailleurs, il existe un autre type de seuils dans le jeu: les temps "morts" ou d'attente qui sont une ressource pour la sociabilité : très nombreux sont les moments d'attente, par exemple dans des queues devant un donjon qui correspond à une mission très "fréquentée", ou par exemple lors d'un regroupement pour une mission de guildes lorsqu'il s'agit d'attendre l'arrivée d'un retardataire indispensable. Lors de ces temps morts enchâssés dans les cours du jeu, les joueurs bifurquent vers les goûts musicaux, ou vers le partage d'émotion par des lectures orales liées au jeu .

Ces deux types de seuils, conventions de phasage et temps morts, ne prêtent pas aux mêmes directions de sociabilisation. Alors que les temps de phasage sont plutôt l'occasion de réactiver des liens forts avec des "proches" qui sont les anciens "amis" du joueur qu'il a rencontré lors des sessions précédentes, les temps morts du jeu sont plutôt l'occasion à l'inverse d'activer des liens "faibles", avec "son prochain", c'est-à-dire des joueurs qui se trouvent conjoncturellement dans le voisinage de Ego et qu'il ne connaissait pas auparavant. Les temps de phasage sont une ressource pour la sociabilité et sont essentiels.

#### *Les limites de la socialisation : la pyramide inversée*

Une limite de la socialisation dans les jeux en ligne est la difficulté d'intégrer le rapport problématique entre la position de l'avatar dans le monde, et la position du joueur dans la société. Ce rapport est "structurellement" problématique du fait de la logique de fabrication des mondes.

Toute société, à moins d'être un eden, est une relation d'ordre (Louis Dumont, 1961). La structure de l'organisation sociale des joueurs ressemble ainsi à une pyramide. Elle emprunte ainsi le modèle formel des pyramides commerciales sur certains aspects: quand une personne invite une autre personne à jouer, la première reçoit un mois gratuit. Or, la hiérarchie propre à l'univers du jeu ne correspond pas du tout à la hiérarchie sociale des membres dans la vie extraludique. L'organisation est fondée sur des règles inversées par rapport aux normes de la vie sociale : il y a une "pyramide inversée". Il est ainsi possible de devenir un chef de guildes, et donc d'avoir autorité sur d'autres joueurs et ceci même si l'on a 15 ans et que les autres membres sont des adultes (les qualités comptant ici sont le niveau de l'avatar, et l'investissement dans le jeu).

Ce décalage entre les hiérarchies interne et externe produit un enfermement des contacts sur les moments internes au jeu. La relation est relativement fermée sur l'intérieur du jeu, et limitée à ce que nous avons appelé le "groupage" entre avatars. Son prolongement dans la vie réelle est de l'ordre d'une sociabilité "virtuelle", vécue et transposée solitairement en-dehors du jeu.

*Des amitiés volatiles :*

Lorsqu'une amitié se crée, elle reste étrangement éphémère. C'est presque une énigme de constater un tel décalage entre l'attestation de liens forts et l'infidélité à ceux-ci dans le temps. Les joueurs sont-ils par nature infidèles ? Il se trouve qu'ils changent souvent d'avatar, voire de jeu. Lorsqu'ils n'échangent pas entre eux leurs adresses mails ou leurs identifiants ICQ, il leur est alors impossible de se retrouver. « *Cela pourrait s'apparenter au fait de connaître uniquement le numéro de téléphone fixe à un moment donné d'une personne amenée à déménager souvent* », note un joueur. Un verrou majeur à la longévité est l'absence de multicanalité du lien : c'est seulement si les amis ont basculé une partie de leurs échanges dans une voie de communication qui n'appartient pas au jeu (par exemple le mail ou l'ICQ), qu'ils ont quelques chances de poursuivre la relation.

