

L'ESPACE SOCIAL DES PRATIQUES DE *WORLD OF WARCRAFT*

Nous voudrions démontrer dans ce chapitre l'intérêt scientifique que peut avoir une approche par « l'espace social » des mondes des jeux en ligne, en prenant pour cela l'exemple de l'un d'entre eux, *World of Warcraft* (cité par la suite *WoW*). Les enjeux d'un tel travail ne se limitent pas à ces seuls produits culturels. Il s'agit, au contraire, de les prendre comme des terrains d'expérimentation extrêmement fertiles susceptibles de nous apprendre beaucoup sur le fonctionnement des sous-cultures et leur place dans le monde social. Nous entendons par sous-culture la culture propre à l'un des sous-groupes d'une société, et, par extension, le groupe en question. Le concept, employé en particulier par les *cultural studies* anglo-saxonnes¹, désigne le plus souvent la culture d'un groupe dominé, en ce que la culture d'une société est celle de ses dominants : « les sous-cultures [*subcultures*] sont des groupes de personnes perçues d'une manière ou d'une autre comme non-conformes et/ou marginaux, du fait de leurs intérêts et de leurs pratiques². » On a bien à faire, dans le cas des jeux en ligne, à une pratique culturellement et socialement déviante, c'est-à-dire étiquetée comme telle par des « entrepreneurs de morale³ », et occupant une position dominée dans les hiérarchies culturelles.

1. Cf. Hebdige 2008 ; Thornton 1996.

2. Gelder 2005, p. 1

3. On doit cette définition de la déviance et de sa genèse à Becker (1985). Dans le cas des jeux vidéo, et particulièrement des jeux vidéo en ligne, on trouverait sans doute de tels entrepreneurs de morale parmi les associations familiales ou les mouvements politiques qui ont grandement contribué dans les années 1980 et 1990 à politiser la question de la violence des jeux vidéo, ou encore dans la psychologie et la psychiatrie clinique, et l'emphase que mettent ces disciplines sur les dangers d'« addiction ». Cf. Cover 2006 ; Mauco 2008.

Les *cultural studies* mettent surtout l'accent sur les rapports entre sous-cultures et culture dominante. Ces luttes de légitimité ne se déroulent pas uniquement au niveau macrosociologique de l'opposition entre culture populaire et culture élitiste, le plus visible, mais existent également à des échelles plus restreintes. Ceux que les « mondes virtuels » fascinent s'accorderont probablement à l'idée qu'une partie au moins de cette fascination vient de ce qu'ils sont des constructions techniques et sociales récentes qui permettent en cela d'observer la genèse d'un monde social et d'une sous-culture. Quelques années d'archives seulement, à peine plus d'une décennie, suffisent à appréhender leur genèse. Manuel Boutet, dans un article consacré à l'un de ces jeux (2008), a ainsi pu montrer en quoi sa forme technique s'adaptait aux évolutions sociales de sa pratique et aux demandes des joueurs. Il est possible d'observer comment, au sein d'un monde relativement isolé, s'opère une différenciation des comportements, en l'occurrence des modes de pratique du jeu, qui débouche sur une hiérarchie objective de ces pratiques et des joueurs qui s'y adonnent.

La sensibilité à ces distinctions culturelles plus fines s'inscrit dans un renouveau, ces dernières décennies, d'une sociologie de la culture qui s'intéresse aux dissonances⁴, y compris les plus minimes, ou encore à la manière dont le mode de consommation plutôt que le seul statut du produit consommé influe sur la légitimité de la pratique culturelle⁵. Les historiens de la pensée sociologique aiment à voir dans un tel mouvement un « dépassement » de la perspective bourdieusienne⁶, qui postule d'un côté une certaine homogénéité des modes de penser et de faire au sein d'une classe sociale, et de l'autre des hiérarchies culturelles calquées sur les hiérarchies sociales. Il s'agit pourtant bien moins de dépasser une vision fautive que de compléter une approche nécessairement imparfaite, certes, mais néanmoins extrêmement féconde. Aussi, nombre d'outils conceptuels utilisés dans ce texte proviennent de cette tradition sociologique, à commencer par l'espace social, cette perspective qui consiste à prêter attention, avant tout, aux relations qui existent entre les différents agents d'un monde social. Pour Pierre Bourdieu, la sociologie se présente dans un premier temps comme une « topologie sociale⁷ », c'est-à-dire un repérage des positions des agents et des groupes d'agents dans l'espace social. Il s'agit alors d'identifier les enjeux propres de l'espace et d'analyser les actions et les représentations de chacun en relation avec celles

4. Cf. Lahire 2004.

5. Voir la thèse de l'éclectisme développée par R. A. Peterson et R. M. Kern (1996).

6. En particulier dans *La Distinction* (1979).

7. Bourdieu 1984, p. 3.

des autres agents. Cette approche met donc l'accent sur les inégalités existantes, ainsi que sur les relations de pouvoir et de domination entre les agents. Dans le cas des jeux en ligne, l'objet des luttes en cours est le monopole de la définition de la pratique légitime, c'est-à-dire le pouvoir de dire de quelle manière le jeu doit être joué, et de séparer les bonnes et les mauvaises pratiques. L'approche par l'espace social permet alors de mettre au jour les stratégies de distinction par lesquelles s'opèrent ces luttes.

Les données sur lesquelles nous nous appuyons tout au long du texte ont été produites lors d'une enquête de deux ans, par des méthodes ethnographiques et quantitatives. Une série d'entretiens avec des joueurs et anciens joueurs de *WoW* (n=11), portant sur la socialisation au jeu, a été réalisée, puis complétée par un questionnaire en ligne portant sur les modes de pratique du jeu, dont les répondants ont été recrutés sur des sites spécialisés dans le jeu et des sites de réseaux sociaux (n=1289).

