

L'univers narratif étendu des MMORPGs

Du *Lore* au *roleplay* : pour une étude de la narrativité du MMORPG

Mémoire réalisé par
Géraldine Wuyckens

Promoteur
Philippe Marion

Année académique 2015-2016
Master en information et communication, finalité approfondie

Table des matières

Remerciements	3
Introduction.....	4
Partie I : Cadre théorique	7
Chapitre I : Mise en contexte.....	7
Des premiers mondes virtuels aux MMORPGs.....	7
Le roleplay en ligne	10
Chapitre II : L'architecture du récit.....	13
Etudier le jeu vidéo : de la narratologie aux Play Studies	13
Le récit dans le jeu vidéo	16
Du récit à l'univers : le cas du MMORPG.....	19
Chapitre III : La pratique du roleplay	29
Joueur, avatar, personnage : immersion et identification.....	29
Situer le roleplay dans le MMORPG	33
Les rôlistes, une communauté participative.....	38
Partie II : Ethnographie virtuelle	42
Chap. IV : Le jeu World of Warcraft.....	44
Justification du choix du jeu et du serveur.....	44
Connaissances préalables des MMORPGs, de WoW et du roleplay.....	47
Chap. V : Méthodologie	49
Premières démarches.....	49
L'observation participante	50
Le questionnaire	53
Chapitre VI : Résultats.....	56
Le roleplay dans WoW	56
La construction d'un personnage	58
La communauté RP du serveur <i>Kirin Tor</i>	63
Les guildes RP	69
Conclusion	77
Bibliographie	79
Annexes	85

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué à la réussite de ce mémoire et qui m'ont aidée lors de sa rédaction.

Tout d'abord, j'adresse mes remerciements au professeur M. Philippe Marion de l'Université Catholique de Louvain qui, en tant que promoteur, m'a guidée dans mon travail et m'a aidée à trouver des solutions pour avancer. Ses conseils et son expertise m'ont permis de progresser efficacement dans la rédaction de ce mémoire.

Je tiens à remercier vivement les membres du Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels (LabJMV) pour leurs conseils avisés et leur aide précieuse, et en particulier le professeur Olivier Servais de l'Université Catholique de Louvain, qui m'a conseillée dans ma méthode afin de mener à bien mon ethnographie virtuelle.

Je remercie également les rôlistes de la communauté du serveur *Kirin Tor* de *World of Warcraft* pour leur accueil, leur confiance et leur disponibilité, et spécialement le joueur Norlf, qui fut mon guide dans ce monde virtuel inconnu. Ces personnes ont porté un grand intérêt à mes recherches qui ne m'a pas laissée indifférente.

Enfin, je tiens à remercier toutes les personnes proches qui m'ont conseillée et relue lors de la rédaction de ce mémoire.

Introduction

De nos jours, les jeux vidéo sont largement répandus à travers le monde. Nous les retrouvons au quotidien sur de multiples supports comme les smartphones, les tablettes, les ordinateurs ou les consoles. Ils sont aussi variés que les jeux classiques et proposent différentes manières de jouer : le combat, l'aventure, la réflexion, la stratégie ou encore la simulation. Pour certaines personnes, ils rythment leurs journées par la réussite d'objectifs quotidiens, tandis que pour d'autres, ils permettent de passer le temps tout en s'amusant. Nous constatons ainsi que la pratique des jeux vidéo est fort diversifiée et qu'elle l'est d'autant plus actuellement avec le développement des jeux en ligne (ou jeux en réseau). Par leur interactivité croissante, ces derniers donnent en effet naissance à de nouvelles formes de communication et, par conséquent, à de nouvelles formes de sociabilité.

Dans le champ de la recherche, les jeux vidéo ont pris du temps à attirer l'attention des scientifiques. Considérés comme ayant une mauvaise influence sur les joueurs (violence, addiction, etc.), ils ont longtemps été analysés dans leurs aspects les plus négatifs dans le domaine des sciences humaines et sociales. Bien qu'il ne faille pas les ignorer, il est important de prendre également en compte leurs bons côtés, comme leur impact positif sur les joueurs « on their sociability, their management and organizing skills (Mc Gonigal, 2011) and even their understanding of economics (Castronova, 2005) » (Lelièvre, 2011, p.1). Le jeu vidéo constitue en effet un média riche de notre société contemporaine ayant acquis une telle importance de nos jours qu'il ne faut pas le mépriser.

Depuis les années 2000, nous assistons de ce fait à un regain d'intérêt pour le jeu vidéo. Cela a contribué à l'émergence de nouvelles analyses sur le jeu vidéo tenant compte de l'ensemble de ses aspects, que nous pouvons rassembler dans la discipline interdisciplinaire des Game Studies, qui « s'occupent des paramètres formels des systèmes de jeu, une sorte de

double miroir de l'activité professionnelle de *game design*¹ [...] » (Triclot, 2011, p.25). D'abord étudié en psychologie et sociologie, le jeu vidéo est aujourd'hui un objet de recherche pour de nombreuses disciplines de l'information et la communication, telles que la narratologie, la sémiotique, l'anthropologie ou les Cultural Studies.

Dans le cadre de notre recherche, nous nous intéressons spécifiquement aux MMORPGs, les jeux de rôle en ligne massivement multijoueur. Apparus dans le début des années 2000, « il s'agit pour le dire rapidement ici de réunir des milliers d'internautes dans un seul et même univers ludique jouant ensemble, chacun derrière un personnage numérique, s'affrontant ou coopérant, co-habitant dans un monde simulé » (Berry, 2006, p.2). De nombreux articles scientifiques les surnomment également de *mondes virtuels*, « digital environments that are generally multi users and accessible though the internet » (Lelièvre, 2012, p.1), pour souligner l'aspect fictionnel de l'univers qu'ils proposent. Considérés comme les mondes virtuels les plus populaires de nos jours, les MMORPGs témoignent du succès grandissant du marché du jeu vidéo.

L'objet de la recherche porte particulièrement sur la pratique communautaire du roleplay (en français, le jeu de rôle) dans les MMORPGs. L'objectif final est de déterminer les différentes strates narratives du MMORPG et de comprendre la configuration spécifique qu'elles peuvent prendre en relation avec un esprit communautaire. Pour le dire plus simplement, ce mémoire vise à aller au cœur du récit du MMORPG, de l'histoire de celui-ci à celle des personnages conçue par les joueurs, en passant par celle de la communauté et des guildes roleplay, ainsi qu'à comprendre comment il est organisé narrativement. Nous posons par conséquent comme hypothèses que le MMORPG est un récit et que la pratique communautaire du roleplay donne naissance à un récit collectif dans le MMORPG.

¹ *Game design* ou *gamedesign* : terme renvoyant à la structure du jeu
> *Game designer* : créateur « de la structure (le système de règles) de la situation ludique » (Genvo, 2009, p.13).

Afin de mener à bien la recherche et de vérifier les hypothèses, le mémoire se divise en deux points principaux. La première partie étudie la narrativité du MMORPG et la pratique du roleplay d'un point de vue théorique. Pour celle-ci, nous nous centrons particulièrement sur les séries culturelles du jeu vidéo, du jeu de rôle et de la fantasy. En fonction de la série culturelle choisie, nous pouvons en effet étudier les jeux vidéo en ligne sous différents angles et en tirer divers constats. Dans notre cas, nous abordons le jeu vidéo en ligne, et plus particulièrement le MMORPG, en l'inscrivant dans les trois histoires culturelles précédentes. En outre, nous menons une ethnographie virtuelle dans le jeu *World of Warcraft*, plus précisément dans la communauté des rôlistes du serveur *Kirin Tor*. À travers l'observation participante et un questionnaire, elle vise à comprendre de l'intérieur la pratique du roleplay et de ce fait à enrichir les théories développées dans la première partie. La confrontation des deux parties nous permettra ainsi de répondre aux questions de recherche et de vérifier les hypothèses.

Partie I : Cadre théorique

Chapitre I : Mise en contexte

Avant de nous plonger dans l'étude de la narrativité du MMORPG et de la pratique du roleplay, nous proposons d'établir une mise en contexte des MMORPGs et du roleplay. Ce chapitre est en effet essentiel à la bonne compréhension de ce qui va suivre.

Des premiers mondes virtuels aux MMORPGs

Afin de comprendre ce que sont les MMORPGs et comment ils sont construits, nous devons remonter quelques dizaines d'années en arrière. À l'origine, les premiers mondes virtuels sont « des détournements de logiciels de recherche et des premiers programmes de communication à distance utilisés et développés dans les laboratoires universitaires aux Etats-Unis et en Angleterre » (Berry, 2012, p. 49). C'est dans ce contexte qu'apparaissent les MUDs, les donjons multi-utilisateurs, ancêtres des MMORPGs. Le premier jeu de ce type, nommé *MUD1* puis *British Legends*, apparaît en 1978 à l'Université d'Essex en Angleterre. Développé par Roy Trubshaw et Richard Bartle, il s'agit d'un jeu se basant sur le texte, où il faut interagir avec la base de données et les autres joueurs. Pratiqué sur des campus américains et anglais, il demeura le jeu le plus populaire jusqu'en 1999. S'inspirant de l'univers du jeu de table *Donjons & Dragons* apparu à la même époque, il « invite les joueurs à l'exploration et à la construction d'un château médiéval dans lequel ils peuvent interagir, discuter et échanger des objets » (Berry, 2012, p.49).

Des mondes virtuels autres que textuels voient le jour quelques années plus tard, comme le jeu *Habitat* en 1986 de *Lucas Art* (Berry, 2012, p.50). Ces nouveaux types de jeu proposent des interfaces graphiques en 2D puis en 3D où il est possible d'incarner un avatar, terme désignant « un petit personnage représentant à l'écran l'utilisateur qui lui permet d'interagir avec l'environnement et ses semblables » (Perény, 2013, p.177). Sous cette

enveloppe numérique, les joueurs se mettent en quête d'aventure par l'exploration de nouvelles contrées et rencontrent d'autres joueurs interprétant des personnages. Ces jeux annoncent l'émergence des premiers MMORPGs, acronyme de *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (jeux de rôle en ligne massivement multijoueur).

Ce nouveau type de jeu propose à lui tout seul un univers si étendu que nous pouvons nous y retrouver des milliers à la fois. Il s'agit ainsi d'un jeu vidéo *synchrone*, c'est-à-dire où « tous les joueurs se retrouvent devant le jeu en même temps » (Cicurel, 2005, p.13). Nous pouvons également qualifier les MMORPGs d'*univers persistants*, « où une partie sans fin se déroule de façon continue, que le joueur soit connecté ou non à un monde qui est en constante évolution » (Genvo, 2008, p.178). En effet, les joueurs sont répartis sur différents serveurs (généralement sur base linguistique et géographique) qu'ils peuvent quitter et rejoindre à tout moment du jeu sans que celui-ci ne se mette « en pause ».

En outre, « Les mécanismes de jeu des MMORPG sont basés sur la progression du personnage, la maîtrise de celui-ci et la résolution de quêtes préprogrammées [...] » (Cicurel, 2005, p.18). Au cours du jeu, les joueurs tentent en effet d'acquérir de nouvelles compétences ou des équipements plus performants pour leur(s) personnage(s). Par conséquent, « Il s'agit dans ces jeux de créer un personnage, ce que l'on appelle un avatar. Cet avatar est défini par des caractéristiques chiffrées, une apparence que les joueurs peuvent personnaliser, un métier, et devra évoluer et grandir dans un monde simulé » (Berry, 2006, p.3) par l'accomplissement de diverses quêtes. « Un avatar est composé d'un modèle en 3D, d'un inventaire et de nombreuses caractéristiques liées au « gameplay » : faction de l'avatar, sa force, sa santé, ses occupations, etc. » (Lelièvre, 2012, p.43). Un joueur peut en général créer plus d'un personnage par compte d'utilisateur.

Les possibilités de jouer sont toutefois bien plus vastes que la simple évolution des personnages dans l'histoire du jeu. Celle-ci se termine bien à un moment donné mais d'autres activités s'offrent encore au joueur :

réaliser un personnage de chaque profession, affronter d'autres joueurs via le *JcJ* (Joueur contre Joueur), aider les débutants, entrer dans une guild, participer aux événements spéciaux proposés par le jeu (Nouvel an chinois, Pâques, Noël, etc.) ou encore obtenir tous les titres ou succès. Par conséquent, le joueur se trouve face à une infinité de possibilités dont le choix de l'une ou l'autre déterminera sa place dans le jeu. S'ajoute à cela également les éléments du méta-jeu, c'est-à-dire autour du jeu, tels que la pratique du roleplay, les forums de guild, les fanfictions, le craftware, la création de vidéo (les machinimas) ou les événements créés par les joueurs. Certaines activités ne « sont initialement pas prévues : mariages entre joueurs ; enfants, baptêmes, apéritifs, crémaillères , ... Toutes ces activités génèrent un ensemble d'apprentissages co-latéraux à la pratique elle-même : maîtrise d'outils informatiques, utilisation de sites Internet, création de textes, d'images, de vidéos » (Berry, 2006, p. 12). L'ensemble de ces activités permettent par conséquent de prolonger l'expérience du jeu.

Pour finir, nous observons généralement dans les MMORPGs deux grandes factions s'affrontant : la Horde contre l'Alliance dans *WoW* (World of Warcraft), la République contre l'Empire dans *SWTOR* (Star Wars : The Old Republic) ou encore les Luxons contre les Kurzicks dans *GW* (Guild Wars). Nous retrouvons ainsi dans la majorité des cas une histoire inhérente au jeu. Celle-ci trouve son inspiration dans l'histoire ludicisée, la science-fiction, la post-modernité ou encore le médiéval fantastique (Berry, 2006, p.4). Basée en général sur un conflit, elle intègre les personnages des joueurs via la réalisation de quêtes diverses afin de, par exemple, rétablir l'ordre dans le monde virtuel, éradiquer des ennemis puissants, etc. Par conséquent, les MMORPGs permettent non seulement d'interagir avec le jeu mais également de participer à leur histoire via la création d'un personnage et son évolution. Il s'agit d'ailleurs d'une caractéristique fondamentale du jeu vidéo : « Le jeu vidéo est au regard d'autres médias un support hybride qui repose sur un triple rôle que doit endosser le joueur : il est à la fois le lecteur d'une histoire dans un univers programmé mais l'auteur et le décideur du déroulement d'une narration » (Berry, 2006, p.9).

Le roleplay en ligne

Le roleplay (abrégé « RP ») est une pratique qui consiste à incarner un personnage comme un acteur le ferait dans une pièce de théâtre ou au cinéma. Plus précisément, « Faire du roleplay revient à s'inventer un personnage cohérent vis-à-vis du monde de jeu et à le faire vivre. Le fait de jouer ce personnage peut être conçu comme une imitation. [...] La pratique du roleplay se trouve à mi-chemin entre écriture et jeu d'acteur et varie énormément en terme d'intensité et de style en fonction des joueurs, des communautés et des jeux » (Lelièvre, 2012, p.98). Nous pouvons ainsi également désigner le roleplay par le terme « mimicry, c'est-à-dire le faire-semblant, le « role-play », l'interprétation d'un personnage dans un univers de fiction » (Berry, 2008, p.9). Il faut enfin savoir qu'il existe différents « degrés » de roleplay où, poussé à l'extrême, nous nous exprimons et agissons comme notre personnage le ferait, et non en tant que joueur.

Le roleplay trouve ses origines dans les Wargames (en français, jeux de guerre), des jeux de simulation militaire ou historique. Ce type de jeu « naît à la fin du XVIII^e siècle dans les milieux militaires européens, et demeura longtemps cantonné aux écoles d'officiers » (Caïra, 2007, p.15). Joué avec des figurines ou des pions, le jeu consiste à simuler une bataille sur le plateau de jeu. À l'origine utilisés pour former les soldats, les Wargames deviennent par la suite un véritable divertissement et sont commercialisés à grande échelle. Ils inspirent les premiers jeux de rôle sur table, comme l'illustre jeu *Dungeons and Dragons* créé par Gary Gygax et Dave Arneson dans les années 1970, lui-même tirant son inspiration de l'imaginaire médiéval-fantastique de l'univers de J.R.R. Tolkien.

Dans le jeu de rôle sur table, les joueurs sont amenés à incarner chacun un personnage (une figurine du plateau). L'un d'entre-eux est le maître du jeu (MJ) : « il va diriger les joueurs et mettre les personnages en scène pour permettre l'élaboration de l'histoire » (Cicurel, 2006, p.57). Il est celui qui crée le scénario et projette les participants dans un monde imaginaire. Il est ainsi le seul à décider de ce qu'il va se passer au cours de la partie et les

joueurs doivent réagir en conséquence. Nous pouvons dès lors qualifier les joueurs de jeux de rôle sur table, sous l'expression de Laurent Trémel, de *faiseurs de monde*, « se projetant dans des mondes imaginaires et élaborant des scénarios fantastiques [...] » (Trémel, 2001, p.1).

Le jeu de rôle sur table va à son tour inspirer d'autres jeux, comme les jeux vidéo en ligne avec les MMORPGs qui ne sont autres que la version industrialisée des jeux de rôle « papier » (Craipeau, 2011, p.26). Comme leur nom l'indique, les MMORPGs sont des jeux de rôle en ligne, des « environnements persistants ludiques en images de synthèse 3D temps réel, incorporant des systèmes de jeux de rôle, où le joueur s'incarne à travers un avatar dans un univers de fiction » (Lelièvre, 2012, p.50). Le jeu de rôle est dès lors présent dès la création de l'avatar dans le jeu. Certains joueurs décident toutefois d'incarner plus amplement leur personnage à travers des activités de roleplay du méta-jeu. Nous pouvons ainsi mettre en évidence deux formes principales de création des joueurs réalisant du roleplay. Premièrement, le roleplay consiste à organiser des événements avec des scénarios conçus par les joueurs et à créer des règles supplémentaires au-dessus de celles du jeu. Deuxièmement, les rôlistes (les joueurs de jeu de rôle) peuvent inventer des histoires en dehors du jeu, comme des nouvelles, des fanfictions ou des *backgrounds*² liant ou non les personnages entre eux (Lelièvre, 2011, pp.4-5).