Malgré l'établissement de liens forts, ceux-ci restent volatiles et éphémères. Lorsqu'un membre d'un groupe d'amis ne donne plus de nouvelles pendant une semaine, il est assez vite oublié par les autres. Ainsi, par exemple, un gros joueur (quelqu'un qui passe toutes ses soirées à jouer) raconte qu'il faisait partie d'un groupe d'amis suffisamment soudé pour qu'ils se donnent rendez vous tous les soirs pour s'associer en équipe et faire des missions ensemble. Il a dû arrêter de jouer pendant une semaine, parce qu'il repartait chez ses parents en vacances. A son retour, il n'a plus pu jouer avec sa bande, car les membres avaient atteint un niveau trop élevé pour son avatar, et ils ne pouvaient et ne voulaient donc plus se mettre en équipe avec lui (P., 24 ans). Des détails parfois anecdotiques font casser un lien vers un réseau d'amis. Un joueur raconte par exemple qu'il a gardé "*un petit peu des contacts, mais depuis qu'il a reformaté son Ordi [il] a perdu ses contacts. C'est pas des amis à usage unique, c'est des amis à usage temporaire*" (P., 29 ans). Les liens, même forts, ont une dynamique temporelle courte et instable.

Le changement d'avatar est parfois une stratégie délibérée mise en place par un joueur pour faire table rase du passé de ses anciennes relations. Certains joueurs, ainsi, cachent l'existence d'avatars, parfois même à leurs amis proches. Thierry Muller (2003) note que cette pratique courante a comme motif avoué la volonté de diversifier son réseau relationnel. Muller mentionne le cas d'un joueur ayant poussé la pratique jusqu'à engager un de ses avatars « secrets » dans une autre guild, alors qu'il était dirigeant d'une guild. Le point important de l'analyse de Muller est que la raison de son attitude n'est pas instrumentale : il ne recherche pas un moyen de faire de l'espionnage. Son avatar principal, celui sous le nom duquel il est dirigeant de guild, reçoit beaucoup de sollicitations, car son savoir-faire est très recherché. Cela ajouté à sa position de leader de guild fait que quelquefois il est submergé de messages. Jouer un avatar inconnu est pour lui une bouffée d'oxygène. Il n'a d'ailleurs pas caché à tout le monde l'identité de ses avatars périphériques. Il reconnaît que la fragmentation de ses identités lui permet de tisser des réseaux de relations différents suivant les personnages. Il joue du fait que la plupart des joueurs, ceux avec lesquels il a des liens faibles ou pas encore de liens, ne le savent pas. Ils

croient que ces deux avatars appartiennent à deux individus distincts. Pour un joueur ayant acquis une certaine réputation, la chose peut être vécue comme une échappatoire et amener un regain de fraîcheur à l'expérience ludique en faisant la connaissance d'autres individus. Ainsi, les joueurs ont normalement recours à une fragmentation de leurs cercles de sociabilité qui se traduit par l'entretien d'un « volant relationnel » excitant aux côtés du réseau social principal. Cette volonté, pour ainsi dire, d'entretenir un ou plusieurs « cinq à sept », est plus fortement marquée dans les populations de joueurs en ligne que dans la vie ordinaire. Elle est due aux possibilités qu'a le dispositif de configurer un nouveau régime relationnel. L'interface simplifie la possibilité de fragmenter les liens, en substituant à la viscosité de la scène sociale la clôture hermétique de canaux d'interactions. Ainsi, la possibilité de ranger ses amis dans une liste et de les traiter dans des canaux séparés a des conséquences relationnelles. Chaque joueur possède des contacts avec lesquels les sujets et types de discussions sont complètement différents, car l'on ne conserve pas quelqu'un dans sa liste d'ami pour les mêmes raisons que quelqu'un d'autre. Le nouveau régime relationnel ouvert par les jeux en ligne est caractérisé par une plus grande excentricité dans les cours d'engagements parallèles de la personne.