Il s'agira ici de montrer que le monde du jeu forme un espace social relativement autonome, qui est le lieu de luttes symboliques entre les acteurs, ayant elles-mêmes pour objet la définition de la pratique légitime. En ce sens, il s'y est formé une hiérarchie culturelle interne, semblable à bien des égards à l'ordre culturel plus général, qui oppose culture légitime et culture populaire. On montrera en premier lieu en quoi l'autonomie du monde du jeu n'est que relative, contrairement à ce que laisse penser la vision répandue du « cercle magique », puis comment prennent place les luttes symboliques dans cet espace, avant de donner un exemple concret d'une approche par l'espace social en décrivant l'état actuel des rapports de force dans *WoW*.

LA LUTTE POUR L'AUTONOMIE

En mettant l'accent sur le caractère conflictuel des relations qui existent dans l'espace du jeu, on voudrait s'opposer à une vision naïve du « cercle magique », selon le mot de Johan Huizinga (1951). Le jeu serait, selon cette thèse, un espace à part, nettement séparé du monde social réel, ayant sa propre temporalité et ses propres règles. Il ne s'agit pas ici de juger de la validité d'une thèse philosophique. On peut cependant, pour les besoins de l'exposé, remarquer que quand bien même elle serait vérifiée, elle ne saurait s'appliquer à l'intégralité des jeux, tant il est vrai, comme le remarque Wittgenstein (2004, p. 64), qu'il n'y a entre eux aucun caractère commun qui permettrait de les définir ontologiquement, mais simplement un ensemble de ressemblances de famille qui les rapprochent un à un. Par ailleurs, quand on considère non pas

le concept de jeu, mais les jeux tels qu'ils existent et sont pratiqués dans le monde social, on s'aperçoit que cette définition ne tient simplement pas. L'espace du jeu n'est pas autonome de manière inhérente, mais ne l'est que relativement et surtout ne le devient que par un long travail d'autonomisation, jamais achevé. Or, le postulat huizingien est souvent repris dans les *game studies* contemporaines, et à l'origine de nombreux malentendus⁸.

Le monde du jeu n'est pas par définition un espace fermé aux forces sociales extérieures, mais un espace construit comme tel. Il en découle que l'analyse doit être sensible d'une part au travail perpétuel d'autonomisation qui occupe le discours et la pratique des joueurs, et d'autre part aux forces sociales qui agissent à travers les pores du cercle magique. La sociologie du champ littéraire a depuis plusieurs décennies déjà montré l'importance de ce travail d'autonomisation⁹. Il a fallu, pour que le champ littéraire devienne un espace social relativement autonome, obéissant à des règles structurantes propres, et en particulier à l'opposition entre art pur et art commercial, qu'un certain nombre de conditions sociales soient réunies (montée au pouvoir d'une bourgeoisie industrielle, apparition d'un marché littéraire et artistique et déclin du mécénat, développement de la presse, etc.). La constitution du champ littéraire a surtout été rendue possible par la revendication constante, par les écrivains eux-mêmes, de la singularité de leur travail et de leurs œuvres. Cette autonomie ne peut cependant pas être tenue pour acquise. Elle est, au contraire, sans cesse remise en cause. Seul le rappel constant, en discours et en pratique, de la singularité de l'art et de la littérature, permet de la maintenir, et certaines périodes historiques sont l'occasion d'un reflux de l'hétéronomie, au profit du champ politique ou du champ économique¹⁰.

L'exemple du champ littéraire pointe avec clarté les mécanismes de la production de l'autonomie. Que l'on pense, par exemple, au souci d'institutionnalisation des luttes et des enjeux propres au champ, par la création et la rivalité entre revues littéraires ou entre courants, l'engagement en faveur d'une littérature ou d'une autre des éditeurs, la création de prix ; ou

8. C'est sur cette idée d'une rupture fondamentale entre « monde virtuel » du jeu et monde réel que se fondent les théories selon lesquelles le joueur serait libre d'inventer son identité dans ces espaces protégés (cf. Filiciak 2003 ; Turkle 1995) quand l'enquête montre que cette liberté est toute limitée tant sont nombreux les marqueurs de l'identité « réelle », hors monde virtuel, qui subsistent dans celui-ci (catégorie sociale dans le dialecte et le niveau de langage ; genre et âge, dont témoignent les comportements ou la voix dans les échanges téléphoniques en jeu ; etc.). Cf. Wilson et Peterson 2002, p. 457-458.

9. Cf. Bourdieu 1998.

10. Ainsi de la deuxième guerre mondiale (cf. Sapiro 1999).

encore à la production et au maintien des hiérarchies culturelles matérialisant la frontière entre le champ et le hors-champ¹¹. On retrouve de tels mécanismes dans les processus d'autonomisation des jeux et des sports, l'institutionnalisation des règles et de la compétition étant souvent le premier pas vers l'autonomie vis-à-vis d'autres logiques sociales¹².

Dans le cas de *WoW*, ces mêmes processus sont à l'œuvre. L'institutionnalisation se fait ainsi, par exemple, dans la formalisation croissante des formes de compétition entre joueurs. Si le jeu permettait dès sa sortie la compétition entre joueurs (par opposition à la pratique coopérative dans laquelle les joueurs s'opposent ensemble à une intelligence artificielle), ce n'est qu'avec la sortie de sa première extension, *Burning Crusade*, qu'apparaît l'arène, une forme de compétition opposant des équipes de joueurs dans un championnat formalisé et régulé par un système de points gagnés à chaque victoire. Il s'agit là d'une évolution institutionnelle du jeu réalisée par l'éditeur à la demande des joueurs. D'autres fois, cependant, l'institutionnalisation a été le fait de leur propre initiative. Ainsi, le seul système de classement des guildes, ces groupes de joueurs coopérant pour accomplir les tâches les plus difficiles du jeu, en vigueur est, à notre connaissance, le site internet *WoWJutsu*¹³, qui répertorie les succès de chacune des guildes existantes et les classe en fonction de leur réussite.