La pratique du roleplay s'effectue ainsi rarement toute seule, si bien que nous pouvons observer des communautés de rôlistes dans la majorité des MMORPGs, établissant leurs propres règles et organisant régulièrement des événements. « Pour pouvoir communiquer et rester immergé dans son rôle, il est important qu'il n'y ait pas de rupture dans l'univers imaginaire partagé. Cet univers partagé nécessite une culture commune et des conventions communes [...] » (Lelièvre, 2012, p.101). L'histoire du personnage doit être ainsi cohérente avec celles de la culture du jeu vidéo, de l'univers du jeu concerné et de la communauté. Nous pouvons ainsi

² *Background* : histoire racontant le passé du personnage.

mettre en évidence dans le roleplay une « immersion narrative par une culture et un récit collectif » (Berry, 2006, p.8).

En plus de la communauté du serveur, les rôlistes peuvent décider de se regrouper au sein d'une guilde, une communauté virtuelle de joueurs, afin de pouvoir au mieux jouer leur rôle et interagir avec les autres rôlistes. La naissance des guildes dans les MMORPGs est en réalité liée à celle du roleplay. En effet, à l'origine, le roleplay provient d'une initiative des joueurs qui, face à la standardisation des MMORPGs devenus très structurés et soignés (Lelièvre, 2003, p.53), commencèrent à se regrouper en guildes et à faire du roleplay indépendamment des développeurs. « Regroupements à l'origine créés hors de toute structuration marchande, les éditeurs de jeux ont par la suite encouragé ce type de communauté [...], ont intégré les guildes dans la dynamique même du jeu » (Berry, 2006, p.5). Ont ainsi pu émerger diverses infrastructures comme des halls de guildes contribuant au développement et à l'organisation des guildes. Ces dernières occupent de nos jours un rôle-clé, voire indispensable, dans le fonctionnement du jeu et la progression des personnages.

Pour terminer, nous pouvons mettre en évidence plusieurs aspects du roleplay en ligne semblables au jeu de rôle sur table : « fighting simulation and strategy, progression of the player's avatar, interactive exploration of the fictional world, trade and craft, and roleplay » (Lelièvre, 2011, p.2). Les deux pratiques présentent toutefois quelques différences. En effet, le roleplay dans les MMORPGs se réalise via le texte et les actions du personnage tandis que les jeux de rôle sur table se basent sur la voix. Les rôlistes en ligne utilisent d'ailleurs différents codes pour communiquer, comme les astérisques pour décrire leurs actions. De plus, dans les MMORPGs, il n'y a pas de maître de jeu ; comme expliqué précédemment, le roleplay se pratique avant tout lors d'événements où les joueurs réagissent en fonction du déroulement de ceux-ci.

Chapitre II : L'architecture du récit

Etudier le jeu vidéo : de la narratologie aux Play Studies

La narratologie est une discipline se consacrant à l'étude du récit. Nous retrouvons deux grandes approches dans ce champ de recherche. La première s'intéresse à l'étude des catégories du récit, dont les personnages, le temps, l'espace et les modes de narration, ainsi qu'« à ce qui ferait l'essence du narratif, à savoir l'articulation de l'action et sa logique consécutive » (Marti, 2012, p.2). Pour cela, elle reprend des travaux comme ceux de Benveniste, Genette, Adam, Ricœur, Glaude, Reuters, Jouve ou encore Pouillon. La seconde approche est tirée de l'ouvrage *Morphologie des Contes* de Vladimir Propp et des travaux de ses successeurs tels que le schéma actantiel de Greimas ou la logique binaire de Bremond. Ces travaux « seront à l'origine de toutes les études de sémiotique narrative développées par l'école linguistique de tendance structuraliste » (Lits, 2008, p.62).

La narratologie trouve son origine dans les études littéraires, ce qui explique son intérêt premier pour les récits sous la forme de textes écrits et organisés par un auteur. En 1964, Claude Bremond s'inspire des travaux de Vladimir Propp afin d'étendre l'analyse de ce dernier sur les contes à tout récit, comme les médias. C'est ainsi que, « Quelques années plus tard, Todorov créa le néologisme « narratologie » dans le but avoué d'émanciper la jeune théorie du récit de son origine littéraire » (Marti et Baroni, 2014, p.2). Depuis lors, de nombreux autres domaines que littéraires sont étudiés en narratologie, comme les films ou les bandes-dessinées.

Les successeurs de Todorov vont toutefois privilégier encore longtemps l'analyse des phénomènes textuels. Ce n'est seulement vraiment depuis une vingtaine d'années que nous assistons à un élargissement des objets d'études de la narratologie, intégrant notamment la problématique de l'interactivité. Des auteurs comme Claude Bremond, Umberto Eco ou Hilary Danner prennent ainsi en compte le rôle du lecteur dans la configuration du récit et la construction de mondes fictionnels (Marti et

Baroni, 2014, p.3). L'apparition de fictions interactives oblige toutefois à redéfinir certains concepts de narratologie et à la confronter à d'autres disciplines pour comprendre les nouvelles configurations que peuvent prendre les récits actuels.

Concernant le jeu vidéo, la narratologie littéraire est « intéressante pour aborder l'analyse de l'intrigue dans le jeu vidéo car elle prend en compte non seulement la création et le fonctionnement matériel de la structure matérielle du jeu mais aussi l'expérience narrative qu'elle suppose » (Marti, 2014, p.3). Cependant, elle reste limitée en ce qui concerne les formes interactives du récit du jeu vidéo, ses approches étant « majoritairement menées à partir du critère de l'action et du scénario, celles qui privilégiaient le level design et qui observaient le jeu vidéo de l'extérieur » (Marti, 2012, p.12). L'étude de l'interaction entre le joueur et son jeu fut ainsi longtemps délaissée au profit de celle du *gamedesign*, c'est-à-dire l'étude du jeu vidéo dans sa structure et non dans ses usages, du point de vue du joueur. Le jeu vidéo repose certes « sur une narrativité statique, préétablie, scriptée [mais également sur] une narrativité dynamique produite par l'interaction du joueur avec le jeu » (Marti, 2014, p.11). Cette « double » narrativité constitue ce que nous pouvons appeler la narrativité vidéoludique, autrement dit « la combinaison entre une intrigue « préprogrammée » et matérielle, et l'expérience de cette intrigue par le joueur » (Marti, 2014, p.2). La narratologie classique s'est malheureusement révélée insuffisante pour étudier la question de la narrativité vidéoludique. Afin de l'aborder, de nombreux chercheurs suggèrent de confronter la discipline avec un autre domaine de recherche, à savoir la ludologie.

Apparue dans les mêmes années que la narratologie et trouvant son origine dans les travaux de Johan Huizinga (1938) et de Roger Caillois (1967) sur le jeu, la ludologie « s'est affirmée comme une science des jeux prenant en compte l'organisation de la pratique ludique (espace, temps, règles), mais aussi sa dimension sociale (position du joueur, effets du jeu) » (Marti et Baroni, 2014, p.5). Alors que la narratologie se focalise sur le récit et la narration, la ludologie se concentre quant à elle sur le jeu et l'interactivité.

Malgré la richesse de ces deux disciplines, leurs objets respectifs se sont avérés insuffisants pour étudier le jeu vidéo dans son ensemble. En 2001, ont ainsi émergé les Game Studies, permettant de dépasser les limites des deux champs de recherche. Elles se définissent « comme un ensemble interdisciplinaire dans lequel s'interpénètrent les méthodes de disciplines constituées (histoire, sociologie, psychologie, anthropologie) et de disciplines transversales (génétique textuelle, sémiotique, narratologie et ludologie) » (Marti et Baroni, 2014, p.6). Dans les Game Studies, nous retrouvons trois types d'approches centrales : celle des sciences humaines et sociales, celle des concepteurs de jeu et celle de la narratologie et de la ludologie (Marti, 2012, p.1).

Les Game Studies ont toutefois été à leur tour critiquées, celles-ci ne prenant pas assez en compte l'influence du joueur. En réaction à cette insuffisance, se sont développées les Play Studies, s'intéressant au jeu vidéo comme expérience et non seulement en tant que forme. Tandis que les précédentes se concentrent sur les paramètres formels du jeu, les Play Studies se tournent « vers la fabrique des expériences, les positions de sujets avec lesquelles jouent les jeux » (Triclot, 2011, p.25). Afin de bien comprendre leurs différences, il semble primordial de distinguer le *game* du *play*. Le *game* renvoie au « jeu en tant qu'ensemble défini par un système de règles » tandis que le *play* renvoie au « mouvement libre au sein d'une structure plus rigide » (Genvo, 2009a, pp.105-108). Les Play Studies constituent par conséquent une discipline visant à approcher le jeu vidéo non de l'extérieur, en restant en « surface », mais de l'intérieur, à partir de l'expérience libre du joueur. À noter que celle-ci varie fortement d'un jeu à l'autre, en fonction de la marge de manœuvre permise par le *gamedesign*.

Afin de mener à bien une étude des récits dans les jeux vidéo, et plus particulièrement le MMORPG, il paraît donc fondamental de combiner plusieurs approches. Certes, la suite du chapitre se centre particulièrement sur les théories du récit mais prend également compte des apports des Game Studies et des Play Studies dans le domaine du jeu vidéo, indispensables pour comprendre le MMORPG dans l'ensemble de sa structure narrative.

Le récit dans le jeu vidéo

En narratologie, le récit est une notion fortement discutée. Selon Benveniste, le récit se distingue du discours de par son absence à toute référence d'énonciation. Genette définit quant à lui le récit comme le signifiant ou l'énoncé, par opposition à l'histoire constituant le signifiant ou le contenu narratif, et à la narration constituant l'acte narratif producteur. Pour Adam, le récit est un type de texte parmi d'autres mais se différencie des descriptions, des dialogues ou des explications du fait qu'il *raconte*. Il établit six critères définissant le récit : « une succession d'événements, une unité thématique, des prédicats transformés (l'inversion des contenus posée par la sémiotique greimasienne), un procès (c'est-à-dire une action qui forme un tout, comprenant un début, un nœud et un dénouement, similaire à la mise en intrigue de Ricœur), une causalité narrative qui excède l'enchaînement chronologique, une évaluation finale configurante ». Ces critères rejoignent ceux de Paul Ricœur : « début, milieu et fin ; étendue appropriée ; principe de causalité narrative ; principe de nécessité narrative ; thème ; implication d'intérêts humains ; conclusion imprévisible et congruante ; conclusion qui permet la rétrospection ; inversion de l'effet des actions ; actualisation (Dubied, 1999) » (Lits, 2008, pp.71-73).

Ces définitions sont toutefois à relativiser, l'ensemble de ces critères aboutissant « à une définition extrêmement stricte du type (ou du prototype) narratif » (Lits, 2008, p.74). Dans la continuité des travaux précédents, les définitions structuralistes et poststructuralistes ont donc réfléchi à la structure minimale pour qu'il y ait un récit. Barthes compare le début et la fin du récit, et introduit le concept de la « boîte noire », renvoyant à une suspension de l'équilibre, à un bouleversement. Kristeva parle plutôt d'une suspension disjointe où les éléments seraient d'abord séparés puis entrecroisés et enfin à nouveau séparés. Adam développe quant à lui le principe du nouement afin d'expliquer que toute histoire a un dénouement à sa fin. L'ensemble de ces chercheurs mettent par conséquent en avant un

équilibre initial, un déséquilibre et un équilibre final dans la structure minimale de tout récit (Marion, 2011).

De nos jours, nous assistons à une extension du récit, qui s'observe fortement dans les médias. Il y émerge des récits si immenses qu'ils semblent ne pas avoir de fin. La notion de clôture, si importante dans la narratologie classique, est ainsi remise en question. La narratologie médiatique propose à ce sujet la notion de « méta-clôture » pour désigner les récits qu'il n'est pas possible de clôturer : à force de ne pas finir, l'histoire se répète et donc il y a une certaine clôture, un retour au même (Marion, 2014). Avec le jeu vidéo, les modèles et théories du récit sont d'autant plus bouleversés, ceux-ci devant prendre en considération l'interactivité entre le joueur et le jeu vidéo. En plus de l'histoire préprogrammée et préétablie du jeu vidéo, nous devons donc prendre en compte l'expérience de l'intrigue par le joueur. Cette « double » narrativité caractérise ce que nous avons appelé plus haut la narrativité vidéoludique. Afin de comprendre cette caractéristique fondamentale propre au jeu vidéo, nous proposons de distinguer le récit figé du récit émergent, en nous référant aux travaux menés par Selim Krichane sur l'intrigue dans le jeu vidéo.

Le récit figé, également appelé récit incorporé ou récit intégré (Henry Jenkins), « renvoie à l'ensemble des informations relatives à l'intrigue, à la caractérisation des personnages ou aux déroulements d'événements qui ne dépendent pas de l'activité du joueur et qui apparaissent en des endroits fixes et programmés des jeux » (Krichane, 2014, p.2). Il comprend les informations narratives issues des dialogues, des manuels du jeu ou des cinématiques. Egalement qualifié de « récit enchâssé », il s'agit du récit « qui est déjà écrit par les concepteurs et qui ne peut être influencé par le joueur qu'indirectement » (Barnabé, 2012, p.15). Nous pouvons par conséquent inscrire le récit figé dans le *gamedesign*, terme renvoyant à la structure du jeu, le jeu tel que défini par un système de règles.

Le récit émergent, ou récit incarné (Henry Jenkins), « renvoie aux enchaînements d'événements et d'actions dépendant de l'activité du joueur,

de sa mobilisation des mécanismes de jeu, de son accomplissement des conditions de victoire, ou au contraire de sa mise en échec ludique » (Krichane, 2014, p.2). Il s'agit des contenus narratifs actualisés par le joueur, via son expérience dans le jeu. Ceux-ci prennent forme par l'intermédiaire du *gameplay*, c'est-à-dire via les « modalités d'action laissées à disposition du joueur pour agir dans l'œuvre » (Genvo, 2009a, p.142). Nous pouvons également le qualifier de « récit vidéoludique », c'est-à-dire le récit « qui est le résultat d'une suite d'actions, réalisées par le joueur lors d'une partie » (Barnabé, 2012, p.15).

Pour qu'il y ait jeu vidéo, il faut par conséquent que nous retrouvions ces deux types de récits, l'un étant indispensable à l'autre pour qu'il y ait interactivité. La narration va donc de pair avec l'interactivité, même si elle peut être moins importante dans certains jeux que d'autres. En effet, « l'histoire d'un jeu peut être ennuyeuse mais il faut prendre aussi en compte le point de vue du joueur et de son expérience : ce qui prime, c'est ce qu'on pourra appeler « l'interaction narrative », à savoir la réaction du système à l'action du joueur, propre à susciter la perception d'un phénomène narratif » (Marti, 2012, p.12). De nos jours, nous ne parlons plus vraiment d'interactivité mais de *gameplay*, entendu comme l'« essence même du jeu qui cumule jouabilité et plaisir du jeu » (Genvo, 2009a, p.143). Les actions du joueur sont dès lors fondamentales à prendre en compte dans l'étude du récit du jeu vidéo, celles-ci actualisant son histoire.

Afin d'étudier le *gameplay* d'un jeu vidéo, il est nécessaire de combiner plusieurs approches. À elle seule, la narratologie ne permet pas en effet d'étudier le récit vidéoludique dans sa globalité. Combinée à la ludologie, il est toutefois possible de comprendre l'interaction du joueur avec le jeu. Sébastien Genvo s'intéresse ainsi au rôle du joueur dans l'actualisation de l'œuvre, soit le *gameplay*, en se penchant sur la relation entre récit et jeu vidéo. Il propose de revoir le schéma narratif canonique de Greimas en intégrant la dynamique de l'interactivité « [...] pour décrire l'arrangement logique, temporel et sémantique des éléments d'une action (Hébert, 2006) » du joueur (Genvo, 2009a, p.147). Dans ce modèle (cf. figure 1),

sont décrit les modalités du faire, les actants impliqués ainsi que les quatre phases composant le projet de la narration (Genvo, 2009a, p.150).

Séquence	Manipulation	Compétence	Performance	Sanction
Modalité du faire	Faire-savoir Faire-vouloir Faire-faire	Devoir-faire Vouloir-faire Pouvoir-faire Savoir-faire	Faire	
Actants impliqués	Destinateur – Sujet opérateur virtuel	Sujet opérateur qualifié	Sujet opérateur réalisé	Destinateur – Sujet opérateur reconnu – Destinataire

Figure 1 : Schéma narratif canonique (selon A.J. Greimas et J. Courté)

Dans le jeu vidéo, le modèle se trouve totalement bouleversé : une co-énonciation de l'acte de jeu est partagée entre le joueur et l'avatar en ce qui concerne les modalités d'action du savoir-faire et du pouvoir-faire. Dès lors, une co-énonciation est partagée entre la structure même du jeu (*game*) et l'attitude ludique du joueur (*play*), d'où le terme de *gameplay* (Genvo, 2009b, p.649). Le schéma narratif de Greimas permet par conséquent d'étudier le *gameplay* d'un jeu vidéo à partir des relations entre le joueur et son avatar. À noter que le *gameplay* varie fortement d'un jeu à l'autre en fonction des possibilités d'action offertes aux joueurs et constitue de nos jours un élément important dans le marché vidéoludique, celui-ci faisant « la qualité d'un jeu vidéo indépendamment de ses seules spécificités techniques » (Genvo, 2009b, p.649).

Du récit à l'univers : le cas du MMORPG

Comme développé au point précédent, le jeu vidéo possède deux narrativités : celle préprogrammée par les éditeurs du jeu et celle actualisée par le joueur via son interaction avec le jeu. L'objectif de ce troisième point

est d'étudier la narrativité vidéoludique spécifique au MMORPG, en nous rapportant aux théories sur le récit développées précédemment, et de vérifier par conséquent l'hypothèse selon laquelle le MMORPG constitue un récit.