Une particularité de la socialisation des joueurs tient à la forte prééminence des liens mutuels en dyade, et à la très faible transitivité des relations amicales entre les joueurs. Il y a très peu de « groupe d'amis » supérieurs au duo. La création de canaux privés englobant un groupe d'amis n'est pas très courante, en grande partie en raison de la procédure qui n'est pas naturelle et peut paraître fastidieuse en regard de l'accès aux autres canaux. Un autre prérequis est d'être au courant des relations entre les différents membres que l'on veut inviter dans le groupe. Or, un tel type d'information parfaite est rare. En général sont invités les joueurs qui s'entendent tous très bien de manière bilatérale avec chacun des autres membres. Cela est dû au fait de l'omniprésence de l'échange de messages privés au niveau de la construction des liens. Elle induit le fait qu'aucun joueur n'est jamais certain que les relations entre deux de ses amis sont les mêmes que celles qu'il entretient avec ces mêmes amis.

Du point de vue de la densification relationnelle, la guilde joue un rôle particulier. Elle est la structure-pivot où s'exerce une sociabilité de groupe. Pourtant, la guilde n'est pas considérée comme une bande d'amis : parce qu'elle regroupe des joueurs de niveaux différents et parce que l'engagement y est industriel, les autres membres de la guilde sont un peu considérés comme des collègues de travail, que l'on n'a pas forcément choisis, et que l'on apprécie plus ou moins, même si, comme dans le cadre d'une entreprise, le sentiment d'appartenance à un groupe est très fort. Au sein de la guilde se structurent des unités de rassemblement plus petites qui se rapprochent du groupe d'ami. La création de liens entre membres d'une même guilde ne se connaissant pas avant se fait dans la majeure partie des cas entre joueurs de même niveau faisant équipe ensemble : ils structurent, à l'intérieur de la guilde, une micro-société de pairs rivaux et amis assez proches de la bande juvénile du coin de la rue décrite par White (2002 (1943)). Ces micro-sociétés sont isolées les unes des autres comme des forteresses imprenables.

Même si elle n'est pas une bande d'amis, la guilde reste le vecteur quasi-exclusif d'installation d'une transivité dans les liens amicaux. Il est très courant d'*inviter un ami* à rejoindre une guilde dont on fait partie et dans laquelle on se sent bien. Alors, on le parraine, on le sponsorise. On le recommande. Mais là encore l'intégration de cet ami n'est pas garantie, car le ton de la relation que l'on entretient avec lui n'est pas forcément celui de la guilde en général.

#### *Une sociabilité distancée :*

Le principal registre déployé lors des bifurcations est celui de l'ironie : il s'exprime souvent par le détachement humoristique. Ainsi, les missions à un niveau élevé sont le creuset d'une socialisation de joueurs. La socialisation s'établit dans des moments festifs. Ce sont les moments où les joueurs, dans une ambiance conviviale de suspension des jugements de valeur, se découvrent les uns les autres dans leurs singularités. Ils peuvent être imprévus (dans les files d'attente pour une mission), ou planifiés (dans des rendez-vous hebdomadaires du samedi soir de gens de la guilde). Un rite de la "teuf" est la démonstration de virtuosité du joueur. Dans la fête que nous avons ethnographiée, les avatars font le rite du vol groupé. Ils transforment temporairement leur avatar en oiseau de paradis (ce qui atteste de l'authenticité de leur engagement car cela leur fait perdre des points au jeu). Puis, ils tentent de garder un alignement exactement parfait des ailes de leurs avatars devenus oiseaux, comme l'illustre la copie d'écran suivante :



La "teuf" peut aussi être le lieu d'une surenchère humoristique par laquelle les joueurs, tout en hissant les contraintes de réalisme sur leurs avatars, rivalisent d'ingéniosité pour détourner les fonctions standards du jeu. L'illustration suivante montre comment un joueur détourne le sens de la fonction de posture signifiant la

salutation, en rapprochant le personnage qui l'effectue d'une cuvette de WC. Ainsi accolée à cet objet, la signification de la posture se trouve transformée en "vomissement" :