Les discours autorisés tenus sur le jeu revendiquent tous, par ailleurs, cette autonomie. C'est ce que montre bien l'exemple des échanges en monnaie réelle. Il s'agit d'échanges marchands de biens virtuels (objets, personnages) ou de main-d'œuvre (le joueur paye un autre joueur pour faire évoluer son personnage) contre de l'argent réel. Un tel commerce est interdit par la société éditrice du jeu ; il est pourtant largement répandu : on estime à 2,1 milliards de dollars les transactions effectuées sur ce marché parallèle¹⁴. Son effet est de réintégrer dans la réussite spécifique au jeu des facteurs extérieurs à celui-ci, en l'occurrence la richesse économique du joueur ; de fait, donc, ce système entérine des inégalités sociales antérieures. Il s'agit là de l'un des arguments principaux utilisés par les concepteurs comme par les joueurs pour s'opposer à l'existence de ce marché : le jeu doit rester un cercle magique obéissant à ses règles propres, sans que les inégalités sociales réelles viennent le parasiter. L'expression « cercle magique » est d'ailleurs utilisée dans ce sens, militant plutôt qu'analytique, par l'économiste Edward Castronova (Castronova *et al.*, 2008). Les joueurs, alors,

11. Cf. Levine 1988.

12. Cf. Bourdieu 1984.

13. <http://www.wowjutsu.com/world/>, consulté le 2 juin 2009.

14. Lehdonvirta 2009, p. 97 ; il s'agit d'une estimation valant pour la totalité des jeux en ligne, et non pas seulement sur *WoW*.

se mobilisent de diverses manières pour empêcher cette hétéronomisation du monde du jeu : demande d'une plus grande vigilance et d'une plus grande sévérité, règles de conduite dans les groupes de joueurs, ou encore interdiction des publicités pour la vente de biens et de services sur les sites communautaires en ligne. Les opinions contraires sont stigmatisées, alors que l'existence même du marché, et son importance, témoigne du fait qu'il existe une demande, ou du moins des joueurs prêts à payer pour de tels services. David Grundy (2008) remarque ainsi que, lors d'une enquête sur le *real-money trade* permettant aux enquêtés de répondre ou publiquement sur un forum, ou en privé par e-mail, seuls les internautes condamnant cette pratique affichaient cette position quand ceux aux avis plus nuancés ne répondaient jamais sur le forum. On voit alors que l'autonomie est revendiquée avant d'être effective, et qu'elle n'est, en tout cas, jamais acquise, mais est le fruit d'une lutte permanente pour sa sauvegarde.

Enfin, la relativité de l'autonomie du jeu se vérifie dans la prévalence persistante de normes extérieures au jeu et que la barrière du « cercle magique » n'abolit pas. Les stéréotypes de genre, par exemple, sont extrêmement vivaces dans le monde virtuel ; Edward Castronova a ainsi montré que toutes choses égales par ailleurs, les personnages féminins étaient revendus à des prix de 12 à 15 % inférieurs à ceux des personnages masculins¹⁵. Or, il n'existe aucune différence de capacités selon le sexe des personnages dans le jeu. Plus encore, on remarque une répartition très stricte des classes de personnages, qui déterminent largement la manière de jouer, selon le genre. Les personnages féminins sont largement sous-représentés dans les classes les plus engagées dans le combat rapproché (22,2 % des guerriers sont des femmes, contre 36,4 % du total des personnages), et surreprésentés, à l'inverse, dans les classes de guérison (47,9 % des prêtres) et les classes les plus dégagées de l'action en combat (45,2 % des démonistes)¹⁶. Les stéréotypes de genre assignant des qualités aux personnages sur le fondement de leur sexe sont bien des transfuges du monde social, montrant que le jeu est perméable à ces influences.

LA LUTTE POUR LA DÉFINITION DE LA LÉGITIMITÉ

Une autonomie relative existe cependant : le monde du jeu est, dans une certaine mesure, régi par des règles qui lui sont propres. Les luttes qui peuvent y exister se font donc au nom d'enjeux propres, en l'occurrence

15. Castronova 2004. L'étude porte sur *Everquest*, un autre jeu en ligne.

16. Ces chiffres ont été produits à partir des déclarations des joueurs à propos du personnage le plus joué au moment de l'enquête.

de l'enjeu qui définit le plus souvent un champ, le monopole de la définition de la pratique légitime. Ces luttes symboliques ont lieu entre les joueurs à la pratique différente. Les manières de jouer sont en effet diverses. Les jeux en ligne diffèrent alors de la plupart des autres jeux en ce qu'ils constituent à la fois un monde et les jeux qui se déroulent dans ce monde. Quand le terrain de tennis ou l'échiquier servent un objectif clair, accueillir le jeu de tennis ou la partie d'échec, et ne se comprennent qu'en relation avec ces jeux, le monde virtuel est un monde en soi qui peut accueillir une grande variété d'activités. On peut jouer selon les règles qui font le plus consensus et qui voient dans l'accumulation de capitaux spécifiques en vue de l'évolution du personnage l'objectif unique; on peut également considérer l'identification à un personnage et le respect d'un rôle comme un objectif en soi, et l'on jouera alors fort différemment; on peut encore ne voir le jeu, dans ce monde, que dans la créativité qu'il autorise: il consistera alors à réaliser des vidéos, organiser des événements, ou encore, simplement, utiliser le monde virtuel comme un lieu de rencontre et de discussions. En somme, le monde persistant diffère d'autres terrains de jeu comme le stade en ce que toutes les activités qui y prennent place font partie du jeu, quand on conçoit bien qu'un concert au Stade de France n'est en rien un jeu de football.