La narrativité préétablie par les gamedesigners

De « l'extérieur », c'est-à-dire du point de vue du *gamedesign*, nous pourrions aisément admettre que le MMORPG est un récit. Au cours du jeu, les joueurs suivent en effet « [...] un fil rouge narratif qui traverse et anime ces univers, ce qu'ils nomment le « *background* » ou la « *storyline* », autrement dit l'histoire globale qui concerne tout l'univers de référence [...] » (Berry, 2012, p.97). Lors de la conception de l'avatar, le joueur choisit en général un clan, une race et une profession pour son personnage, autant de catégories reposant chacune sur une histoire. Ces choix vont ainsi axer l'histoire même du personnage dans le jeu et vont l'inscrire dans une histoire plus globale, la *storyline* : par exemple, dans *Guild Wars 2*, le joueur doit sauver la Tyrie contre les dragons ancestraux. Afin d'y parvenir, le joueur doit réaliser un ensemble de quêtes données par des personnages non joueurs (ou PNJs). Sous forme de petites histoires, les quêtes participent au récit global du jeu. « On retrouve assez bien ce que Frédéric Dajz, dans son analyse de produits multimédia, nomme la « ludonarration », entendue comme « un enchaînement d'épreuves ludiques dans un récit global qui donne sens » » (Berry, 2012, p.96). Le *gamedesign* permet ainsi de façonner l'univers du jeu, via la création d'une diégèse constituant la phase prénarrative de la construction du récit.

Afin de vérifier si cette histoire constitue bien un récit, nous pouvons nous rattacher aux théories de la narratologie classique. D'une part, au sens des structuralistes, l'histoire globale du MMORPG possède bien un début, une succession d'événements et une fin. D'autre part, les modèles narratifs issus de la morphologie de Vladimir Propp semblent être également applicables à l'histoire globale du MMORPG. Premièrement, selon la théorie des possibles narratifs de Bremond et de Barthes, « à chaque stade du récit, des alternatives sont possibles entre plusieurs bifurcations » (Lits, 2008, p.64).

Les joueurs, narrateurs de leur propre histoire dans le jeu, choisissent en effet de passer à l'acte (actualisation) ou de ne pas agir (absence d'actualisation) afin de réussir (succès) ou d'échouer (échec) à atteindre un but. Deuxièmement, concernant le schéma actantiel de Greimas, nous retrouvons les six actants et les trois axes à travers le système de la quête. Troisièmement, dans les quêtes et l'histoire globale du jeu, sont bien présentes les cinq « macro-propositions » composant la séquence narrative du schéma quinaire de Laviraille et Adam : la situation initiale, la complication, l'évaluation, la résolution et la situation finale. Par conséquent, l'histoire globale du MMORPG serait un récit.

Bien souvent, l'histoire ne s'arrête toutefois pas aux seules frontières du jeu. Les concepteurs développent celle-ci sur de nombreux autres supports, comme le site internet du jeu, des figurines, des jeux de rôle sur plateau, des films ou encore des jeux de carte. Les MMORPGs sont par conséquent des exemples de *storytelling transmédia*, ceux-ci se déployant sur de multiples plateformes médiatiques, chaque texte étant nouveau et apportant sa contribution à l'histoire globale (Jenkins, 2013, p.119). Le récit figé du MMORPG comprendrait par conséquent l'histoire véhiculée par le jeu (les caractéristiques des régions et des personnages, les quêtes données par les pnjs ou encore les didacticiels), mais également les informations narratives provenant d'autres plateformes médiatiques. Cette configuration narrative crée « [...] de la complexité en étendant le champ des possibilités plutôt qu'en poursuivant un chemin unique avec un commencement, un milieu et une fin » (Jenkins, 2013, p.138).

Nous nous éloignons ainsi des définitions classiques du récit, l'histoire du jeu n'étant pas vraiment linéaire mais éclatée sur plusieurs plateformes médiatiques. Par conséquent, il nous paraît délicat de qualifier le MMORPG de récit, son histoire globale se développant sur de multiples supports et ne suivant pas une logique linéaire. Il constituerait plutôt ce que nous pourrions appeler un « univers narratif transmédiatique », un ensemble organisé d'histoires se développant sur plusieurs médias et formant un tout. Cela renvoie au concept d'« environmental storytelling » de Henry Jenkins,

c'est-à-dire un environnement qui raconte des histoires (Ryan, 2014, p.6). Dans notre cas et au sens d'Henry Jenkins, le MMORPG serait donc précisément un environnement narratif transmédiatique.

La narrativité issue du gameplay

Si nous regardons maintenant le jeu du point de vue de l'expérience du joueur, il est toujours difficile d'admettre que le MMORPG constitue un récit. Comme vu précédemment, même dans sa structure la plus minime, le récit comporte un début, une succession d'événements et une fin. Le MMORPG, du point de vue de l'expérience du joueur, échappe à cette définition pourtant fondamentale en narratologie. Contrairement aux autres jeux vidéo qui proposent un dénouement à la fin de leur histoire, les jeux évolutifs, dont le MMORPG, « s'éloignent du modèle canonique du récit, en particulier si l'on examine la position qu'y occupe le joueur. Celui-ci n'est plus guidé par une trame narrative (unique ou multiple) [...] et est au contraire en grande partie laissé libre grâce aux possibilités nombreuses d'interactions qui lui sont offertes » (Marti, 2014, p.8).

La théorie des prototypes narratifs

Marc Marti propose divers degrés de narrativités, qu'il surnomme « prototypes narratifs ». Au lieu de catégoriser les jeux par genre, il les considère par prototypes narratifs, une « approche posant la question de la structure scénaristique fondatrice de chaque type de jeu en tenant compte de deux éléments indispensables dans l'analyse vidéoludique qui sont « l'objectif » du jeu et les moyens mis en œuvre pour l'atteindre » (Marti, 2014, p.4). La narrativité dans un jeu vidéo peut donc varier, et ce, en fonction du jeu et de la façon dont le jeu est joué. Il distingue trois prototypes narratifs : les jeux d'action narrative ou à récit complet (récit avec intrigue, dénouement, quête), les jeux à contenu narratif faible (récit simpliste et minimaliste) et les jeux évolutifs (récit sans fin ni dénouement).

Dans les jeux évolutifs, les possibilités d'actions sont en effet tellement vastes que chaque joueur peut construire sa propre histoire. Cela explique

que le récit émergent, c'est-à-dire celui issu des interactions du joueur avec le jeu, varie fortement d'un joueur à l'autre. Par exemple, nous pouvons choisir de devenir un maître-artisan dans la conception d'armures ou de réaliser des combats dans des arènes *JcJ* pour améliorer notre rang, tout en ignorant les quêtes proposées par l'histoire du jeu. « L'objectif n'est plus d'arriver à un dénouement unique, mais de faire progresser son avatar » (Marti, 2014, p.9). Le scénario créé par le joueur via son expérience dans le jeu est donc loin d'être linéaire, celui-ci pouvant prendre de nombreuses directions et n'aboutissant pas à un dénouement ultime. Le rôle du récit figé va être par conséquent de rendre cohérent l'univers du jeu, en inscrivant les personnages des joueurs dans une histoire globale et logique dans laquelle ils pourront évoluer chacun à leur manière.

Même en prenant en considération le MMORPG du point de vue de l'intérieur, c'est-à-dire à partir de l'expérience du joueur, nous ne pouvons donc pas le définir comme un récit. À nouveau, les possibilités narratives sont tellement vastes qu'il conviendrait plutôt de parler d'« univers ». Afin de comprendre les relations entre le joueur et son avatar dans le MMORPG, nous pouvons nous référer aux études de Sébastien Genvo sur le *gameplay* dans le jeu vidéo (développées dans le point précédent). Par rapport aux autres jeux vidéo, le *gameplay* dans un MMORPG est beaucoup plus étendu, étant donné les possibilités infinies d'actions des joueurs. Les modalités d'action partagées entre le joueur et l'avatar varient dès lors en termes d'intensité par rapport aux autres jeux vidéo : par exemple, dans un MMORPG, le vouloir-faire du joueur, étant entièrement à sa charge, lui permet de choisir parmi une panoplie d'actions.

Malgré la grande liberté que permet le *gameplay* dans un MMORPG, le récit émergent reste toujours « dépendant » de la structure du jeu, du *gamedesign*, car il ne prend forme qu'à partir des actions rendues possibles par le jeu. Or, dans le MMORPG, le joueur ne s'arrête pas aux interactions avec le jeu et peut développer des activités très diverses qui n'étaient pas initialement prévues. Ces activités s'inscrivent dans le méta-jeu, c'est-à-dire autour et en prolongement du jeu. Nous y retrouvons les fanfictions, les

machinimas (petits films), le roleplay, les communautés de joueurs (les guildes), les sites internet et forums, ou encore les rencontres IRL (*In Real Life*) entre joueurs. Ces activités sont également génératrices d'histoires et sont constituées à partir des créations des joueurs et de leurs interactions avec les autres joueurs. Elles constituent par conséquent une troisième narrativité, spécifique au MMORPG.

La narrativité créée par la communauté des joueurs

Nous pouvons observer une troisième narrativité qui se développe autour du MMORPG. Même si elle ne se trouve pas forcément dans le jeu même, elle contribue à sa diégèse et construit un monde d'autant plus vaste. Elle ne constitue pas un récit unique mais un ensemble de récits solidaires les uns aux autres. Ceux-ci peuvent être construits individuellement ou collectivement, en jeu ou en dehors du jeu. Ce qui fait la spécificité de la narrativité du MMORPG, et le distingue des jeux vidéo hors ligne, concerne surtout les récits construits collectivement, cela étant rendu possible par son côté « MMO ». Le tableau suivant donne un aperçu des créations des joueurs susceptibles de générer un récit.

	En jeu	Hors-jeu
Récits individuels	La fiche du personnage (<i>add-on</i> spécifique à WoW) Les screenshots Les machinimas	Les fanfictions Les dessins Les jeux (vidéo) La stop motion Le papercraft Les blogs et sites internet
Récits collectifs	Les événements Les screenshots Les machinimas Les guildes Les conversations entre les rôlistes	Les sites internet et forums de guildes ou communautés Les rencontres IRL

Figure 2 : Les créations narratives de la communauté des joueurs

1) Récits individuels en jeu

Dans le MMORPG *World of Warcraft*, les joueurs peuvent créer des *add-ons*, c'est-à-dire des extensions au jeu. Il en existe des centaines : elles peuvent modifier l'interface (barre d'actions, icônes des personnages, ...) proposer de nouvelles quêtes ou raids, créer de nouvelles configurations de la carte ou encore permettre une meilleure gestion du métier de son personnage. Les *add-ons* contribuent à améliorer et à faciliter le *gameplay*, voire même à en rajouter. Il existe ainsi un *add-on* spécifique au roleplay dans les serveurs RP de WoW, surnommé « Total RP », aidant à la fabrication de son personnage et facilitant l'interaction avec les autres rôlistes. Il propose de créer une fiche décrivant le personnage qu'on interprète (cf. Annexe 4.1.).

En outre, nous retrouvons comme récits également ceux issus des *screenshots* (captures d'écran) pris lors de la partie. Même s'il s'agit de productions visuelles et non textuelles, celles-ci racontent toujours une histoire et constituent par conséquent un récit : un événement marquant comme une victoire contre un boss, une rencontre importante avec un joueur, un endroit du jeu que nous aimons particulièrement, etc. Les *machinimas*, de petits films réalisés par les joueurs dans le jeu, racontent également des histoires mettant en scène des personnages.

2) Récits individuels hors-jeu

Les joueurs peuvent utiliser des ressources en dehors du jeu afin de construire des récits relatifs à l'univers du jeu. Nous retrouvons divers types de créations que nous pouvons regrouper dans la catégorie plus large du *fan art*³, incluant également les *machinimas*. Premièrement, la plus courante est probablement l'écriture de fanfictions sur le *background* d'un personnage, l'histoire d'une région ou d'une race particulière du jeu, une légende, etc. Les fanfictions peuvent prendre la forme de poèmes, de lettres, de

³ « Le fanart ou fan art désigne en anglais toute œuvre réalisée par un fan et s'inspirant ou reproduisant un ou plusieurs personnages, une scène ou l'univers d'une œuvre existante, qu'elle soit littéraire, picturale ou audiovisuelle » (Wikipédia, consulté le 17/03/2016).

nouvelles, voire même devenir de véritables romans. Deuxièmement, certains joueurs réalisent des dessins sur papier ou sur ordinateur (infographie) représentant et mettant en scène divers personnages. Troisièmement, des joueurs créent des jeux de plateaux, des jeux de cartes ou même des jeux vidéo, enrichissant considérablement l'univers de base du jeu. Quatrièmement, de petites vidéos en *stop motion*⁴ peuvent être tournées par des joueurs. Ils utilisent pour cela des figurines du jeu ou conçues par eux-mêmes via le *papercraft*⁵, et les mettent en scène. Cinquièmement, les blogs et les sites internet permettent aux joueurs de partager leurs créations en ligne et peuvent ainsi inclure de nombreux récits comme ceux générés par les créations citées précédemment. À noter qu'il existe de nombreuses autres formes de créations qui ne sont pas reprises ici.

3) Récits collectifs en jeu

Le jeu propose des événements lors de certaines périodes de l'année comme la Noël ou le Nouvel An chinois. Les joueurs ne s'arrêtent toutefois pas là et créent eux-mêmes leurs propres événements comme des baptêmes, des crémaillères, des mariages, des enterrements, des anniversaires, etc. Cela amène à la conception de récits collectifs contenant l'histoire de plusieurs personnages, voire d'une communauté de joueurs. Ces événements peuvent être « capturés » via la prise de captures d'écran (les *screenshots*) ou le tournage de *machinimas*. En outre, même si les guildes sont de plus en plus incluses dans la dynamique même du jeu, elles génèrent leurs propres histoires en fonction de leurs activités : accomplissement d'exploits, cérémonies de bienvenue ou d'adieu, recrutement des nouveaux joueurs, etc. Enfin, dans le cadre du roleplay, nous pouvons mettre en évidence un dernier type de récit collectif, celui construit à partir des échanges entre les joueurs interprétant leur personnage. Ceux-ci élaborent dans le jeu en « instantané », via le chat, des histoires faisant intervenir plusieurs

⁴ La *stop motion* ou l'animation en volume se définit comme : « a filming technique in which objects (such as clay models) are photographed in a series of slightly different positions so that the objects seem to move » (Dictionnaire en ligne Merriam-Webster, consulté le 17/03/2016) .

⁵ Le *papercraft* consiste à créer des personnages en papier via le bricolage.

personnages dont les leurs. Nous y reviendrons dans le chapitre VI en étudiant la communauté des rôlistes du serveur *Kirin Tor* de WoW.

4) Les récits collectifs hors-jeu

Des récits collectifs peuvent prendre forme en dehors du jeu à travers l'interaction des joueurs sur Internet ou dans la vraie vie. D'une part, la plupart des communautés et des guildes de joueurs sont dotées d'un site internet ou d'un forum sur lesquels ils s'échangent un ensemble d'informations relatives (ou non) au jeu, comme la présentation des membres, l'histoire de la communauté, la charte, un espace « conseils », leur manière de jouer, des potins, etc. Peu de ces récits sont toutefois construits collectivement. Les sites internet ou forums de communautés et de guildes RP contribuent plus amplement à l'émergence de récits collectifs via les conversations des joueurs autour d'un sujet particulier, comme par exemple la venue d'une étrange créature dans une région du jeu ou le renversement du pouvoir d'un héros de la *storyline*. Ils discutent de ces sujets en interprétant leur rôle et enrichissent parallèlement ainsi l'histoire de leur personnage. Ensemble, ils construisent par conséquent un récit dont ils sont à la fois auteur, lecteur et parfois également acteur. D'autre part, les rencontres IRL peuvent également générer des récits collectifs, ceux-ci s'inscrivant dans l'histoire de la communauté ou de la guildes. Ils peuvent cependant dévier quelque peu de l'univers du jeu, les joueurs apprenant à se connaître dans la vraie vie.

Nous pouvons conclure que le MMORPG ne constitue certes pas un récit mais qu'il est bien porteur d'histoires et transmet par conséquent des récits, aussi multiples soient-ils. Il se caractérise par une triple narrativité, celle préétablie par les *gamedesigners*, celle issue du *gameplay* du joueur et celle créée par la communauté des joueurs. Cela implique un nombre d'histoires si immense que nous ne pouvons pas qualifier ce type de jeu de récit. Nous pouvons le considérer toutefois un méga-environnement narratif transmédiatique dont la narration provient aussi bien des concepteurs du jeu que de ses utilisateurs. Le MMORPG constitue ainsi un exemple contemporain de cybermédia remettant en question les limites des récits médiatiques actuels.

Dans le cadre de ce mémoire, nous nous intéresserons particulièrement aux récits engendrés par le roleplay. Dans ce chapitre II, nous sommes en effet partis de la *storyline* pour nous intéresser aux formes de récits engendrées par les créations des joueurs, en passant par la narrativité issue du *gameplay*. Le roleplay nous amène par conséquent au cœur de l'architecture narrative du MMORPG via le développement de récits par les joueurs participant à l'histoire globale du jeu. Afin de comprendre en quoi le roleplay consiste, le prochain chapitre aborde les questions d'immersion et d'identification du joueur à son personnage, situe le roleplay dans le MMORPG et étudie les rôlistes comme une communauté participative.

Chapitre III : La pratique du roleplay

Joueur, avatar, personnage : immersion et identification

Le mot « avatar » trouve son origine dans la religion hindoue. Il renvoie à « [...] l'idée d'incarnation et de personnification au sein d'un autre monde (celle du dieu Vishnu venu sur Terre) » (Pérény, 2013, p.176). Issu d'abord du domaine des jeux vidéo et des univers de réseaux, le terme « avatar » fut finalement retenu pour son aspect interculturel et sa métaphore religieuse (Pérény, 2013, p.176). Il est utilisé pour la première fois dans les mondes virtuels *Habitat* et *Ultima IV* pour désigner un personnage représentant le joueur à l'écran. C'est ainsi que « Le congrès annuel académique et industriel américain Earth to Avatar, dix ans après Habitat, présente l'avatar comme un « véhicule de communication », avec comme dénominateur commun un utilisateur figuré par une icône animée ou fixe pouvant aller de l'imagette des forums ou profils web jusqu'à un corps d'emprunt dans un monde 3D » (Pérény, 2013, p.177). L'avatar permet de mettre en relation et en communication les individus entre-eux. De plus, « L'avatar est la représentation numérique grâce à laquelle chaque individu se manifeste et existe aux yeux des autres quand il est connecté » (Boellstorff, 2013, p.18). Il constitue par conséquent un élément important dans la sociabilité des personnes communiquant dans les mondes virtuels.