Même dans les moments d'engagements festifs, les joueurs gardent une distance ironique : ils affichent un recul amusé par rapport à la scène festive qui se déroule entre les avatars. Ainsi, la communion émotionnelle apparente qui se déroule sur le plan des comportements des avatars et des échanges verbaux sur le chat peut être accompagnée d'une surenchère ironique entre les joueurs, qui s'amuse de la possibilité de détourner certaines fonctions du jeu pour exprimer des postures marquant que leurs avatars dansent ou font la fête. On peut alors dire qu'à la griserie des avatars correspond un sang-froid et une maîtrise totale des joueurs sur eux-mêmes, et que la fête est jouée par procuration. Ce sont les avatars qui s'amuse, qui s'échauffent et qui boivent, les joueurs témoignent d'un parfait sang-froid et d'un calcul cynique pour garder la dernière main dans la séquence de surenchères humoristiques qui a lieu sous leurs yeux.

Le jeu en ligne est structuré autour d'une relation d'ordre qui oppose novices et experts. L'importance du hasard renforce encore la tension des épreuves. Cependant, malgré l'existence de cette hiérarchie, le jeu en ligne accentue les dimensions de bienveillance et d'entraide civile autour de deux catégories de routines cognitives : les routines d'apprentissage des habiletés motrices sont marquées par une « bienveillance » indulgente pour les erreurs du novice, destinée à parer l'hostilité de l'environnement ; les apprentissages des niveaux et tactiques se réalisent à distance, mais sont aidés par une « entraide civile » dans les espaces

publics du jeu. Le jeu institue une publicité différente de la grammaire publique libérale, marquée par l'inattention civile. En ce qui concerne la coopération, celle-ci est cantonnée aux joueurs totalisant une centaine d'heures de jeux. C'est donc uniquement pour ces joueurs experts que les liens mutuels engagent à des bifurcations amicales. La socialisation est toutefois limitée, même dans ces bifurcations amicales, par le rapport structurellement problématique de la position de l'avatar dans le monde et de la position du joueur dans la société. De plus, les amitiés formées sont volatiles : même lorsque le lien est fort, la relation ne subsiste pas à une pause même courte. L'authenticité ne peut s'y exprimer que de manière distanciée et ironique, comme si la sociabilité amicale se trouvait aussi contaminée par la bifurcation propre à l'engagement ludique. Le hasard et la bifurcation, ressorts intimes de l'engagement ludique, dessinent une société inédite, qui reprend la tension propre à notre monde par projet mais en inverse le sens en réouvrant le sort des épreuves. Dans ce nouveau climat professionnel, le jeu en ligne constitue à la fois un terrain d'entraînement et un libre contrepoint.

## **Bibliographie.**

Boltanski, L., et Chiapello, E., 1999, *Le nouvel esprit du capitalisme*, NRF Gallimard, Paris.

Huizinga, J., 1951, *Homo ludens. Essai sur la transformation sociale du jeu*, Gallimard, Paris.

Latour, B., 1994, « Une sociologie sans objet. Note théorique sur l'interobjectivité », in *Sociologie du travail*, n°4.

Muller, Th., 2003, Les interférences entre les différentes formes de regroupement dans le jeu en ligne : l'exemple d'Anarchy Online, (ENST) 96p.

Parks, M. et Floyd, K., 1996, "Making Friends in Cyberspace", *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 1, No. 4, mars.

Perez, P.A., 2003, Anarchy Online, rapport d'étude de l'activité sociale des joueurs de MMORPG (ENST) 45 p.

Rotteleur, J.P., 2002, Etude de compétences dans un collectif à coopération distribuée : l'exemple de Counter-Strike, rapport de travail (ENST).

Strum, S., 1995, *Voyage chez les babouins*, Seuil, Paris.

White, W.F., 2002, *Street Corner Society. La vie sociale d'une quartier italo-américain*, trad. S. Guth et alii, La Découverte, Paris [éd. originale 1943].

N.Auray, « L'engagement des joueurs en ligne... », in *Cahiers du Numérique*, 2003, vol.4, n°2