Cependant, toutes ces manières de jouer ne se valent pas, du fait justement d'une lutte inégale pour la définition de leur légitimité; il existe ainsi, au sein de l'espace sous-culturel que constitue le jeu, des hiérarchies sociales et culturelles. La pratique compétitive, celle qui se donne pour objectif l'accumulation optimale des capitaux économiques spécifiques au jeu, c'est-à-dire, en particulier, la construction d'un personnage aussi performant que possible en occupe le sommet. La très forte institutionnalisation de cette pratique, et notamment son inscription dans un grand nombre de mécanismes du jeu, n'est pas pour rien dans cette domination. Si l'on en croit la théorie selon laquelle le code informatique constitue la « loi¹⁷ » ou la « règle¹⁸ » du jeu vidéo, cette pratique est en effet la plus légitime: si le code ne proscribit pas formellement les pratiques alternatives, elle seule respecte l'esprit de la conception du jeu. Le niveau d'abstraction mathématique que prennent certaines règles régissant les combats entre personnages et monstres, la transparence de ces règles, incitant le joueur compétitif à les étudier pour devenir plus performant, la grande variété des échelles de classement des performances sont autant d'éléments corroborant cette hypothèse.

17. Lessig 2006.

18. Mortensen 2008, p. 204.

Parmi ceux-là, on peut citer les niveaux d'expérience, formalisation fondamentale des différences entre personnages, qui témoigne en grande partie de leur ancienneté dans le jeu ; les différents classements de jeu oppositionnel (les joueurs s'affrontant) : palmarès des tournois d'arène, grades « PvP », etc. ; l'objectivation du niveau de capital économique par le recours aux différents « sets » d'équipement, le nom même de l'objet aperçu sur un personnage témoignant des lieux que celui-ci a fréquentés, et donc de ses compétences, etc.

Il est cependant nécessaire, au risque de commettre l'erreur pointée par Michel Foucault de rester enfermé dans une conception étroitement « juridico-discursive » du pouvoir¹⁹, de dépasser la simple analyse des règles énoncées et de s'intéresser aux pratiques concrètes, aux manières dont les joueurs s'approprient ces règles²⁰. Que le code incite à une pratique particulière ne signifie pas qu'il sera décodé²¹ d'une manière concordante à la volonté des concepteurs, par les joueurs. Si l'on s'intéresse alors au discours que portent les joueurs sur la pratique du jeu, on remarque cependant que les critères de légitimité qu'ils mobilisent sont bien, la plupart du temps, les critères de performance définis dans le code. Les joueurs compétitifs acceptent volontiers ces critères : eux jouent bien pour gagner. Cependant, les joueurs aux pratiques alternatives, quand bien même ils ne cherchent pas la performance à tout prix, concèdent tous l'importance de la compétence du joueur et de sa capacité à maîtriser et à optimiser son personnage. Maxime, un enquêté dont la pratique est très peu compétitive (il dit ne jouer que pour être avec son groupe d'amis du monde réel, qui sont tous joueurs eux-mêmes, et ne réaliser aucune des activités compétitives du jeu) décrit ainsi les critères extérieurs au jeu qui lui ont fait choisir son personnage : il a dit-il, cherché à le faire à l'image de sa petite amie, créant un personnage féminin, prêtre (ayant le pouvoir de soigner les autres personnages), dont le prénom évoque leur relation. Cependant, rajoute-t-il, pour les caractéristiques plus techniques, il s'est départi de cette identification : « même si t'es là pour le fun, faut pas non plus que ce soit une merde, parce qu'autrement, t'empêches les gens d'avancer ». Les critères de performance sont donc intériorisés et investis dans la vision du monde du jeu des joueurs les moins compétitifs ; cela fait porter à Sophie, une enquêtée, un jugement négatif sur sa propre pratique : son manque de maîtrise du

19. Cf. Foucault 1976, p. 109 sq. ; la même idée est développée par T. Boellstorff (2006).

20. C'est sans doute là la principale limite aux analyses, par ailleurs très pertinentes, des systèmes de règles des jeux vidéo, à l'image de L. Trémel et T. Fortin (2006).

21. Hall 1994.

clavier de l'ordinateur fait d'elle « un boulet » lors du jeu en groupe (« je suis pas une bonne joueur en groupe »). Là encore, la maîtrise technique du personnage apparaît comme primordiale à tous les joueurs.

Un tel système de valeur, et les critères de légitimité qui lui sont associés, est particulièrement visible dans les réactions des joueurs à ce qui peut leur apparaître comme des transgressions. La conséquence de l'interprétation légitimiste de la règle du jeu par les joueurs est de lier la légitimité de la pratique au rapport effectif qui peut exister entre capital accumulé d'une part, maîtrise technique et labeur d'autre part. Il faut en effet, pour que fonctionnent ces systèmes de classement, qu'ils reflètent des différences effectives entre les pratiques et entre les joueurs. La stigmatisation des joueurs utilisant le marché extérieur de l'or et surtout des personnages constitue l'une de ces occurrences: le personnage ne saurait, en effet, constituer un indicateur de l'intensité de la pratique et de la compétence du joueur si l'on savait que son propriétaire n'avait pas effectivement réalisé les tâches nécessaires pour l'obtenir.