Le MMORPG fait partie de la catégorie plus large des jeux de rôle en ligne, c'est-à-dire des « environnements persistants ludiques en images de synthèse 3D temps réel incorporant des systèmes de jeux de rôle, où le joueur s'incarne à travers un avatar dans un univers de fiction » (Lelièvre, 2012, p.50). Les avatars sont présents dans tout MMORPG et sont centraux dans la progression du joueur dans le jeu. En outre, « Un avatar est composé d'un modèle en 3D, d'un inventaire et de nombreuses caractéristiques liées au « gameplay » : faction de l'avatar, sa force, sa santé, ses occupations, etc.» (Lelièvre, 2012, p.43). À travers l'avatar, le joueur doit réaliser un ensemble de quêtes pour évoluer dans le monde virtuel. Un joueur peut en

général créer plus d'un personnage par compte d'utilisateur, ce que l'on appelle des *alts*, des avatars alternatifs.

L'avatar contribue à l'immersion phénoménologique du joueur dans le jeu, c'est-à-dire l'immersion par le regard et le corps : en effet, « [...] l'un des premiers apprentissages qu'ont à faire les joueurs de jeux en ligne est d'abord l'appropriation d'un espace virtuel et l'incorporation de « compétences visuelles et spatiales » (Greenfield, 1994 ; Clavert, 2005) » (Berry, 2006, p 7). L'immersion par le regard renvoie aux schèmes cognitifs construits par les joueurs leur permettant de se déplacer et de se représenter l'espace, tandis que l'immersion par le corps renvoie au processus d'incorporation ou l'*involment*, soit les différents niveaux d'implication du joueur dans le jeu (Berry, 2006 ; Servais, 2014). L'immersion corporelle nous fait oublier notre présence dans le monde actuel. Nous retrouvons ainsi l'idée de Castronova selon laquelle « [...] les joueurs s'identifient émotionnellement à leur avatar, les considérant comme leur corps virtuel, et même comme une extension d'eux-mêmes, leur véritable corps, dans cet espace numérique » (Servais, 2014, p.11).

Le corps virtuel est toutefois bien à distinguer de l'avatar et du personnage. « Le corps virtuel est le médium permettant l'immersion dans un environnement numérique 3D, l'avatar est une projection du sujet permettant un rapport identificatoire et enfin ce personnage numérique est une interface relationnelle qui permettra de s'impliquer dans des échanges communicationnels soutenus avec un groupe, une adhésion à ce dernier, voire une participation à des activités régulières » (Servais, 2014, p.12). Alors que le corps virtuel contribue à l'immersion du joueur, l'avatar permet quant à lui la projection et l'identification du joueur au personnage qu'il incarne. Concernant les avatars alternatifs, ceux-ci proposent une multi-identification où le joueur s'identifie à plusieurs personnages et possède par conséquent plusieurs identités numériques.

Si nous nous penchons dès à présent sur la dimension du personnage, nous pouvons mettre en avant, qu'à travers l'avatar, le joueur construit l'histoire

de son personnage. Comme nous l'avons vu précédemment avec les théories de Sébastien Genvo sur les relations entre le joueur et sa représentation numérique, l'avatar constitue le support d'un récit, élaboré via les actions du joueur issues du *gameplay*. Le personnage constitue un composant essentiel du récit étudié en narratologie classique. Il se définit d'abord par opposition à une personne réelle. Ensuite, selon Glaude et Reuters, « Le personnage se constitue, et organise le texte, selon trois axes » : il est un marqueur typologique, un organisateur textuel et un lieu d'investissement (Lits, 2008, p.139). De plus, il possède une fonction d'identification importante permettant au narrateur, ici le joueur, de se projeter en lui.

Si nous appliquons les théories de François Jost pour les avatars des MMORPGs, elles-mêmes inspirées de celles de Genette sur ses travaux sur la focalisation, nous pouvons tirer d'autres constats concernant la position du joueur dans son personnage (Marion et Févry, 2015). Premièrement, l'ocularisation (*qui voit ?*), c'est-à-dire la relation entre ce que la « caméra » montre et ce que le personnage est censé voir, est interne car la visualisation du monde du jeu émane de celle du personnage : elle peut être soit primaire (vision subjective, à travers les yeux du personnage), soit secondaire (vision semi-subjective, où nous sommes derrière le personnage, dans son dos). Deuxièmement, l'auricularisation (*qui entend ?*) est interne du fait que nous entendons ce qu'entend le personnage (les dialogues entre PNJs, les bruitages sonores comme la nature autour, les combats, etc.). Troisièmement, la focalisation (*qui sait ?*) est également interne car nous savons ce que sait le personnage, étant donné que nous l'incarnerons. Ces trois éléments sont importants à prendre en compte car ils contribuent fortement à l'immersion phénoménologique du joueur dans le jeu.

Dans le roleplay, le rapport du joueur à l'avatar change toutefois quelque peu et influence considérablement son immersion. Dans ce cas-ci, le joueur incarne totalement son personnage, si bien que son niveau d'implication dans celui-ci est beaucoup plus élevé que celui d'un joueur normal. Le rôliste ne s'identifie non plus uniquement à un avatar mais à un personnage qu'il conçoit en majorité à partir de son imagination. Nous retrouvons en

effet une fictionnalisation de soi dans le roleplay, terme renvoyant à la démarche qui consiste « [...] à faire de soi un sujet imaginaire, en s'inventant des aventures » (Vachey, 2013, p.198). Le joueur crée un *persona-fiction*, c'est-à-dire un récit auto-fictionnalisé de son personnage en lui donnant « une identité, une histoire, un *background* qui fonde sa personnalité dans le cadre de l'histoire du jeu et du serveur », tout en conservant son identité réelle (Vachey, 2013, pp.199, 202). Cela explique que le joueur peut avoir une personnalité tout autre que le personnage qu'il interprète. Nous retrouvons cependant une certaine identification à celui-ci dans le sens où le personnage est fabriqué de toute pièce par son créateur et joué par lui. En effet, pour interpréter son personnage, le rôliste s'identifie d'une certaine manière à lui, en pensant et en agissant comme lui, non pas comme il le ferait lui-même. Malgré cette identification, nous ne pouvons toutefois pas admettre que le joueur se projette forcément dans son personnage, certains rôlistes interprétant des personnages totalement différents d'eux-mêmes.

Alors que le corps virtuel et l'avatar contribue à l'immersion phénoménologique du joueur dans le jeu, le personnage contribue quant à lui à son immersion narrative. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent sur l'architecture du récit, dès le début du lancement d'un MMORPG, le joueur est invité à créer son personnage via le choix d'une faction, d'une race et d'une profession. Ces différentes catégories ne sont toutefois pas dénuées d'histoires. Dès le départ, elles inscrivent le personnage dans le Lore⁶ du jeu vidéo. Celui-ci devra par la suite évoluer dans la *storyline* à travers les quêtes données par les PNJs. Par conséquent, la narrativité préétablie de l'histoire du jeu participe à la construction du personnage du joueur et contribue à son immersion narrative. Alors que certains rôlistes prennent ces éléments en compte pour construire leur personnage, d'autres ignorent toutefois les paramètres prédéfinis du jeu, désirant interpréter totalement et librement leur personnage. Dans ce second cas, l'immersion narrative est toujours bien présente, étant donné que les

⁶ Le Lore est l'histoire globale d'un monde fictif, comprenant les écrits et conceptions de la licence en question.

joueurs s'immergent dans le jeu à travers l'histoire de leur personnage. Dans un troisième et dernier cas, le joueur ne lie pas l'histoire de son personnage au Lore du jeu, il l'inscrit dans un autre univers fictif.

Enfin, certes l'histoire du monde auquel le joueur rattache celle de son personnage est importante mais la dimension relationnelle l'est tout autant dans la construction de son personnage. Rappelons-le, le roleplay est une pratique communautaire, où les joueurs interprètent leur personnage en interaction avec d'autres. L'histoire du personnage évolue donc au fur et à mesure des discussions entretenues avec les personnages des autres joueurs et des événements auxquels ils participent. Par conséquent, nous pouvons mettre également en avant une immersion narrative du joueur par le récit de la communauté des rôlistes, voire de celui de la guilde à laquelle appartient le joueur. À noter que cette immersion induit une socialisation spécifique entre les personnages, ceux-ci s'exprimant dans un jargon particulier rattaché aux codes de la communauté. Nous y reviendrons plus amplement dans le chapitre VI.

Situer le roleplay dans le MMORPG

Afin de comprendre la pratique du roleplay dans le MMORPG, il est important de situer cette pratique parmi les autres activités possibles en nous rapportant à ludologie, ayant pour vocation, rappelons-le, « de se concentrer sur la compréhension de « la structure des éléments [d'un jeu] – particulièrement ses règles – de même que sur la création de typologies et modèles pour expliquer les mécanismes de jeux » (G. Frasca) » (Genvo, 2009b, p.649). Nous nous intéressons pour cela particulièrement à la typologie des jeux en fonction de leur effet sur le joueur de Caillois et Huizinga. Nous retrouvons ainsi quatre catégories principales de jeux : l'agôn (compétition), l'alea (hasard, destin), le mimicry (simulacre, faire-semblant, mimétisme) et l'ilinx (vertige). « Ces impulsions se distribuent, en fonction des jeux et des moments du jeu, entre deux pôles : le ludus, pour

les jeux régis par un nombre de règles importants, et le *paidia* pour les jeux laissant une grande marge de manœuvre aux joueurs et donc à l'improvisation » (Caillois, 1967, p.48).

Dans le MMORPG, nous retrouvons l'agôn sous deux formes. D'une part, un agôn collaboratif s'exprimant via le mode de jeu JcE (Joueur contre Environnement) et consistant à lutter contre l'environnement contrôlé par le jeu. Le joueur doit résoudre un ensemble de quêtes et combattre des *mobs* (monstres). Dans ce mode de jeu, nous retrouvons des instances propres au JcE, comme les donjons ou les raids. Ceux-ci demandent plus de coopération et sont explorés par un groupe de plusieurs joueurs. Ces derniers doivent combattre des créatures maléfiques puissantes (boss) afin de remplir leurs quêtes. D'autre part, un agôn compétitif renvoyant au mode de jeu JcJ (Joueur contre Joueur) où les joueurs s'affrontent dans des instances prévues à cet effet, comme des arènes ou des champs de batailles. Dans certains MMORPGs, l'agôn peut également inclure les guerres entre guildes (GcG), entre royaumes (RcR), voire même entre mondes (McM).

Certes l'agôn occupe une place centrale dans le MMORPG mais le *mimicry* l'est tout autant. Roger Caillois définit le *mimicry* comme l'ensemble varié des « [...] manifestations qui ont pour caractère commun de reposer sur le fait que le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même » (Caillois, 1967, p.61). Le jeu repose sur cette illusion, où nous jouons à être autre, à devenir nous-mêmes un personnage illusoire et à nous conduire comme celui-ci. « Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : *in-lusio*), du moins d'un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif » (Caillois, 1967, p.60). Le *mimicry* constitue ainsi une invention incessante dont « La règle du jeu est unique : elle consiste pour l'acteur à fasciner le spectateur, en évitant qu'une faute conduise celui-ci à refuser l'illusion [...] » (Caillois, 1967, p.67).

« Au regard de la littérature théorique sur le jeu, [...] la fiction constitue une caractéristique essentielle du fait ludique [...] » et le jeu est « une forme

de fiction », une activité « sentie comme fictive » (Dauphagne, 2011, p.2). Comme vu en cours de narratologie médiatique (Marion, 2015), pour entrer dans la fiction, il faut jouer le jeu, se dédoubler, oublier l'autre partie de soi (Mannoni). Cela demande également la suspension volontaire de son incrédulité (Coleridge). Le mimicry renvoie ainsi à la feintise ludique, au faire-semblant (Searle). Dans le MMORPG, le mimicry rassemble des activités comme le roleplay, les alliances entre joueurs ou encore les cérémonies comme les mariages ou les baptêmes (Berry, 2008, p.9). Ces activités ne sont pas prévues dans le système initial du jeu, si bien qu'elles se rattachent plutôt au paidia (divertissement, improvisation, fantaisie) qu'au ludus (règles, paramètres formels du jeu). Le jeu de rôle en soi, proposé par le genre de jeu qu'est le MMORPG où les joueurs incarnent un avatar, est quant à lui une composante du ludus.

À ce stade, et pour la suite du mémoire, il est important de distinguer le jeu de rôle de la pratique du roleplay pour bien comprendre ce qui va suivre. Le MMORPG est un roleplaying game, c'est-à-dire, traduit littéralement en français, un jeu de jeu de rôle. En effet, ce jeu propose dès le début aux joueurs de jouer un rôle à travers leur personnage et son évolution dans le jeu. Il est donc qualifié en français de (seulement) jeu de rôle. Ce type de jeu permet au joueur à travers le *gameplay* de devenir un véritable héros.

Le roleplay signifie certes jeu de rôle mais renvoie à la pratique du jeu de rôle dans le jeu. Cette pratique consiste pour le joueur à incarner un personnage en s'exprimant et en agissant comme son personnage le ferait. Plus que l'incarner, il le fait vivre, lui donne une conscience propre, des caractéristiques, une histoire, etc. qui sont différentes de celles acquises dans le cadre du jeu où tous les personnages sont considérés comme des héros. Le roleplay est ainsi souvent opposé au « God Mode » (le mode « Dieu »), si bien que les histoires qu'engendrent ces deux modes de jeu sont bien à distinguer et ne doivent pas être fusionnées.

Le jeu de rôle renvoie par conséquent au genre de jeu qu'est le MMORPG, qui permet d'incarner un héros, et le roleplay à la pratique du jeu de rôle

développée par les joueurs indépendamment du cadre préétabli par le jeu, inspirée largement du jeu de rôle papier proposant un système évolutif du personnage (on ne naît pas « héros »).

Concernant le roleplay, celui-ci renvoie au « [...] plaisir d'être autre ou de se faire passer pour un autre » (Caillois, 1967, p.64) propre au mimicry. Le roleplay en ligne s'inscrit dans la tradition du jeu du rôle sur table, qui consiste à incarner un personnage. Dans le jeu de rôle sur table, nous retrouvons en effet le fait que les joueurs acceptent d'entrer dans le jeu, dans l'illusion, en faisant semblant d'être quelqu'un d'autre. L'objectif est de jouer un jeu second, à « faire comme si » c'était vrai. Si nous nous rapportons aux théories d'Erving Goffman sur le « cadre », nous pouvons inscrire le roleplay dans le cadre secondaire, regroupant les activités de second degré, comme le théâtre, le jeu et les cérémonies. Celui-ci s'oppose au cadre primaire, « pour de vrai », regroupant quant à lui les activités quotidiennes et ordinaires (Berry, 2008, pp.2-4).

Par conséquent, tels des comédiens, les rôlistes en ligne jouent un rôle, celui du personnage qu'ils incarnent. Ils suspendent volontairement leur incrédulité et acceptent l'illusion pour entrer dans la fiction. Afin qu'il y ait roleplay, ils font semblant de croire que c'est vrai, même s'ils savent bien qu'il s'agit d'un jeu second. « Tout comme un acteur, il convient de réussir à « bien jouer » l'être de fiction, c'est-à-dire en lui prêtant vie dans un souci d'authenticité en adhérant aux règles implicites du mode RP » (Vachey, 2013, p.182). Les rôlistes ne cherchent pas une quelconque vérité, ils savent bien que c'est « pour de faux » mais ils attribuent toutefois de l'importance à l'authenticité, c'est-à-dire une certaine crédibilité quand les joueurs sont « en mode » roleplay. Il faut pouvoir correctement « [...] improviser et interagir avec les autres partenaires de ce mode de jeu par le biais de dialogues, créatifs, correctement écrits et fidèles à la logique fictionnelle du monde, ainsi qu'aux dynamiques existentielles protagonistes en présences » (Vachey, 2013, p.182).

En outre, afin que leur personnage évolue dans le monde fictif, il faut que le MMORPG propose un univers fictionnel cohérent et vraisemblable. La cohérence et la vraisemblance constituent en effet des paramètres-clés dans la fiction, sans quoi le joueur ne pourrait totalement s’immerger dans le monde du jeu. Dans le roleplay, il est intéressant de noter que ces paramètres fonctionnent toutefois dans les deux sens, comme nous l’avons suggéré au paragraphe précédent en évoquant « la logique fictionnelle » : les joueurs doivent également construire des personnages cohérents et vraisemblables à l’univers fictionnel, s’inscrivant dans le monde du jeu pour que l’illusion ne soit pas brisée. La communauté a également son rôle à jouer, la pratique du roleplay étant essentiellement collective : « Pour pouvoir communiquer et rester immergé dans son rôle, il est important qu’il n’y ait pas de rupture dans l’univers imaginaire partagé. Cet univers partagé nécessite une culture commune et des conventions communes [...] » partagées entre les membres de la communauté (Lelièvre, 2012, p.101).

Pour finir, nous pouvons noter que la pratique du roleplay dans les MMORPGs se manifeste principalement par le texte et les actions des personnages. Les joueurs développent en effet un jargon particulier et des codes, appelés *emotes*⁷, pour pouvoir s’exprimer correctement entre eux. La communauté des rôlistes possède ses propres normes, situées au-dessus de celles du jeu même, dont il est important de prendre connaissance et de maîtriser lors de discussions avec d’autres joueurs. Le roleplay en ligne se construit par conséquent avant tout à travers la communication. Dans le jeu, nous pouvons observer des personnes faire du roleplay principalement lors d’événements ou dans des endroits comme des auberges ou des places, qui constituent des lieux de rencontre entre les joueurs. Il est toutefois plus difficile d’observer du roleplay de guilde sans en être membre, celui-ci étant généralement pratiqué de manière privée, à des endroits particuliers lors d’événements de la guilde même, par l’intermédiaire d’un chat partagé entre les seuls membres. En dehors et en prolongation du jeu, nous pouvons

⁷ *Emotes* : commandes (actions prédéfinies par le système du jeu) qui décrivent des actions ou comportements exécutés par le personnage du joueur. Par exemple, la commande « /dance », tapée dans le chat, fait danser le personnage.

également observer des formes de créations de roleplay (*background*, *gilde*, *charte*, etc.) qui participent considérablement à l'expansion de l'univers narratif du MMORPG.

Les rôlistes, une communauté participative

Ce qui différencie principalement les jeux vidéo des autres médias est l'interaction. Devant une télévision, les spectateurs sont passifs, ils ne peuvent intervenir sur ce qu'il se passe à l'écran. Les jeux vidéo permettent quant à eux d'interagir avec la machine, l'ordinateur, et d'agir sur le monde représenté. Comme étudié dans le chapitre II, les MMORPGs mettent à disposition du joueur une multitude de possibilités d'action. Le joueur est dans une position d'auteur, il s'implique « [...] dans la création d'une intrigue qu'il va lui-même conduire [...] » si bien que « [...] la finalité du jeu est de produire une histoire et non de jouer une histoire » (Marti, 2014, p.10). Cela renvoie à la narrativité issue du *gameplay*, c'est-à-dire des interactions du joueur avec le jeu. Elle donne naissance au récit émergent qui comprend les contenus narratifs actualisés par le joueur, via son expérience dans le jeu. Par conséquent, « Chaque joueur contribue à son Histoire globale [sous-entendue celle du jeu] en y mêlant la sienne, celle qu'il va s'inventer en incarnant son personnage [...] » (Vachey, 2013, p.180). Malgré tout, l'histoire créée par le joueur reste cadrée dans les limites fixées par le *gamedesign* du jeu.

Dans le chapitre II, nous avons donc mis en avant une troisième narrativité, à savoir celle construite par la communauté des joueurs, sortant du cadre strict de la structure du jeu. Plus qu'interagir avec le jeu, certains joueurs participent à son histoire en l'enrichissant constamment à travers des activités s'inscrivant dans le méta-jeu. Nous pouvons les qualifier, au sens de Vincent Berry, de « faiseurs de monde », c'est-à-dire des joueurs « [...] sensibles au jeu mimicrique, au roleplay et au méta-jeu. Ils développent une forte histoire « tribale » (Maffesoli, 1988) de la communauté par des

créations vidéo, textuelles, graphiques [...] » (Berry, 2008, p.10). Les rôlistes en ligne font donc partie de la catégorie des faiseurs de monde, étant donné qu'ils enrichissent considérablement l'histoire de la communauté et étoffent l'univers narratif du MMORPG à travers leurs activités en jeu et en dehors du jeu (création de nouvelles règles, organisation d'événements, rédaction d'histoires, conversations entre personnages, etc.).

Les rôlistes formeraient par conséquent une communauté participative, leurs récits formant une fiction participative où « [...] s'y déroule une action totalement virtuelle, au sens où elle ne procède que dans l'espace imaginaire collectif » (Vachey, 2013, p.180). Selon Henry Jenkins, les nouveaux médias actuels renforcent cette idée de participation à la culture (s'opposant à celle de la passivité du spectateur), si bien qu'« [...] on ne parle plus de publics mais de communautés participatives, élaborant des œuvres, des appendices critiques, des tactiques informationnelles : pages perso, forums, fanfics, vidéos, tweets, mêmes ... » (Jenkins, 2013, p.7). La culture devient la création de tous et non plus de certains privilégiés. Dans une culture de la convergence⁸, tout le monde participe malgré le fait que l'influence et le statut de chacun ne sont pas identiques. Si au début les nouvelles technologies ont offert de l'interactivité avec le public, de nos jours le web permet de plus en plus de participation du consommateur. Il est ainsi maintenant impossible d'anticiper ou de contrôler les actions de celui-ci. Contrairement aux autres médias qui ont eu comme première réaction d'empêcher toute participation, « [...] les créateurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, ou MMORPG, ont déjà su créer une relation ouverte et collaborative avec leurs consommateurs » (Jenkins, 2013, p.190).

Nous observons ainsi une culture participative à travers la pratique du roleplay dans les MMORPGs où les joueurs créent des récits à travers différentes activités, contribuant à l'histoire même du jeu et l'enrichissant notablement. Le roleplay en ligne s'inscrirait ainsi dans ce passage de

⁸ « Par convergence, j'entends le flux de contenu passant par de multiples plateformes médiatiques, la coopération entre une multitude d'industries médiatiques et le comportement migrateur des publics et des médias qui, dans leur quête d'expériences de divertissement qui leur plaisent, vont et fouillent partout » (Jenkins, 2013, p.22).

l'interactivité à la participation, cette pratique n'étant pas initialement prévue par les producteurs du jeu. Malgré la grande tolérance que font preuve ces derniers, elle semble peu encouragée, peu d'outils étant mis à disposition des rôlistes (si ce n'est éventuellement que les *emotes* ou les costumes des personnages). La pratique du roleplay n'en est toutefois pas moins riche, les joueurs usant de leur imagination pour créer des histoires participant au récit collectif de la communauté et par conséquent à l'univers narratif du MMORPG en question.

En outre, il est important de noter que cette participation provoque un changement dans la position tenue par les rôlistes dans le jeu. Dans les jeux vidéo, « le récepteur est à la fois joueur (acteur) et spectateur : il adopte simultanément une posture d'action ludique et une posture d'attention esthétique » (Genvo, 2009a, p.141). Dans le cas de la pratique du roleplay dans le MMORPG, les joueurs sont à la fois auteur, lecteur et critique, ce qui bouleverse d'autant plus les schémas narratifs traditionnels. D'une part, nous pouvons les considérer comme auteurs de la fiction à travers leur création intensive de récits participant à l'histoire du jeu. D'autre part, ils sont lecteurs et critiques, du fait que « These texts are read and criticized, often in a positive and constructive way, by their peers » (Lelièvre, 2011, p.7). Plus que lire les histoires de leurs pairs, certains rôlistes rendent en effet des feedbacks, sous forme de conseils, aux autres joueurs afin de les encourager à la création et de les pousser à s'améliorer.

Par conséquent, la communauté des rôlistes serait dotée de ce que nous pourrions appeler, au sens d'Henry Jenkins, d'une intelligence collective. Ce terme renvoie à « la capacité pour une communauté virtuelle à mobiliser l'expertise combinée de chacun de ses membres » (Jenkins, 2013, p.47). Cela est d'autant plus vrai concernant les guildes RP dont les membres s'entraident fortement dans la conception d'histoires (vérification de la cohérence, correction des fautes d'orthographe, partage de conseils, etc.). En tant qu'auteurs, les rôlistes conçoivent en effet des récits racontant l'histoire de la communauté. Ce n'est qu'ensemble, à partir des caractéristiques propres de chacun des personnages qu'ils ont élaboré et des connaissances

qu'ils ont sur l'univers du jeu, qu'ils peuvent créer des histoires relatives à celui-ci. Pour cela, ils incarnent leur personnage lors d'événements de roleplay et respectent les règles de la communauté. Comme vu au paragraphe précédent, certains rôlistes aident également les autres dans la création de récits individuels et collectifs.

Commentaire conclusif

Nous pouvons conclure au terme de ce chapitre que la seconde hypothèse, selon laquelle la pratique communautaire du roleplay donne naissance à un récit collectif dans le MMORPG, est confirmée. La communauté contribue fortement à l'extension de son univers et repousse sans cesse plus loin sa clôture narrative à travers les activités en jeu (événements) et en dehors du jeu (forums et sites internet) qu'elle propose. Celles-ci sont génératrices d'histoires et étoffent considérablement l'univers narratif du MMORPG.

Afin de vérifier plus amplement les hypothèses, la seconde partie du mémoire propose une ethnographie virtuelle dans le MMORPG *World of Warcraft*. Il semble en effet fondamental de vérifier les hypothèses non seulement théoriquement mais également empiriquement par l'étude d'un cas, la communauté des rôlistes du serveur *Kirin Tor*, afin de voir si nous pouvons en effet constater l'absence de clôture du récit du MMORPG et la construction d'un récit collectif par la communauté du jeu.

Partie II : Ethnographie virtuelle

Afin d'étudier la pratique du roleplay, nous nous en sommes remis à l'ethnographie virtuelle, une approche qualitative, consistant pour l'ethnologue à s'immerger dans un terrain virtuel afin d'étudier les interactions entre les différents acteurs en son sein. Issue de la « cyber-anthropologie », elle consiste selon Tom Boellstorff à étudier la « culture dans les mondes virtuels », le mot « culture » compris comme « [...] « cet ensemble complexe incluant les savoirs, les croyances, les arts, la morale, les lois, les coutumes, ainsi que les autres capacités et habitudes acquises par l'Homme en tant que membre d'une société » (Tylor, 1871, p.1) » (Boellstorff, 2013, p.130). Afin de mener à bien cette ethnographie virtuelle, nous avons pris exemple sur les travaux des chercheurs Tom Boellstorff (*Second Life*), Bonnie Nardi (*World of Warcraft*), Celia Pearce (*Uru: Ages Beyond Myst*) et T.L. Taylor (*Everquest*) qui ont tous les quatre investis des mondes virtuels.

La méthode principale de l'ethnographie virtuelle est l'observation participante, « the embodied emplacement of the researching self in a fieldsite as a consequential social actor » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 65). Elle consiste pour le chercheur à devenir acteur (et non seulement spectateur) des activités quotidiennes se déroulant dans le terrain étudié. Afin de comprendre les pratiques des joueurs, il est en effet nécessaire de ne pas seulement les observer mais d'y participer. « Becoming directly in the activities of daily life provides an intimate view of their substance and meaning » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 65). Lors de l'observation participante, d'autres données peuvent être également récoltées ; dans notre cas, nous avons enregistré des « chatlogs » (extraits du chat) et pris des captures d'écran afin d'illustrer et d'expliquer au mieux la pratique communautaire du roleplay dans le jeu concerné.

La méthode de l'observation participante est généralement accompagnée d'interviews individuelles et/ou en groupe, en jeu ou dans le monde réel,

afin d'obtenir plus de données sur les joueurs. En effet, « Interviews provide opportunities to learn about people's elicited narratives and representations of their social worlds, including beliefs, ideologies, justifications, motivations and aspirations » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, pp. 92-93). Dans le cadre de ce mémoire (qui constitue une recherche plus limitée dans le temps que celle d'anthropologues affirmés), nous subordonnons toutefois plutôt l'observation participante avec des questionnaires afin de tenter d'aboutir à une généralisation de la pratique communautaire du roleplay dans le serveur concerné. « We recognize the potential for collaboration between quantitative and qualitative researchers to bring about research breakthroughs. Quantitative data can tell us about widespread trends, but such data, on their own, are less effective at explaining what such trends might mean » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 127). En outre, dans le chapitre VI dédié aux résultats, nous prenons également compte de données issues du forum de la communauté concernée et des forums de guildes RP.

Afin de présenter la deuxième partie de notre recherche, nous proposons tout d'abord d'expliquer le MMORPG choisi, à savoir *World of Warcraft* (WoW), les raisons de sa sélection ainsi que les connaissances préalables de l'étudiante sur les MMORPGS, le jeu WoW et le roleplay. Ensuite, nous expliquons en détails les méthodes utilisées dans le cadre de notre recherche, à savoir l'observation participante et le questionnaire. Enfin, nous tirons un ensemble de constats de nos observations et présentons les résultats de notre questionnaire.

Chap. IV : Le jeu World of Warcraft

World of Warcraft (WoW) est un MMORPG créé en 2004 par la société américaine de développement et d'édition de logiciels de divertissement *Blizzard Entertainment*. Comme mentionné sur son site internet, « Depuis la fondation de la marque *Blizzard* en 1994, l'entreprise est rapidement devenue l'un des fabricants de jeux vidéo les plus populaires et les plus respectés »⁹. À titre illustratif, elle est le concepteur des célèbres jeux vidéo suivants : *Diablo* (1996), *Starcraft* (1998), *Hearthstone* (2014), *Heroes of the Storm* (2015) et *Overwatch* (2016)¹⁰. Quant à WoW, le MMORPG fait partie de la suite de jeux vidéo de *Warcraft*, dont le premier opus est sorti en 1994. S'inspirant des premiers jeux de rôle sur table tels que l'illustre *Donjons et Dragons*, le premier *Warcraft* raconte l'histoire de l'affrontement entre les Humains et les Orcs. C'est le point de départ de la cosmologie du monde de *Warcraft*, déchiré entre d'un côté l'Alliance et de l'autre la Horde. Afin de comprendre comment le jeu fonctionne, nous invitons le lecteur à lire l'Annexe 1 qui décrit son système : elle s'inspire et reprend certains contenus des panneaux que j'ai réalisé pour le jeu WoW à l'occasion de l'Exposition « Avatars » à Louvain-la-Neuve¹¹ (2016).

Justification du choix du jeu et du serveur

Malgré son ancienneté, WoW demeure encore de nos jours l'univers vidéoludique dominant parmi les MMORPGs, dépassant largement ses concurrents en termes d'abonnés (Servais, 2012, p.235). Dans le cadre de ce mémoire, nous avons choisi le jeu *World of Warcraft* pour trois principales raisons : le Lore, les guildes et le roleplay.

⁹ « A propos de Blizzard Entertainment », [consulté en ligne le 13/04/2016]

URL : <http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/about/>

¹⁰ « Retour vers le futur », [consulté en ligne le 13/04/2016]

URL : <http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/about/b20/timeline.html>

¹¹ Site internet de l'exposition, [consulté en ligne le 13/04/2016]

URL : <http://uclouvain.be/516870.html>

Premièrement, le Lore de WoW enrichit considérablement l'histoire globale du jeu, du fait qu'il comprend [...] « les écrits et conceptions de Blizzard au sujet du jeu, et ce, sur plusieurs supports : jeu vidéo (WoW, Warcraft), livres, comic books, vidéos. Elle [l'Histoire de WoW] retrace tous les événements ayant pris place dans l'univers de Warcraft et d'Azeroth »¹². Blizzard conçoit en effet sans cesse de nouveaux contenus (scénarios, donjons, extensions, etc.) qui étoffent considérablement l'histoire du jeu. Concernant la création de l'univers de Warcraft, la société s'inspira fortement des Titans de la mythologie grecque, des Dieux anciens du romancier Lovecraft (Dieux des abysses) et des créatures fantastiques de l'écrivain Tolkien dans son livre *Le Seigneur des Anneaux* (elfes, nains, gnomes, etc.). WoW constitue par conséquent un des meilleurs exemples d'environnement narratif transmédiatique parmi les MMORPGs.

Deuxièmement, nous pouvons observer dans la communauté des joueurs de WoW le développement d'une culture spécifique à travers la formation de collectivités virtuelles, les guildes. Ces microgroupes sociaux correspondent à, ce que nous pourrions qualifier, une « culture tribale virtuelle » (Servais, 2012, p.235). Les guildes développent en effet leurs propres normes, coutumes, croyances, histoires, pratiques et s'attribuent des objectifs dans le jeu. La plupart des joueurs de WoW font partie d'une guilde, celle-ci leur permettant de mieux progresser dans le jeu. Elles constituent par conséquent une composante essentielle du jeu assurant la réussite des joueurs. Elles sont très diverses et témoignent d'une grande organisation. Dans les serveurs de JdR, nous retrouvons des guildes dédiées exclusivement au roleplay, ce qui est d'autant plus intéressant dans le cadre de ce mémoire.

Troisièmement, le roleplay est une pratique encore assez courante dans le jeu. WoW, contrairement aux autres MMORPGs, propose déjà de base des serveurs de jeu de rôle. La majorité des joueurs y incarnent leur avatar et discutent avec les autres joueurs via le *chat* (la fenêtre de discussion) en

¹² Définition du Lore de WoW par l'équipe professionnelle « Millénium », [consulté en ligne le 13/04/2016]
URL : <http://www.millennium.org/wow/accueil/Guide/index-world-of-warcraft-lexique-des-termes-les-plus-utiles-du-jeu-leur-definition-et-nos-articles-correspondants-124035>

interprétant celui-ci. Nous retrouvons généralement des joueurs faire du roleplay dans WoW dans des endroits spécifiques comme des auberges, des places publiques, ou à l'occasion d'événements. De plus, comme nous l'avons vu précédemment au Chapitre II (Du récit à l'univers), l'*add-on* ou addiciel *Total RP* contribue à la fabrication de son personnage et facilite l'interaction avec les autres rôlistes. L'addiciel, « [...] créé par un rôliste en 2006, enrichit la description du Personnage joué (PJ) grâce à un système d'onglets et de fiches, remplis par le joueur lui-même et lisibles à la demande sur l'écran de jeu par tous ceux qui utilisent le même addiciel » (Vachey, 2013, p.183). Nous y retrouvons des fiches concernant le nom du personnage, son histoire, son état physique, son apparence, son profil psychologique, etc. L'*add-on* propose également d'activer un mode RP (phase rôlistique) ou HRP (Hors-roleplay), en fonction que nous interagissons en tant que « personnage » ou « joueur ». WoW se révèle par conséquent intéressant pour observer la pratique du roleplay.