Plus frappante encore est la réaction des joueurs compétitifs aux extensions produites par les concepteurs. Dans la mesure où le système économique du jeu en ligne repose sur les abonnements mensuels payés par les joueurs pour avoir accès au monde virtuel, il importe, pour l'éditeur, d'ajouter régulièrement du contenu à son produit, de manière à relancer l'intérêt des joueurs les plus avancés, qui pourraient, sinon, se lasser. Des ajouts conséquents ont eu lieu par deux fois. Les joueurs ont alors dû acheter les extensions qui leur permettaient de bénéficier des nouveautés. Parmi elles, une, en particulier, a bouleversé les hiérarchies existantes: le niveau maximal des personnages a été relevé de 10 unités à l'occasion de chacune des deux extensions. Cela eut pour conséquence de relancer une course à l'expérience que les joueurs compétitifs avaient terminée depuis longtemps, mais surtout de dévaluer grandement le capital économique spécifique accumulé. Les objets les plus difficiles d'accès et donc les plus distinctifs au niveau 60, qui indiquaient les joueurs les plus avancés, ont ainsi perdu tout caractère distinctif lorsque le niveau 70 devint le nouveau maximum et qu'apparaissaient d'autres équipements plus adaptés à ce nouvel ordre des choses. Interrogés quelques mois après la sortie de la première extension, les joueurs compétitifs de notre échantillon partagent ainsi le sentiment d'avoir été trahis par les éditeurs du jeu. « Aucun intérêt de monter [*de faire progresser le personnage*] » explique ainsi Stéphane, puisque tout sera remis à zéro à la prochaine extension. En somme, les joueurs attendaient des éditeurs qu'ils remplissent leurs prérogatives régaliennes, le maintien de l'ordre et de la légitimité de la hiérarchie, en particulier par l'organisation de la rareté, sans qu'ils

s'aventurent dans l'interventionnisme que constitue cette remise à plat des inégalités, forme de réforme agraire virtuelle²². Cet événement est donc l'occasion de voir s'exprimer l'attachement des joueurs compétitifs à un système de valeurs qu'ils ont un intérêt objectif à soutenir puisqu'il assure leur position dominante dans le monde du jeu.

Là encore, cependant, il ne faut pas déduire de la domination objective de ce système de valeur son hégémonie dans le monde du jeu. Ce serait commettre ce que Claude Grignon et Jean-Claude Passeron appelle « l'erreur misérabiliste », qui consiste à sous-estimer la capacité de non-reconnaissance, voire de résistance à l'ordre culturel, dont disposent les dominés²³. Il existe des systèmes de valeurs alternatifs, certes moins reconnus, mais qui sont mobilisés par les joueurs à la pratique peu ou pas compétitive dans les luttes symboliques pour la définition de la pratique légitime. Les arguments qui sont alors invoqués par ces joueurs sont nombreux. La faillibilité des modes de classement dominants est l'un d'entre eux : puisqu'il existe, en effet, un marché secondaire de l'or et des personnages, le capital économique spécifique ne saurait refléter la valeur d'un joueur, et il s'agit de s'appuyer sur d'autres critères pour mesurer la compétence. De tels critères ne sont cependant jamais clairement définis : il s'agit de « connaître son personnage », « savoir jouer », etc. D'autre part, la connaissance du monde du jeu, de son histoire et de sa géographie, devrait être valorisée : l'ancienneté dans le jeu, par exemple, est souvent opposée à la réussite économique, comme dans le monde social le sang et la lignée ont pu l'être à la fortune des « parvenus ».

UN ESSAI DE CARTOGRAPHIE DE L'ESPACE SOCIAL DU JEU

Après avoir montré l'existence d'un espace relativement autonome, la diversité des pratiques du jeu et leur confrontation symbolique permanente, il devient possible d'esquisser une cartographie de l'espace social de *WoW*. Les figures un et deux (voir pages suivantes) présentent les diagrammes résultant d'une analyse des correspondances multiples portant sur un ensemble de réponses à des questions sur les modes de pratique du jeu (temps de jeu la semaine précédent le questionnaire; pratique des raids, champs de bataille, et autres activités; meilleur équipement possédé; consommation et production de produits culturels liés à

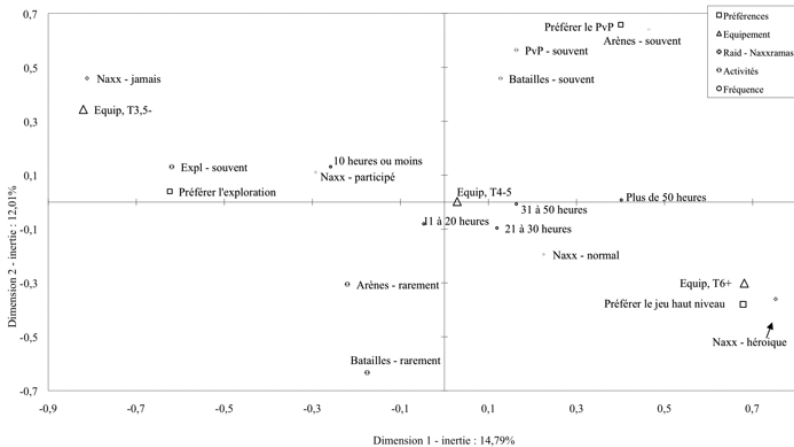
22. Les rapports entre communauté des joueurs et concepteurs sont très bien décrits et analysés, à propos du jeu *Mankind*, par V. Berry (2008).

23. Grignon et Passeron 1989, p. 66 et 82.

l'univers du jeu – fanfiction, bandes dessinées, machinima, etc.). Seules les trois premières dimensions sont présentées ici²⁴.