Enfin, concernant le choix du serveur, nous avons sélectionné le serveur JdR francophone EU *Kirin Tor*¹³. Afin d'étudier le roleplay, il nous semblait évident de choisir un serveur de jeu de rôle (JdR), les autres serveurs ne pouvant nous assurer la présence d'une communauté de rôlistes. Quant au choix de la langue, elle a été sélectionnée pour des raisons pratiques (langue de l'Université). Nous avons choisi *Kirin Tor* en particulier car il s'agit « [...] du tout premier serveur JdR francophone créé par Blizzard en 2005 et qu'il garantissait de trouver des personnes engagées dans la modalité d'interprétation fictionnelle théâtralisée, dite RP [...] » (Vachey, 2013, p.181). Il est constitué d'une veille communauté de rôlistes, pratiquant pour certains depuis plus de sept ans. Celle-ci n'en est pas pour le moins inactive et propose régulièrement des événements aux joueurs.

En outre, le serveur a été choisi pour sa population élevée. Cependant, il est important de prendre en compte le fait que nous nous trouvons dans une période assez tranquille dans le jeu. Lors de l'observation participante, de nombreux joueurs étaient en effet dans l'attente de la sortie de la nouvelle

¹³ Forum du serveur : <http://kirintor-rp.forumsrpg.net/>

extension « Légion » et le serveur *Kirin Tor* était par conséquent plutôt calme (comme probablement les autres serveurs). Mener l'investigation après la sortie d'une extension aurait certainement été plus enrichissant, cela ramenant plus de monde sur le serveur et cela impliquant des modifications dans l'histoire du jeu (et donc dans le roleplay des joueurs).

Connaissances préalables des MMORPGs, de WoW et du roleplay

J'ai commencé mon aventure dans les mondes virtuels il y a une dizaine d'années avec le lancement du jeu *Guild Wars* en 2005. J'y joue toujours aujourd'hui (avec *Guild Wars 2*) mais par période, me laissant des pauses de plusieurs mois, voire années. Il s'agit bien là d'une caractéristique propre aux MMORPGs : ils sont vivants, se renouvellent sans cesse, si bien qu'ils peuvent toujours rester dignes d'intérêt pour leurs joueurs, même après de longs moments d'inactivité, ceux-ci patientant jusqu'à une nouvelle mise à jour ou la sortie d'une extension (cf. Annexe 3.1.). Ce qui m'a tout de suite fascinée c'était l'univers entièrement virtuel que le jeu proposait : je suivais l'histoire du jeu mais ne pouvais m'empêcher d'explorer les moindres recoins de la carte, découvrant sans cesse de nouveaux lieux, de nouvelles quêtes, de nouveaux personnages ... à croire que ce jeu n'avait pas de fin. Et je n'avais pas totalement tort. Comme nous l'avons vu dans le chapitre II, l'histoire du jeu se termine bien à un moment donné mais d'autres activités s'offrent encore au joueur (le roleplay, le JcJ, les événements, etc.).

Dans *Guild Wars* (GW), je me consacrais avant tout au JcE en réalisant des quêtes et des donjons. J'avais peu de relations avec les autres joueurs de la communauté du jeu (ou du moins ne gardais pas le contact bien longtemps) et j'ai fait partie de très peu de guildes, celles-ci demandant trop d'investissement pour y rester. Par la suite, j'ai joué à d'autres MMORPGs tels que *DC Universe*, *Archeage*, *Wildstar*, *Star Wars The Old Republic*, etc. tout en conservant mes habitudes de joueuse soliste. Comme tout joueur, j'avais déjà entendu parler de *World of Warcraft* sur la toile mais le jeu ne

me tentait assez peu cela car il me semblait trop « classique » (créatures non originales, design faible, trop de farming¹⁴, etc.). Je n'y ai joué que pour la première fois cette année dans le cadre de mon mémoire et j'avoue avoir été surprise par le potentiel narratif de ce jeu dans le mode JcE.

Me rendant régulièrement à des Festivals de contes et légendes, je connaissais la pratique du jeu de rôle sur table et le Grandeur Nature (GN). J'ignorais toutefois totalement que cette pratique se réalisait également virtuellement. Je n'ai entendu parler du roleplay que très récemment, à peine un mois avant de choisir le sujet de mon mémoire, lors d'une discussion avec des amis joueurs. Me consacrant peu aux interactions entre joueurs dans les MMORPGs, je n'avais jamais remarqué que des joueurs interprétaient leur personnage de manière « rôlistique » (peut-être n'en ai-je que très peu croisé aussi). À titre d'exemple, concernant *Guild Wars 2*, j'ai appris par la suite qu'une communauté de rôlistes était bien présente mais celle-ci était très pauvre, les joueurs se regroupant à des endroits très précis et peu nombreux dans le jeu ainsi que peu d'événements étant organisés. J'avais donc peu de chance de croiser des rôlistes dans ce MMORPG. Choisir WoW me paraissait par conséquent plus avantageux dans le cadre de notre recherche sur le roleplay, celui-ci étant régulièrement pratiqué par la plupart des joueurs présents sur les serveurs JdR.

¹⁴ Wikipédia donne une bonne définition de cette pratique : « Le farming est, dans un jeu vidéo (souvent massivement multijoueur), la pratique qui consiste à passer la plupart du temps de jeu à récolter de l'argent, des objets, ou de l'expérience en répétant sans cesse les mêmes actions, en visitant les mêmes donjons ou en tuant le même groupe de monstres dans le but de s'enrichir/monter en niveau rapidement » [consulté en ligne le 13/04/2016].

Chap. V : Méthodologie

Premières démarches

Il est important de savoir que je n'ai pas tout de suite choisi le MMORPG *World of Warcraft* pour l'ethnographie virtuelle à réaliser dans le cadre de ce mémoire. En effet, pendant plusieurs mois, j'ai parcouru plusieurs mondes virtuels afin de voir dans lequel nous pourrions trouver une communauté active de roleplay. J'ai commencé par facilité avec *Guild Wars 2*, jouant à ce jeu depuis une dizaine d'années, comme expliqué précédemment. Certes je n'avais jamais eu vent d'une communauté roleplay mais, après quelques recherches sur la toile, les forums laissaient penser qu'il y avait bien une communauté et des guildes de roleplay présentes. J'ai donc cherché avec mon avatar principal du jeu des joueurs réalisant du roleplay en me présentant comme chercheuse. Il m'a fallu plus d'un mois pour trouver des rôlistes, la majorité de ceux-ci se regroupant à une capitale en particulier dans le jeu. J'ai intégré quelques guildes réalisant du roleplay mais j'en suis rapidement arrivée à la conclusion que cette pratique était marginale, voire même clandestine dans le jeu.

Ayant obtenu peu de résultats dans *Guild Wars 2*, j'ai décidé de mener en parallèle des recherches dans un autre MMORPG, *ArcheAge*. J'ai conçu un avatar et progressé aussi vite que j'ai pu dans le jeu. Après avoir dépassé le niveau 20, je me suis mise à la recherche de guildes réalisant du roleplay. Lors de conversations en message privé, des joueurs que j'avais croisés dans le jeu m'ont informé qu'il y avait peu de rôlistes dans le jeu et que les guildes de roleplay étaient difficiles à intégrer (deux mois d'essai). Je ne me suis cependant pas arrêtée là : j'ai continué à chercher la moindre trace de roleplay dans le monde virtuel et j'ai posté un message sur le forum du jeu. Malgré mes efforts, je n'ai pu rencontrer de rôlistes et j'ai renoncé à choisir ce jeu comme terrain.

Avant de me décider à lancer ma recherche dans *Guild Wars 2*, j'ai toutefois essayé un dernier jeu, *World of Warcraft*. Très vite dans le jeu, j'ai croisé

des joueurs qui faisaient du roleplay. L'édition découverte ne me permettait cependant pas de faire du roleplay avec eux, le chat étant limité à certains canaux. J'ai donc acheté le jeu et, sous les conseils d'amis joueurs, je me suis rendue à des endroits publics du jeu où les joueurs pratiquaient du roleplay. La plupart d'entre-eux font partie d'une guilde, RP ou HRP (Hors-Roleplay), et participent régulièrement à des événements communautaires. Après quelques premières observations de cette pratique dans le jeu, j'ai finalement délaissé *Guild Wars 2* au profit de *WoW*.

L'observation participante

La préparation de l'observation participante

Connaissant déjà les MMORPGs, je n'ai pas eu besoin de passer par l'étape « découverte » pour comprendre comment ce type de jeu fonctionne. J'ai toutefois tenu à d'abord créer un premier avatar me permettant de me repérer dans ce monde virtuel inconnu et d'apprendre à réaliser du roleplay. En effet, cette étape est très importante pour dans le cadre de la méthode de l'observation participante : « Showing some preparation is helpful (and necessary in, for example, hard-core games culture where entrée is impossible without it), but a willingness to learn is important as well » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, pp.74-75).

Contrairement à la chercheuse Bonnie Nardi qui se devait d'atteindre le niveau maximum pour réaliser des raids dans le jeu (cela constituant l'objet de son étude), j'étais plus libre dans la progression de mes avatars, le roleplay n'ayant pas d'exigences en termes de niveaux. J'ai même pu observer que certains rôlistes réalisent des personnages qu'ils ne font pas évoluer, les utilisant uniquement pour des événements communautaires. J'ai tout de même tenu à progresser au mieux dans les niveaux de mes personnages car les joueurs peuvent voir le nombre de « hauts faits » que j'ai réalisé dans *WoW*, apprendre ainsi que je suis débutante et être par conséquent moins enclin à discuter avec moi dans un cadre de roleplay.

Le temps et la durée de l'observation participante

Afin d'étudier la pratique du roleplay dans WoW, j'ai joué à mon domicile pendant un total de quatre mois, de mi-février à mi-mai 2016. Au total, j'ai joué environ 70 heures au jeu WoW. Je jouais généralement en soirée, deux à trois soirs par semaine pendant des séances d'une à quatre heures, en fonction des joueurs connectés et des événements. Tout comme les anthropologues des mondes virtuels, j'ai connu des heures perdues : « In some cases, we will find ourselves hanging out with people for hours on end ; the conversation might seem tedious, mundane and uninformative » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p.81). Nous ne pouvons cependant pas relâcher notre attention car à tout moment, « [...] the conversation could take a new turn, or some interaction or incident might occur that could provide valuable insights » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p.81). C'est en effet dans les temps les plus morts que des informations intéressantes peuvent surgir, comme j'ai eu le cas de nombreuses fois durant mon investigation.

La position du chercheur

J'ai dévoilé autant que possible ma vraie identité aux joueurs en me présentant pour ce que je suis, soit une étudiante réalisant des recherches sur le roleplay dans les MMORPGs. En effet, « [...] it is important to emphasize that as ethnographers we are obliged to do as much as possible to reveal our informants the nature and purpose of our studies. Providing information regarding aims and methods is necessary to establish and sustain good relations » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 133). Le roleplay, de par sa définition, implique néanmoins un certain camouflage de la personne derrière l'écran. Lorsque j'ai réalisé du roleplay dans le jeu, je n'ai ainsi pas toujours renseigné mes interlocuteurs sur le fait que j'étais chercheuse, cela faisant partie du domaine du HRP. De plus, informer les joueurs comportait un risque de biaiser l'observation puisqu'ils n'auraient peut-être pas interprété leur personnage de la même manière que si j'avais été un « simple » joueur.

À l'occasion de certaines discussions RP ou HRP avec des joueurs, j'ai toutefois communiqué en HRP que je réalisais des recherches sur la pratique afin d'éviter tout malentendu. J'ai installé également par la suite l'*add-on* « Total RP » permettant de mentionner mes recherches dans les informations HRP de ma fiche de personnage. « It is up to the ethnographer to explain the research to informants, and, at the inception of a study, to clearly identify oneself as a ethnographer » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 133).

L'anonymat des joueurs

Quant à l'anonymat des joueurs, dans un souci d'éthique, j'évite au maximum de citer dans le mémoire leur pseudonyme. Celui-ci constitue déjà en soi une forme d'anonymat mais cela n'empêche pas qu'un joueur puisse être connu par la communauté des joueurs et donc rapidement identifié à partir de son pseudonyme. Après obtention de son accord, j'en cite au final seulement un, Norlf, celui-ci constituant un informateur-clé dans ma recherche. Pour les autres joueurs avec qui j'ai discuté et posé des questions, j'évite tout simplement de les citer. J'ai également repris en Annexe 3 des discussions entre rôlistes (chatlogs) que je ne connais pas forcément : pour éviter de se perdre dans leurs interactions, j'ai néanmoins laissé la première lettre du nom de leur personnage.

Concernant les guildes de roleplay que j'ai pu croiser dans le jeu, j'ai décidé de citer celle à laquelle j'ai le plus contribué, les Veilleurs, après discussion avec le maître de guilde (Norlf). Il est en effet difficile de comprendre son fonctionnement si nous ne mettons pas de nom dessus, son histoire se rapportant au monde même de *World of Warcraft*. Quant aux captures d'écran en Annexe 4, les noms des personnages des joueurs sont brouillés, étant donné qu'il est impossible pour moi de connaître personnellement tous les joueurs présents lors de, par exemple, un événement roleplay, et de leur demander à chacun leur accord pour citer leur personnage (surtout qu'il est mal vu de déranger des joueurs en plein roleplay). Ce flou permet d'assurer par conséquent leur anonymat.

L'observation participante en pratique

Au total, j'ai conçu trois avatars dans le jeu. Premièrement, un avatar de pure « reconnaissance », une elfe de la nuit chasseresse nommée Tsukiyo Cho, me permettant d'apprendre le roleplay à partir d'observations de rôlistes dans des lieux publics du jeu et au sein d'une guilde RP. Deuxièmement, après en avoir appris plus sur le roleplay et les méthodes de l'ethnographie virtuelle, j'ai créé un second avatar, Arwendil, une Draeneï paladin, qui constitua mon personnage de roleplay. Je me suis dotée d'un carnet de terrain et ait conçu un *background* au personnage afin de m'intégrer dans la communauté de *Kirin Tor*. Troisièmement, j'ai conçu le personnage Dilosia, une humaine mage, afin d'intégrer une guilde RP spécifique et de comprendre son fonctionnement de l'intérieur en m'immergeant narrativement dans son histoire. En Annexe 2, est expliquée plus amplement la méthode suivie pour chacun de ces avatars.

Le questionnaire

Afin d'enrichir mes observations lors de mon observation participante, j'ai conçu un questionnaire à destination des rôlistes du serveur *Kirin Tor* (cf. Annexe 5). « Participant observation and interview data make quantitative data more useful by making it more meaningful » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 128). Il me semble en effet important de ne pas se limiter aux données récoltées dans le jeu, afin de tendre vers une généralisation et d'établir une corrélation entre ce que les joueurs disent et font. En outre, j'ai conçu ce questionnaire après avoir réalisé mon observation participante, celle-ci m'ayant permis d'avoir une meilleure idée des questions que je pourrais poser aux rôlistes et par conséquent de mieux cadrer les sujets que je voulais aborder dans le questionnaire. En effet, « Though participant observation is the core methode of ethnography, ethnographers craft diverse assemblages of data to satisfy the unique needs of a given project. We may draw maps and diagrams, count things, conduct surveys, or develop

strudtured questionnaires to collect information about topics for which we want precise information from a given sample » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 127).

Concernant le contenu du questionnaire, j'ai posé aux rôlistes des questions relatives à leur pratique de WoW, leur(s) personnage(s), leur pratique du roleplay et leur éventuelle appartenance à une guilde RP. Quant à la forme, nous retrouvons des échelles linéaires, quelques questions ouvertes ainsi que de nombreuses questions à choix multiple à réponse simple et à réponse multiple pour un total de 43 questions. Je l'ai d'abord testé auprès d'une dizaine de joueurs du serveur (que je connaissais plus personnellement) qui m'ont envoyé un feedback. Ces retours m'ont permis de mieux l'adapter à la communauté des rôlistes et de le rendre plus performant. J'ai ainsi rectifié les incohérences, corrigé les erreurs et inséré plus de propositions de réponses dans certains cas. Je n'avais par exemple pas pensé au fait que certains joueurs avaient plusieurs personnages pour faire du roleplay, et donc également peut-être plusieurs guildes RP. J'ai donc fait en sorte, dans la version définitive de mon questionnaire, de préciser aux joueurs quel personnage et quel guilde choisir pour répondre à certaines questions.

Une fois le questionnaire mis à jour, je l'ai partagé sur le forum de battle.net¹⁵ et celui de la communauté RP du serveur¹⁶ afin que les joueurs puissent y répondre. À mon grand étonnement, les joueurs furent plutôt enthousiastes de répondre à ce questionnaire qui sortait, selon l'un d'entre-eux, des « schémas des *experts* de TF1 ». Beaucoup de joueurs sont en effet méfiants par rapport à ce type de sondage car ils ont peur que leurs réponses fassent l'objet de résultats d'une enquête péjorative sur les jeux vidéo ou la pratique du roleplay. J'ai donc dû établir une confiance avec eux, les rassurer de mon mieux en leur présentant mes recherches et au final, je suis parvenue à les convaincre de la bonne foi du sondage. J'ai ainsi obtenu des retours très positifs sur celui-ci et un intérêt particulier sur le sujet de mon mémoire de la part de joueurs qui ne m'a pas laissée indifférente.

¹⁵ Lien du forum de Battle.net : <http://eu.battle.net/wow/fr/forum/940400/>

¹⁶ Lien du forum de la communauté RP de *Kirin Tor* : <http://kirintor-rp.forumsrpg.net/>

J'ai lancé le questionnaire assez tardivement dans ma recherche (le 30 avril) et l'ai laissé en ligne pendant un total de 10 jours. En à peine 24h, j'ai reçu 43 réponses. Au total, j'ai obtenu 81 réponses, un nombre assez élevé en cette période tranquille du jeu et pour un serveur francophone. 77,8% des personnes ayant répondu sont des hommes. La moyenne d'âge est de 26 ans. Quant au statut professionnel, presque la moitié des répondants sont des étudiants et 33,3% des employés. Nous retrouvons comme loisirs dominants, bien sûr les jeux vidéo avec un taux de 91,4% mais également les jeux de rôle (81,5%), le cinéma (67,9%), la lecture de romans (55,6%) et les créations artistiques (42%). En ce qui concerne leur pratique de jeux vidéo, nous retrouvons les jeux multijoueur en ligne (96,3%), les jeux de rôle/d'aventures (81,5%) et les jeux de stratégie (67,9%). Enfin, la majorité évalue l'intégration des jeux vidéo dans leur vie quotidienne comme assez forte, voir intensive pour un tiers d'entre-eux. Nous retrouvons ainsi une population relativement jeune, la majorité des hommes, étudiants ou employés, ayant l'habitude de jouer à des jeux vidéo et à des jeux de rôle. La suite des résultats est présentée et confrontée avec les données de l'immersion participante dans le chapitre suivant.