Elles montrent fort bien la polarisation des différentes pratiques du jeu en fonction de leurs modalités. La dimension un, la plus saillante, oppose ainsi jeu compétitif et jeu non-compétitif. Dans le cadran droit des deux diagrammes se trouvent les activités les plus rémunératrices (combats d'arènes, instances de haut niveau), les indicateurs d'un fort capital économique spécifique (équipement T6 ou plus, le meilleur disponible au moment de l'enquête) ainsi que ceux d'un fort investissement temporel (jouer plus de cinquante heures par semaine). La deuxième dimension caractérise les relations entre joueurs. Le cadran supérieur de la figure 1 rassemble ainsi les activités oppositionnelles (arènes, champs de bataille, préférence pour le Player vs. Player) et le cadran inférieur les activités coopératives (les joueurs coopèrent contre l'intelligence artificielle, en particulier dans les instances). On remarque par ailleurs qu'à mesure que la pratique devient plus compétitive, c'est-à-dire à mesure que l'on va vers la droite de la figure 1, la spécialisation coopérative ou oppositionnelle est plus marquée.

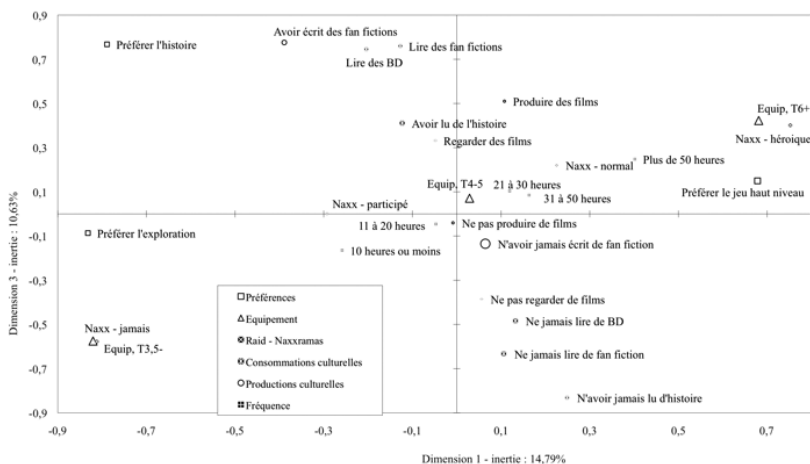
Figure 1. Dimensions un et deux



24. Leurs inerties respectives sont de 14,79 %, 12,01 % et 10,63 %. On a retenu seulement ces dimensions dans la mesure où les suivantes montrent un véritable décrochage : la quatrième a une inertie de 6,6 % et les sept suivantes entre 4 % et 5,55 %. Ces chiffres témoignent en eux-mêmes de la grande diversité des pratiques possibles. On trouvera en annexe les détails concernant le choix des modalités utilisées lors de l'analyse des correspondances multiples.

Enfin, la troisième dimension (présentée sur la figure 2) qui ressort de l'analyse reflète l'intensité des pratiques culturelles spécifiques au jeu (production et consommation de fanfiction, d'ouvrages, de films de fiction, etc., liés au jeu) et partant la dotation en capital culturel spécifique. S'opposent, sur cet axe, les joueurs les plus fans, au sens que donnent à ce termes les *cultural studies*, et en particulier les travaux de John Fiske (1992), qui caractérisent le fan par sa productivité, aux joueurs les moins investis, qu'ils soient peu présents dans le jeu (peu compétitifs, cadran inférieur gauche de la figure 2) ou aient une pratique strictement compétitive (cadran inférieur droit).

Figure 2: Dimensions un et trois



Les luttes symboliques décrites précédemment prennent alors forme dans ces figures. Les séries d'oppositions entre pratique compétitive et non-compétitive, fan et non-fan, en particulier, participent pleinement de ces luttes. Les joueurs non-compétitifs et non-fans, que l'on appellera désormais joueurs occasionnels, se retrouvent ainsi dans une position objectivement et absolument dominée, ne jouant pas ou peu selon les règles et démunis d'arguments dans les luttes symboliques. Les joueurs fans occupent une position intermédiaire, dominés selon les normes de légitimité en vigueur, mais disposant d'un certain poids dans les luttes de classement. En cela, ils constituent un pôle symboliquement dominant (car disposant du capital culturel spécifique) mais temporellement dominé, quoique certains d'entre eux soient également

des joueurs compétitifs. Enfin, les joueurs compétitifs mais non-fans constituent le pôle dominant temporellement, c'est-à-dire économiquement, mais dominé symboliquement. On remarque ainsi la grande proximité structurelle entre cet espace social du jeu et l'espace des positions sociales que décrit Pierre Bourdieu²⁵. Comme celui-ci, l'espace du jeu est décrit principalement par les deux axes de classement que sont le capital culturel et le capital économique. À la structure sociale opposant, schématiquement, classes dominantes détentrices du capital et classes dominées démunies, et parmi les classes dominantes, détenteurs du capital économiques et détenteurs du capital culturel (professions intellectuelles) correspond celle du jeu, qui oppose les joueurs occasionnels aux joueurs investis, et parmi ces derniers les joueurs compétitifs aux joueurs fans.

Le deuxième axe identifié par l'analyse factorielle des correspondances s'intègre mal, à première vue, à cette interprétation. Il semble cependant, bien que ce point mérite de plus amples investigations, que la modalité oppositionnelle ou coopérative ne joue qu'un rôle marginal dans ces luttes symboliques : les différences entre joueurs oppositionnels et coopératifs sont bien moindres que celles qui existent entre joueurs compétitifs et non-compétitifs ou fans et non-fans. L'apparition de cette distinction dans l'analyse, cependant, est largement due aux biais du mode de recrutement des enquêtés qui a été employé, et qui tend à surreprésenter les joueurs compétitifs. Claude Grignon et Jean-Claude Passeron²⁶ avaient ainsi pointé la tendance des théories légitimistes à accorder trop d'attention aux diverses formes de culture légitime et à réduire à l'inverse la culture populaire au manque, en ne la définissant que négativement. L'apparition de cette distinction entre différentes formes de pratiques compétitives participe de ce biais. À l'inverse, les données produites pour cette enquête ne nous ont pas permis de rendre justice aux pratiques dominées : l'approche par les pratiques se réduit souvent à constater la pauvreté des activités réalisées en jeu, mais pas de rendre compte du sens investi dans la pratique.

Cependant, la distinction entre pratiques oppositionnelles et coopératives n'en reste pas moins pertinente à un certain niveau d'analyse. Les joueurs compétitifs oppositionnels, situés dans le cadran supérieur droit de la figure 1, sont ainsi les plus jeunes de l'échantillon. Ils ont seulement 21,3 ans en moyenne, contre plus de 23 ans pour les joueurs fans, 24,5 ans pour les joueurs compétitifs coopératifs, et plus de 26 ans pour

25. En particulier dans *La Distinction*, *op. cit.*

26. Dans *Le savant et le populaire*, *op. cit.*

les joueurs occasionnels²⁷. Corrélativement, ils sont bien plus nombreux à être scolarisés : 73,5 % sont élèves du secondaire ou étudiants contre 55,2 % de l'échantillon en moyenne. Par ailleurs, il s'agit du mode de pratique le moins féminisé (seulement 4 % de femmes, contre 12,7 % en moyenne dans l'échantillon), y compris par rapport aux autres pratiques compétitives (il y a 12,4 % de joueuses parmi les joueurs compétitifs coopératifs). Si, donc, la pratique compétitive oppositionnelle semble similaire par bien des aspects aux autres formes de pratiques compétitives, elle est en réalité le fait d'une population singulièrement différente, qui pallie à un statut social relativement inférieur (plus jeunes et plus scolarisés) à celui des autres joueurs compétitifs par un investissement semble-t-il plus important dans le jeu. Ils sont en particulier présent aussi bien dans les activités compétitives coopératives, avec des taux d'équipements et de participation aux instances comparables à ceux des autres joueurs compétitifs, que dans les activités compétitives oppositionnelles. L'inverse ne se vérifie pas.

La prise en considération de l'espace social interne au jeu permet donc d'affiner l'analyse des pratiques des joueurs en éclairant les enjeux de leurs actions, et en les rapportant à un cadre dans lesquels ils sont avant tout définis par leur position dans cet espace et en décrivant les luttes en cours pour l'autonomie. Il s'agit ainsi d'un outil précieux pour sortir de l'hypothèse d'une autonomie absolue du monde du jeu. La mise au jour de différents pôles de cet espace permet alors de proposer une typologie des joueurs qui ne soit pas plus fondée sur les critères très subjectifs des « motivations²⁸ » que sur les critères indigènes distinguant *casual player*, *pro-gamer* et *roleplayer*. Une fois ce schéma dressé, il est possible d'approfondir l'examen de chacun de ces groupes, d'expliquer leur mode de socialisation au jeu et d'analyser la trajectoire qui les a menés à leur position actuelle. Comme on l'a vu plus haut, un tel travail reste à entreprendre pour préciser, en particulier, les profils et les comportements des joueurs occasionnels, qui sont souvent laissés de côté par les *game studies*.

27. Ces catégories de joueurs ont été construites par le biais d'une classification ascendante hiérarchique opérée sur les coordonnées des répondants à l'enquête sur les trois premières dimensions des résultats de l'analyse des correspondances multiples décrites plus haut. Il faut noter par ailleurs que l'échantillon sur lequel on travaille n'est pas représentatif de la population des joueurs de *WoW*. Ces moyennes ont donc peu d'intérêt en soi ; elles en ont lorsque l'on compare les sous-échantillons les uns aux autres.

28. Yee 2006.

ANNEXE : CONSTRUCTION DES DEUX FIGURES

Les items représentés ont été construits comme suit :

– *Préférences :*

La modalité a été classée au premier ou second rang par l'enquête dans la question : « Dans la liste suivante, quels sont les éléments de *WoW* que vous préférez, par ordre d'importance ? », qui proposait sept réponses (L'histoire de l'univers de *WoW*; Jouer avec d'autres joueurs, faire des rencontres, etc ; La progression des personnages ; Le jeu haut niveau [raids les plus difficiles, etc.] ; Jouer contre d'autres joueurs [arènes, champs de bataille, JcJ, etc.] ; Les professions, les métiers, le fait de pouvoir créer des objets ; L'exploration du monde de *WoW*)

– *Équipement :*

« Avant la sortie de *Wrath of the Lich King*, quel était la meilleure pièce d'équipement JcE (PvE) dont disposait vos personnages ? ». La modalité « T3,5- » regroupe les réponses objet « commun », « inhabituel », « rare », « épique hors-set », « pièce du set T3,5 » soit l'équipement le plus commun dans le monde. La modalité « T4 – 5 » regroupe les réponses « pièce du set T4 » et « T5 », objets plus rares, disponibles seulement dans les instances. La modalité T6+ regroupe les réponses « T6 » et « T6+ (Sunwell) », l'équipement le plus rare et le plus distinctif.

– *Raid-Naxxramas :*

« Voici une liste de raids de *Wrath of the Lich King*. Pour chacun d'entre eux, avez-vous au moins une fois... participé à cette instance/terminé cette instance/farmé cette instance/terminé cette instance en mode héroïque/farmé cette instance en mode héroïque/je n'ai jamais participé à cette instance ». Les modalités Naxx-normal et Naxx-héroïque regroupent les réponses « terminé » ou « farmé » en mode normal et « terminé » ou « farmé » en mode héroïque, respectivement.