Chapitre VI : Résultats

À partir de l'ethnographie virtuelle menée dans WoW, nous pouvons tirer un ensemble de constats sur la communauté des rôlistes de *Kirin Tor*. Pour rendre compte de nos résultats, nous présentons d'abord comment le roleplay fonctionne concrètement dans le serveur : le roleplay sauvage et le roleplay organisé, les différents moyens de s'exprimer (texte et *emotes*) et les canaux de discussion. Ensuite, nous expliquons comment construire et interpréter son personnage de roleplay ainsi que les apprentissages qui sont tirés de la pratique. Nous présentons par après la communauté du serveur *Kirin Tor* : les caractéristiques des joueurs, les activités qu'elle propose et les récits qui peuvent en émerger. Enfin, nous présentons les guildes RP, leur fonctionnement (recrutement, événements, charte et forums) et leur place dans l'histoire du jeu ainsi que dans celle dans la communauté.

Le roleplay dans WoW

Le roleplay dans WoW constitue une pratique indépendante du jeu, c'est-à-dire qu'elle n'est pas initialement prévue par les développeurs. Ceux-ci ne semblent d'ailleurs pas du tout l'encourager, comme en témoignent les réponses à la question 18 du questionnaire relative à l'évaluation des infrastructures offertes par WoW pour faire du roleplay. Plus de 50% des répondants admettent en effet que le jeu propose peu d'infrastructures pour le roleplay, 34,6% sont quant à eux plutôt mitigés sur le sujet. Le jeu propose certes des serveurs de jeux de rôle mais cela semble être le seul avantage qu'il offre aux rôlistes. Afin de faire du roleplay et de rendre la pratique possible, les rôlistes se sont réappropriés certains éléments du jeu et ont établi un ensemble de règles. Ce point donne ainsi un aperçu du fonctionnement du roleplay telle que pratiqué par les rôlistes de *Kirin Tor*.

Le roleplay sauvage et le roleplay organisé

Tout d'abord, nous retrouvons deux grands types de roleplay : le roleplay sauvage et le roleplay organisé. Ils se distinguent du fait que le roleplay sauvage est totalement improvisé, non prévu, contrairement au roleplay organisé qui a généralement lieu lors d'événements de la communauté ou d'une guilde. Tandis que le roleplay organisé est plus difficile à observer, du fait qu'il peut demander une invitation à un événement ou une appartenance à la guilde en question, le roleplay sauvage se réalise dans des endroits publics du jeu, à savoir la place de Hurlevent (la capitale des Humains), la forêt d'Elwynn, le Bois de la Pénombre ou encore la zone des Carmines qui constituent des lieux de rencontre entre les joueurs. En général, que cela soit organisé ou non, les joueurs font du roleplay en soirée, à partir de 20h. Dans le cas de Hurlevent, où j'y ai passé beaucoup de temps, les joueurs commencent à arriver aux alentours de 22h30-23h. Alors que certains se baladent, d'autres attendent sur place qu'on vienne leur parler.

Les moyens d'expression : le texte et les emotes

Ensuite, comme dans tout autre MMORPG, la pratique du roleplay dans WoW se manifeste par le texte et les actions des personnages. Le texte renvoie aux discussions « normales » entre les joueurs. D'après mes observations, les rôlistes de *Kirin Tor* parlent de manière très polie et correcte d'un point de vue grammatical et orthographique. Ils s'adressent aux autres joueurs tel qu'un PNJ le ferait, en évoquant la race, la classe ou le métier du personnage (exemples tirés de mes observations : « Salutations Mage », « Un problème Pandaren ? », etc.). Certains utilisent même un dialecte spécifique par rapport à la race de leur personnage. Quant aux actions, elles renvoient aux *emotes* et à l'emploi d'astérisques, comme l'illustre l'Annexe 3.2.

En ce qui concerne les *emotes*, il est important de préciser que certains ont une animation (« /dance » fait danser le personnage) ou une voix associée, d'autres non, si bien qu'il faut les imaginer et faire comme si le personnage les avait vraiment réalisées. Pour réaliser une *emote*, le joueur tape la

commande « /me » dans le chat et écrit l'action qu'il veut faire à son personnage. Les *emotes* prennent la forme d'un texte écrit à la troisième personne du singulier, à l'image des didascalies au théâtre. Ils enrichissent de ce fait considérablement les discussions entre les joueurs en leur permettant non seulement de « parler » mais d'également « agir ». Nous nous croyons ainsi parfois dans une véritable histoire, voire une pièce de théâtre, où les images importent peu au final.

Les canaux de discussion

Les rôlistes n'utilisent pas n'importe quel canal de discussion du jeu, certains de ceux-ci étant réservés au mode HRP, comme par exemple celui consacré au commerce. Ils utilisent principalement le canal « normal » via la commande « /dire ». Il est toutefois possible de parler HRP en même temps que RP dans le même canal, en mettant nos phrases entre parenthèses pour souligner que ce n'est pas le personnage qui s'exprime mais bien le joueur (cf. Annexe 3.2.). Ce genre de code se doit d'être rapidement intégré afin d'éviter tout problème de communication avec un rôliste. Même lors d'une discussion privée avec un joueur (avec la commande « /chuchoter ») il semble important de garder les parenthèses alors que le ce canal ne semble jamais utilisé pour réaliser du roleplay.

La construction d'un personnage

La création d'un background

Le roleplay passe avant tout par la construction de son personnage. Afin de constituer son histoire, la majorité des rôlistes de *Kirin Tor* semblent s'inspirer du Lore de WoW. Ils découvrent le Lore non seulement à travers leur progression dans le jeu mais également en lisant les romans de *Warcraft*, en parcourant les forums ou en discutant avec les autres rôlistes dans le jeu. Environ 80% des répondants du questionnaire admettent ainsi que l'histoire de leur personnage est liée à celle du jeu, et même totalement

mêlée à celle-ci pour 49,4% d'entre-eux. Il est utile de rappeler que leur histoire est (normalement) toutefois bien différente de celle du héros incarné dans le jeu à travers la progression du joueur dans le mode JcE (cf. note Chap. III sur la distinction entre jeu de rôle et roleplay).

D'après le questionnaire, nous retrouvons d'autres sources d'inspiration fortement utilisées, généralement en complément du Lore du jeu : la Fantasy pour 67,9%, l'Histoire pour 54,3% ainsi que la religion et la mythologie (celtique, germanique) pour 48,1%. Ils s'inspirent par conséquent d'autres œuvres de fiction, comme par exemple l'illustre série *Game of Thrones*, pour « proposer des personnages cohérents avec des intrigues riches », tel que le cite un joueur dans sa réponse à la question 29 du questionnaire. Certains insistent sur le fait qu'ils puisent avant tout dans leur imagination pour construire leur personnage et puis qu'ils l'étoffent à partir du Lore et d'œuvres fictives (des jeux vidéo, des films, des romans ou même des comics). Un répondant admet quant à lui s'inspirer « de lui-même » dans la création de son personnage qui constitue, je le cite, « une déformation de soi, de nos fantasmes ou de nos craintes. De ce que l'on aime mais aussi de ce qu'on évite ».

Le questionnaire permet de mettre en avant une série d'autres constats concernant les personnages créés par les joueurs. Dans 70,4% des cas, les joueurs ont plusieurs personnages qu'ils utilisent pour faire du roleplay mais ceux-ci ne font pas forcément partie de la même guilde, voire même tout simplement d'une guilde (résultats assez variables). Les joueurs passent ainsi d'un avatar à un autre, interprétant différents personnages qui peuvent être plus ou moins différents. De plus, nous constatons une faible identification des joueurs à leur personnage. D'ailleurs, il est important de noter que ceux-ci, plus particulièrement les hommes, jouent des personnages aussi bien masculins que féminins. Ils peuvent par conséquent « construire » un personnage bien différent d'eux-mêmes et malgré tout éprouver un certain plaisir dans l'interprétation de celui-ci.

L'*add-on* « Total RP », créé par un rôliste du serveur, propose de créer diverses fiches décrivant le personnage qu'on interprète. Comme le décrit France Vachey, nous retrouvons différentes fiches de renseignement concernant notamment « le nom de famille, l'âge, l'origine, le métier ou activités RP, l'histoire personnelle, la description physique (couleur de peau significative, allure, tatouages, piercings, etc.), le profil psychologique et l'attitude morale, de loyal à chaotique et de bon à méchant, comme l'usage du JdR papier l'a institué » (Vachey, 2013, p.184). À noter que les fiches de certains joueurs sont importantes à lire avant de parler avec eux, celles-ci justifiant la façon dont ils vont interpréter leur personnage. L'*add-on* est ainsi évalué comme un outil « pratique », voire très utile pour la majorité des répondants au questionnaire dans leur pratique du roleplay.

En dehors et en prolongation du jeu, les forums et les sites internet permettent d'étoffer l'histoire du personnage par l'écriture de textes supplémentaires. Afin d'illustrer et/ou d'enrichir les histoires de leurs personnages, certains rôlistes conçoivent également des supports autres qu'écrits comme des dessins, des figurines ou des machinimas. À ce propos, nous invitons le lecteur à consulter la vidéo référencée en bas de page : il s'agit d'une machinima¹⁷ expliquant ce qu'est le RP. Nous retrouvons ainsi une dimension transmédiatique de la construction du personnage du roleplay où les joueurs ne semblent pas se limiter au seul support du jeu vidéo. Le roleplay reste toutefois bien une pratique écrite, que ce soit dans le jeu même ou sur Internet : les joueurs n'utilisent pas en effet par exemple de logiciels vocaux pour interpréter leur personnage mais restent bien dans de l'écriture fictive.

Pour pouvoir faire du roleplay, nous pouvons donc imaginer qu'il faut avoir certains prérequis, comme la connaissance du Lore du jeu et une certaine pratique du jeu de rôle. L'enquête révèle à ce sujet que la plupart des répondants pratiquent d'autres « jeux de jeu de rôle » et attribuent l'intérêt particulier de réaliser du roleplay dans WoW à son Lore. Si nous ne

¹⁷ Nixxiom (2016), « How to: Roleplay - (A WoW Machinima by Nixxiom) », [vidéo en ligne consultée le 05/04/2016]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=A5awzwQBSv0>

connaissions pas l'histoire du jeu, il nous sera en effet difficile de faire du « bon » roleplay. Lors de mon immersion participante, des joueurs m'ont quand même confié qu'il n'était pas utile d'avoir de performance dans le roleplay et que si nous éprouvions des difficultés, il était possible d'obtenir de l'aide de la part des autres rôlistes en HRP.

L'interprétation du personnage : cohérence et vraisemblance

Une fois le personnage créé, il faut l'interpréter, mais pas n'importe comment. Une règle fondamentale du roleplay dans WoW est la cohérence de l'histoire du personnage au monde du jeu. D'après le questionnaire, nous constatons que l'histoire des personnages des rôlistes du serveur est ainsi généralement liée à celle du jeu mais pas forcément à celle de la communauté où c'est plutôt mitigé, malgré le fait que plusieurs joueurs admettent construire l'histoire de leur personnage au fil des discussions avec celui des autres. Ce manque de liens peut s'expliquer par le fait qu'ils accordent moins d'importance à la cohérence de l'histoire du personnage avec celle de la communauté qu'avec celle du jeu, qui paraît quant à elle tout à fait primordiale.

En plus d'être cohérent à l'histoire du jeu, il faut être crédible et vraisemblable dans son interprétation du personnage. « Exit les conventions du monde réel, le rôliste rétablit le quatrième mur du jeu vidéo et épouse les codes de l'univers auquel il appartient, dans sa façon de se comporter et même de parler » (Oulac, 2016). Les joueurs vont ainsi toujours parler l'un en face de l'autre, ils ne vont pas se placer au même endroit qu'un joueur ou encore ils ne vont pas « traverser » l'avatar de l'autre. Les rôlistes se limitent de cette façon encore plus dans leur jouabilité. De base, un joueur ne pourra pas traverser un mur à cause du *gamedesign* du jeu. En roleplay, cela peut aller plus loin : le joueur fera la file derrière d'autres joueurs pour entrer dans un bâtiment alors que rien ne l'empêche de traverser tout le monde et d'y pénétrer (cf. Annexe 4.2.). Nous distinguons par conséquent les actions limitées par le *gamedesign* du jeu et les actions limitées par le roleplay, dans un souci de vraisemblance.

L'apparence du personnage a également un rôle important à jouer dans le roleplay. D'après ce que j'ai pu observer, le roleplay ne s'exprime en réalité pas seulement à travers le texte mais également à travers l'apparence du personnage. La plupart des joueurs utilisent en effet des avatars de niveau maximum pour le roleplay mais, peu importe leur expérience, ils peuvent être habillés de manière très sobre, sans armures légendaires ou armes impressionnantes. Certains joueurs se métamorphosent même en des créatures pour faire du roleplay. Nous voyons ainsi l'importance de la vraisemblance également dans l'apparence où nous nous devons, plus que tout, être cohérents avec le personnage que nous jouons.

Enfin, comme précisé plus haut, certaines *emotes* (d'ailleurs la majorité de ceux utilisés par les rôlistes) ne sont pas visibles si bien que l'autre joueur va devoir imaginer l'action du personnage. Lors de mon immersion participante, j'ai dû moi-même également imaginer des créatures afin d'entrer dans la fiction. Lors d'une patrouille avec le maître de guildes des *Veilleurs*, Norlf, j'ai dû en effet combattre des Worgens mais ceux-ci n'étaient pas vraiment là, mais ils étaient représentés par des marqueurs (cf. Annexe 4.3.). L'imagination a donc également un rôle à jouer dans le roleplay où nous devons, plus que croire, imaginer des situations pour rendre possible l'entrée dans la fiction.

Les apprentissages

Le questionnaire met en avant un ensemble d'apprentissages tirés de la pratique du roleplay. Les joueurs semblent reconnaître sa richesse, les réponses étant multiples et nombreuses. La majorité des répondants reconnaissent comme premiers grands apprentissages l'amélioration des pratiques d'écriture (82,5%) et le développement de l'imagination (80%). Nous retrouvons ensuite la compétence de sociabilité (55%), les règles de conduite et de savoir-vivre en communauté (48,8%) et l'utilisation de sites internet et forums (42,5%). Les apprentissages ne s'arrêtent néanmoins pas là : lors de mon immersion participante, j'ai croisé un joueur indiquant dans les informations HRP de sa fiche de personnage qu'il était dyslexique.

La pratique du roleplay peut ainsi permettre à certaines personnes ayant des difficultés à s'exprimer de faire des progrès.

Un autre grand apprentissage auquel j'ai été moi-même confrontée est le multitâches. J'ai dû apprendre à suivre plusieurs conversations en même temps, dans différents chats, en RP et en HRP. Les joueurs réalisent même d'autres activités à côté comme aller sur les réseaux sociaux, discuter sur des logiciels vocaux avec des amis, voire même jouer à un autre jeu en même temps, ce qui les dotent de solides compétences de gestion.

La communauté RP du serveur *Kirin Tor*

Caractéristiques des joueurs

Avant de décrire plus en profondeur les activités de la communauté, il semble important de dresser un portrait de ses membres quant à leur pratique du jeu et à celle du roleplay à partir des réponses obtenues à l'issue de la mise en ligne du questionnaire.

Concernant leur pratique de WoW, la majorité des répondants y joue depuis plus de 7 ans (71,6%), si bien que nous retrouvons seulement 11,2% qui y jouent depuis moins de 5 ans. 86,4% d'entre-eux ont une préférence pour le Lore du jeu. Nous retrouvons également un grand intérêt pour l'aspect communautaire (64,2%), la rencontre d'autres joueurs (48,1%) et le *gameplay* (46,9%). Peu d'intérêt est par contre porté à la performance (seulement 12,3%). Le mode de jeu préféré est, sans grand étonnement, le roleplay, sélectionné par 77,8% d'entre-eux. Cependant, il est important de préciser que la moitié des répondants n'a pas réalisé tout de suite du roleplay dans le jeu mais se consacrait plutôt au mode JcE, voire le mode JcJ. En outre, 92,6% d'entre-eux ont choisi le serveur *Kirin Tor* pour sa spécificité (le jeu de rôle), 44,4% pour sa population élevée, 43,2% pour sa langue, et seulement 11,1% pour sa communauté alors que nombreux d'entre-eux portent un intérêt particulier à l'aspect communautaire comme

précisé précédemment. Enfin, nous remarquons, dans la description de leur soirée/journée – type de jeu, qu’ils ne se cantonnent généralement pas qu’au roleplay : ils réalisent d’autres activités dans le jeu, comme progresser en JcE ou JcJ, s’occuper de leur fief, explorer la carte, etc.

Concernant leur pratique du roleplay, nous constatons qu’il y a autant de joueurs qui connaissent la pratique du roleplay avant de jouer à WoW que de joueurs qui ne la connaissent pas. Cependant, nous remarquons que seulement 18,5% des répondants ne pratiquent pas d’autres « jeux de jeu de rôle », si bien que nous pourrions émettre comme hypothèse que la pratique du roleplay dans le jeu WoW les a amenés à s’intéresser au jeu de rôle. Les raisons quant à leurs « premier pas » comme rôliste dans WoW sont très variables mais nous pouvons néanmoins dégager deux tendances principales : 32,1% d’entre-eux se sont retrouvés à réaliser du roleplay suite à leur rencontre avec d’autres rôlistes dans le jeu et 25,9% en ont fait dès le départ. Concernant leurs activités de roleplay, nous retrouvons de tout : dans le jeu, la conversation entre les joueurs (96,3%), la participation à des événements (82,7%) et l’appartenance à une guilde RP (71,6%). En dehors du jeu, de nombreux rôlistes développent également des activités de roleplay, ce qui met à nouveau en avant la dimension transmédiatique de la pratique du roleplay : des pratiques d’écriture (61,7%), la contribution à des forums ou à des sites internet (59,3%), la prise de screenshot (23,5%) ou encore la conception de fanart (17,3%).