– *Activités :*

« Voici une liste d'activités qu'il est possible de réaliser dans *WoW*. Quand vous jouez, lesquelles réalisez-vous ? Jamais/Rarement/Souvent/Très souvent » On a agrégé à chaque fois les réponses jamais et rarement, souvent et très souvent. L'item « Expl » correspond à la réponse « Explorer le monde », « Arène » à « Participer à des combats d'arène », « Bataille » à « Participer à des champs de bataille (Battlegrounds) »

– *Fréquence :*

Il s'agit de la fréquence de jeu hebdomadaire, exprimée en heures et calculée à partir des questions « Au cours des sept derniers jours,

combien de temps, environ, avez-vous joué à *WoW*, en heures? », « Hier, combien de temps environ avez-vous joué à *WoW*, en heures? », « Juste avant d'arrêter *WoW*, combien de temps jouiez-vous par semaine, environ, en heures? » [pour les anciens joueurs seulement].

– *Consommations culturelles* :

« Lisez-vous ou avez-vous déjà lu? Des romans se déroulant dans l'univers de *WoW*; Des bandes dessinées se déroulant dans l'univers de *WoW*; Des histoires publiées sur Internet se déroulant dans l'univers de *WoW* (fanfiction, etc.) », « Regardez-vous... Des films de fiction réalisés dans l'univers de *WoW* (machinima) ». Les questions précisaient la fréquence de la consommation, mais le recodage fait disparaître cette précision pour opposer la pratique actuelle ou passée et la non-pratique.

– *Productions culturelles* :

« Avez-vous déjà écrit une ou des histoires se déroulant dans le monde de *WoW*? », « Avez-vous déjà participé à la réalisation d'une telle vidéo [vidéo de fiction]? ». Là encore, le recodage oppose pratique et non pratique et ne tient pas compte de la fréquence.

RÉFÉRENCES

- BECKER H., 1985, *Outsiders. Études de sociologie de la déviance*, Métailié.
- BERRY V., 2008 « Une "cyberculture" ludique, collaborative et paradoxale ». *Médiamorphoses* 22, p. 55-61.
- BOELLSTORFF T., 2006, « A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies », *Games and Culture* 1 (1), p. 29-35.
- BOURDIEU P., 1979, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Minuit.
- , 1984, « Comment peut-on être sportif? », in *Questions de sociologie*, Minuit, p. 173-195.
- , 1984, « Espace social et genèse des "classes" », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales* 52 (1), p. 3-14.
- , 1998. *Les Règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Le Seuil.
- BOUTET M., 2008, « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu », *Sociologie du travail* 50, p. 447-470.
- CASTRONOVA E., 2004, « The Price of Bodies : A Hedonic Pricing Model of Avatar Attributes in a Synthetic World », *Kyklos* 57 (2), p. 173-196.
- CASTRONOVA E. CORNELL R., ELEFANTE P. et ROSS T., 2008, « L'irréversible érosion du cercle magique? », *Quaderni* 67, p. 61-71.
- COVER R., 2006, « Gaming (Ad) diction : Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth », *Game Studies* 6 (1).
- FILICIAK M., 2003, « Hyperidentities. Postmodern Identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games », in WOLF M. J. P. et PERRON B. (dir.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, p. 67-86.

- FISKE J., 1992, « The Cultural Economy of Fandom », in *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*, L. Lewis (dir.), Routledge, p. 30-49.
- FOUCAULT M., 1976, *Histoire de la sexualité 1. La volonté de savoir*, Gallimard.
- GELDER K., 2005, « The Field of Subcultural Studies », in GELDER K. et THORNTON S. (dir.), *The Subcultures Reader*, Routledge, p. 1-15.
- GRIGNON C. et PASSERON J.-C., 1989, *Le Savant et le populaire. Misérabilisme et populisme en sociologie et en littérature*, Gallimard/Seuil.
- GRUNDY D., 2008, « The Presence of Stigma Among Users of MMORPG RMT », *Games and Culture* 3 (2), p. 225-247.
- HALL S., 1994, « Codage/Décodage », *Réseaux* 12 (68), p. 27-39.
- HÉBDIGE D., 2008, *Sous-culture. Le sens du style*, Zones.
- HUIZINGA J., 1951, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard.
- LAHIRE B., 2004, *La Culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, La Découverte.
- LEHDONVIRTA V., 2009, « Virtual Item Sales as a Revenue Model: Identifying Attributes that Drive Purchase Decisions », *Electronic Commerce Research* 9 (1-2), p. 97-113.
- LESSIG L., 2006, *Code*, Basic Books.
- LEVINE L. W., 1988, *Highbrow/Lowbrow. The Emergence of Cultural Hierarchy in America*, Harvard University Press.
- MAUCO O., 2008, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *Quaderni* 67, p. 19-32.
- MORTENSEN T. E., 2008, « Humans Playing *World of Warcraft* », in CORNELIUSSEN H. G. et RETTBERG J. W. (dir.), *Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft reader*, Massachusetts Institute of Technology Press, p. 203-223.
- PETERSON R. A. et KERN R. M., 1996, « Changing Highbrow Taste: From Snob to Omnivore », *American Sociological Review* 61 (5), p. 900-907.
- SAPIRO, G. 1999, *La Guerre des écrivains*, Fayard.
- THORNTON S., 1996, *Club Cultures. Music, Media and the Subcultural Capital*, Wesleyan University Press.
- TRÉMEL L. et FORTIN T., 2006, « Les jeux de "civilisation": une représentation du monde à interroger », in MORA P. et TRÉMEL L. (dir.), *Les Jeux vidéo. Pratiques, contenus et enjeux sociaux*, L'Harmattan, p. 123-168.
- TURKLE S., 1995, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Simon and Schuster.
- WILSON S. M. et PETERSON L. C., 2002, « The Anthropology of Online Communities », *Annual Review of Anthropology* 31, p. 449-467.
- WITTGENSTEIN L., 2004, *Recherches philosophiques*, Gallimard.
- YEE N., 2006, « Motivations for Play in Online Games », *CyberPsychology & Behavior* 9 (6), p. 772-5.