En comparaison avec les autres MMORPGs auxquels j’ai joué, j’ai pu constater que les joueurs sont très sociables, disponibles et polis : ils prennent le temps de discuter et sont très accueillants avec les nouveaux sur le serveur (beaucoup d’offres d’aide). Contrairement au MMORPG *Guild Wars 2* où nous ne rencontrons aucun joueur faisant du roleplay (seulement à quelques endroits en particulier), nous pouvons en croiser partout dans WoW. Beaucoup de joueurs sur le serveur font en effet du roleplay et se prennent au jeu. D’après certains joueurs interrogés, le roleplay sauvage en dehors des lieux de rencontre entre rôlistes est malgré tout de plus en plus rare par rapport au début du lancement du serveur.

Les activités de la communauté

1) La création de nouvelles règles

La communauté des rôlistes se caractérise premièrement par la création de nouvelles règles. Comme tout débutant dans la pratique du roleplay et dans le jeu, j'ai dû prendre connaissance de ses règles et maîtriser les codes établis par la communauté pour interpréter mon personnage. La politesse, par exemple, ne fait pas forcément partie des règles à respecter dans le cas où nous interprétons un personnage grossier. Certaines règles sont toutefois importantes à prendre en compte, comme avoir un personnage qui « colle » à l'histoire du jeu (question de la cohérence et de la vraisemblance), ne pas incarner en roleplay le héros qu'on joue dans le jeu, ne pas parler à la place d'un autre joueur (très malpoli) ou encore ne pas perturber les événements roleplay de la communauté (en respectant, par exemple, le temps de parole de chacun). Il faut également bien distinguer le roleplay du hors roleplay : quand nous voulons parler en mode « HRP » dans certains canaux de discussion, il est important de mettre nos phrases entre parenthèses pour éviter de tout mélanger. Plus de 75% des répondants du questionnaire accordent ainsi une grande importance au respect des règles.

2) L'organisation d'événements

L'organisation d'événements constitue probablement l'activité principale du roleplay communautaire sur le serveur. Les rôlistes créent régulièrement des événements entre eux afin d'animer le monde virtuel. Ils se tiennent au courant de ceux-ci via le forum de la communauté des rôlistes du serveur mais c'est surtout du bouche-à-oreille. Lors des événements, les règles établies par la communauté sont d'autant plus importantes à respecter. Il arrive toutefois de temps à autres que certains joueurs, surnommés de *griefers* ou de *trolls*, viennent perturber l'événement. Par exemple, lors d'un événement auquel j'ai participé, à deux reprises, des joueurs ont utilisé des objets spéciaux : l'un a fait danser tout le monde, et l'autre a invoqué un combat de gladiateurs (soi-disant pour illustrer la scène violente que racontait un joueur). Certains joueurs ont réagi en HRP en leur faisant des

reproches. De plus, l'événement avait été un peu perturbé par des « extérieurs » : quelques joueurs HRP arrivaient d'un coup dans la maison et couraient alors que nous étions tous immobiles et silencieux, à écouter des histoires. Ceux-ci n'ont toutefois pas gênés trop longtemps les joueurs et l'événement a pu bien se dérouler.

3) Les combats

Une activité assez courante dans la communauté sont les combats RP. Nous retrouvons trois façons de se combattre. Premièrement, le combat au rand : le rand est une commande dans le jeu équivalente au lancé de dés dans le jeu de rôle sur papier (/rand). Après avoir décrit par une *emote* l'action de notre personnage en train d'attaquer ou d'esquiver, nous tapons la commande « /rand » qui donne un chiffre de 1 à 100. Si le rand est plus élevé que celui de l'autre, le coup réussit. Dans ce type de combat, rien ne se passe « réellement », nos personnages ne bougent pas lors du combat. À nouveau, il faut accepter d'y croire, il faut jouer le jeu (cf. Annexe 3.3.). Deuxièmement, le combat « au feeling », « c'est à dire qu'on mise sur la bonne foi de tout le monde pour décider si l'action est réussie ou pas » (Norlf, chatlog 27/04). Troisièmement, le combat JcJ : après avoir activé le mode JcJ, les joueurs peuvent se battre « réellement », tel que le jeu le propose. Ce type de combat a généralement lieu lors d'événements.

4) Le forum de la communauté

La communauté des rôlistes de *Kirin Tor* possède son propre forum¹⁸, créé par l'un des joueurs. Les forums sont très intéressants à prendre en compte, ceux-ci illustrant bien la vie de la communauté. « Ces pages sont un moyen de rencontrer d'autres joueurs ou d'organiser des événements, mais surtout de travailler son personnage à travers des fiches de présentation spécifiant son nom, son âge, sa race, ses traits de caractère, sa filiation, son passé... » (Oulac, 2016). Nous retrouvons similairement dans celui de *Kirin Tor* : l'histoire de l'univers de WoW, les événements organisés (RP et HRP), des récits de vie, des critiques et commentaires des textes, des discussions

¹⁸ Lien internet du forum : <http://kirintor-rp.forumsrpg.net/>

autour de la pratique du roleplay, la liste des guildes RP, etc. Le forum rend de ce fait la communauté encore plus vivante qu'elle ne l'est déjà.

Une création constante d'histoires

Lors de mon observation participante, j'ai pu observer une étonnante reconfiguration du récit du jeu par les rôlistes de la communauté. En effet, il l'étoffe avec non seulement l'histoire de leurs personnages mais également au fur et à mesure de leurs discussions avec les autres rôlistes de la communauté. L'histoire de leurs personnages est donc amenée à évoluer à travers l'interaction du joueur avec les autres rôlistes du jeu. Alors que certains joueurs ont un *background* sur leur personnage, d'autres n'ont pas vraiment d'histoires et les créent « à l'improviste » (d'après les résultats du questionnaire). Dans les deux cas, les histoires se construisent et s'étoffent au fil des conversations entre les rôlistes.

A ce propos, l'*add-on* « Total RP » aide non seulement à fabriquer son personnage par l'élaboration de diverses fiches mais facilite également l'interaction avec les autres rôlistes : selon l'administratrice du forum de la communauté, « Ça permet de détecter tous les rôlistes qui ont ce programme, de voir la description enrichie d'un perso quand on passe sa souris dessus, des détails supplémentaires genre “sa cape est déchirée, il a une cicatrice”, etc. On peut aussi créer ses propres objets, qui apparaissent en icône lorsqu'on passe sa souris sur le personnage. C'est un véritable univers parallèle au jeu. » (Oulac, 2016). En réponse au peu d'infrastructures offertes par le jeu, les rôlistes créent ainsi leurs propres « outils » pour pouvoir interagir avec la communauté.

En outre, les événements enrichissent d'autant plus les histoires des personnages. Ils les inscrivent dans une histoire plus large, plus globale, celle de la communauté toute entière. Sur le forum de la communauté, nous pouvons avoir une idée de comment les événements sont organisés. Quelques rôlistes se regroupent entre eux et conçoivent un scénario roleplay avec une intrigue. Il la présente sous forme de lettres, de parchemins, de livres, d'affiches, etc. Ils expliquent également en HRP comme l'événement

se déroulera et les règles à respecter. À savoir que de nombreux événements communautaires sont organisés et encadrés par des guildes RP.

Lors d'un événement auquel j'ai participé, des histoires étaient racontées par les rôlistes (cf. Annexes 3.4. et 4.4.). Elles s'inspiraient soit d'histoires connues (*Les Trois Petits Cochons*, *Blanche-Neige* ou encore *Hansel et Gretel*) soit de l'univers même du jeu. Nous retrouvons ainsi une mise-en-abyme importante d'histoires : une histoire (le conte) dans une histoire (l'événement communautaire) dans une histoire (la communauté) dans une histoire (le personnage) dans une histoire (le jeu). Tandis que certaines histoires étaient écrites au préalable, d'autres étaient inventées sur le moment. Concernant la forme, nous retrouvons les schémas classiques du récit avec un début, des péripéties et une fin. Elles étaient ainsi formulées comme des contes, avec une morale à la fin.

Les PNJs ont également un rôle à jouer dans les événements, aussi bien communautaires qu'en guildes : le jeu permet en effet de parler à leur place, si bien que certains joueurs vont les utiliser à l'occasion d'événements pour prendre la parole et avoir l'attention du public. Étant donné que l'histoire des personnages des rôlistes doit coller à celle du jeu, les PNJs (du simple marchand au héros Warcraft) sont également souvent intégrés dans les histoires des rôlistes, aussi bien à l'occasion de discussions, d'événements que dans leur *background*. Nous assistons ainsi à un détournement de certains éléments du jeu, dans ce cas-ci, les PNJs, afin de construire des histoires venant étendre l'univers narratif du jeu. Les rôlistes s'approprient également l'espace du jeu, en enrichissant l'histoire d'un bâtiment ou d'un lieu à travers leurs événements. Le jeu est par conséquent considéré comme un cadre dans lequel les rôlistes vont pouvoir réaliser leur pratique.

Enfin, comme déjà souligné dans les points précédents, les rôlistes ne s'arrêtent pas au jeu pour construire des histoires : nous retrouvons une quantité importante d'histoires sur les forums, comme des *backgrounds*, des histoires entre joueurs, des lettres, etc. qui étoffent non seulement l'histoire du personnage mais également celle de la communauté et du jeu. La

création d'un forum ou d'un site internet leur permet ainsi d'écrire ensemble des textes supplémentaires sur leur personnage et ceux des autres, « sous forme d'un dialogue entre récits qui se répondent. [...] Cette écriture collective est parfois une introduction à un scénario roleplay, ou une réécriture romancée d'évènements ayant eu lieu en jeu, ou encore un échange entre personnages considéré par les joueurs comme ayant lieu dans le cadre du jeu » (Lelièvre, 2012, pp.108-109). Cela permet aux joueurs de garder une trace des histoires éphémères qui sont vécues en jeu.

Pour conclure, la communauté des rôlistes constitue toute une organisation possédant son propre fonctionnement et ses propres règles, indépendamment du jeu. Pour réaliser du roleplay, les rôlistes se réapproprient le jeu qui n'offre de base rien du tout pour la pratique. Leur motivation première est, d'après les répondants du questionnaire, de créer des histoires (86,4%). Nous retrouvons également d'autres motivations importantes à mentionner, comme l'interprétation d'un personnage (81,5%) et l'appréciation des créations des autres (75,3%) ainsi que l'immersion dans un monde fictionnel (67,9%) et la rencontre de joueurs (51,9%). Afin de créer leurs histoires, ils s'inspirent aussi bien du Lore du jeu que d'œuvres de fiction et ils les développent sur de multiples supports avec l'aide de la communauté. À l'heure de la convergence médiatique, nous constatons ainsi une véritable interaction entre les cybermédias (jeux vidéo, métavers et cats tridimensionnels) et les hypermédias (sites web, forums, etc.) (Pérény, 2013), que nous pouvons illustrer dans notre cas par la pratique du roleplay.

Les guildes RP

La majorité des joueurs de MMORPGs font partie d'une guilde, une communauté virtuelle de joueurs se regroupant de manière permanente autour d'un ou plusieurs jeux. Les guildes permettent au joueur de mieux progresser dans le jeu du fait qu'elles bénéficient de bonus variés. Ce type de communauté demande toutefois un grand investissement de la part de ses

membres : en fonction de l'orientation de la guilde, axée plutôt sur le *JcJ* (Joueur contre Joueur), le *JcE* (Joueur contre Environnement) ou le roleplay, ils sont plus ou moins fort contraints de participer à diverses activités sous peine d'exclusion. Appartenir à une guilde dans WoW est relativement important pour les joueurs ayant répondu au questionnaire (très important pour 24,7%, important pour 30,9% et indifférent pour 16%). De plus, la plupart des répondants font eux-mêmes partie d'une guilde RP depuis généralement moins de cinq ans.

Dans le serveur *Kirin Tor*, nous retrouvons autant de guildes RP que de guildes HRP. Ces dernières peuvent regrouper des rôlistes mais se distinguent des guildes RP du fait qu'elles ne vont pas construire d'histoires sur leur guilde. Il s'agit d'une guilde que nous pouvons qualifier de « standard », dont les membres se regroupent pour d'autres raisons que le roleplay, comme par exemple les guildes axées sur le *JcE*, le *JcJ* ou le social. Les guildes RP regroupent quant à elle des « gens qui ont l'envie de faire un style de rp bien défini, que ce soit être criminel, pirate, garde ou même simplement un groupe d'aventurier, tandis que le rp « sauvage » permet de faire des rencontres de toute sorte » (Norlf, chatlog 15/02). Cela n'empêche pas les membres d'une guilde RP de réaliser du roleplay à d'autres occasions que lors des événements de la guilde, en se rendant par exemple à Hurlevent ou Elwynn pour discuter avec d'autres rôlistes. À souligner que certaines guildes RP réalisent également du roleplay « interguilde », c'est-à-dire en jouant avec une autre guilde RP.

Le fonctionnement des guildes RP

1) Du recrutement à la participation aux événements

Afin d'intégrer une guilde RP, le joueur doit en principe déposer sa candidature sur le forum de la guilde. Etant donné que nous sommes dans du roleplay, c'est le personnage, non le joueur, qui postule en renseignant sur ses compétences, son expérience, ses raisons de rejoindre la guilde, etc. Selon les dires de Norlf, « Cela permet de déterminer si un type est bon ou non en role play, s'il fait énormément de fautes et s'il a fait un personnage

travaillé » (chatlog 26/04/2016). En général, les guildes semblent ainsi demander une expérience dans le roleplay. Cela justifie d'ailleurs mes observations premières et mon apprentissage du roleplay avant d'essayer d'en intégrer une (cf. Annexe 2 sur l'approfondissement de ma méthode). Si le joueur a peu d'expérience mais semble toutefois motivé à y entrer, certaines guildes l'aident à construire son personnage de roleplay.

Une fois la candidature acceptée, le joueur est invité à avoir un entretien avec un haut-gradé de la guilde. À la manière d'un employeur recevant un candidat, une série de questions lui sont posées sur son personnage, ses caractéristiques, son passé, ses motivations, etc. (cf. Annexes 3.5. et 4.5. sur l'entretien RP d'un de mes personnages dans le jeu). En fonction de ses réponses, il sera assimilé à l'une ou l'autre fonction dans la guilde. 55,9% des répondants admettent ainsi avoir intégré leur guilde RP par un recrutement RP tandis que 40,7% l'ont intégrée (également) du fait qu'ils étaient amis avec l'un des membres, voire avec plusieurs d'entre-eux.

Une fois accepté dans la guilde, le rôliste se voit doter de nouvelles responsabilités et se doit de participer un maximum aux événements afin de contribuer à la guilde. La grande majorité des répondants admettent ainsi participer fortement aux événements de leur guilde (intensif pour 48,3% et assez fort pour 39,7%). Ceux-ci sont généralement peu perturbés par des *griefers* ou des *trolls*. De par leur recrutement et leur participation aux événements, les rôlistes mêlent l'histoire de leur personnage à celle de la guilde. Elle est en effet fortement mêlée dans 77% des cas chez les rôlistes de *Kirin Tor*. 80,6% accordent de ce fait une grande importance à la cohérence entre ces histoires. Si nous faisons partie d'une guilde RP, il est donc essentiel que l'histoire de notre personnage soit liée et cohérente avec celle de la guilde. Dans le cas de la guilde des Veilleurs, celle à laquelle j'ai le plus contribué lors de mon investigation sur le terrain, ils doivent tenir leur rôle de garde lors de leurs interactions avec les autres rôlistes. Où qu'ils se trouvent, s'ils sont membres RP, ils se doivent en principe d'interpréter leur personnage en fonction de l'appartenance à la guilde.

À l'occasion de leurs événements, les guildes proposent un tas d'activités qu'ils seraient impossible d'énumérer tellement elles sont nombreuses. Nous retrouvons assez souvent des combats contre des créatures ou des ennemis « imaginaires ». Nous pouvons faire un rapprochement avec le jeu de rôle sur table concernant ces combats où il y a un maître du jeu qui décide de la trame principale de comment le combat va se dérouler. À ce propos, une guilda RP du serveur a créé l'équivalent du jeu de cartes « Les Loups Garous de Thiercelieux » en donnant rendez-vous aux joueurs dans une auberge. Elle propose ainsi un jeu de rôle dans un jeu de rôle.

Enfin, les membres d'une guilda communiquent entre eux majoritairement par les canaux de discussion du jeu. Certaines d'entre-elles développent d'ailleurs des canaux de discussion spécifiques pour réaliser du roleplay. Dans le cas des Veilleurs, nous retrouvons un canal RP, appelé le « communicateur », servant à s'informer à distance. Il est partagé entre les membres, les anciens et les amis HRP. Les logiciels de communication comme Skype, Teamspeak ou Mumble sont également fortement utilisés (77,6%) ; sans oublier les forums et les sites internet (70,7%), qui, plus qu'un moyen de communiquer, semblent essentiels aux guildes RP. Nous retrouvons également de nombreuses rencontres IRL (58,6%).

2) Les forums¹⁹

Comme précisé plus haut, la majorité des guildes réalisant du roleplay ont un forum, voire un site internet, permettant aux joueurs de développer plus amplement leur personnage et leur imaginaire. L'investissement est d'autant plus important lorsqu'une guilda faisant du roleplay ouvre un forum. En effet, « Writing these stories requires a large amount of work from players : research on the universe of the game, discussion with connected players, writing, proof-reading, etc. » (Lelièvre, 2011, p.7). Faire partie d'une guilda RP est dès lors très enrichissant, cela permet d'approcher l'écriture

¹⁹ À titre illustratif, voici le lien du forum de la guilda des Veilleurs de Sombre-Comté : <http://veilleurs.pro-forum.fr/>

fictionnelle et d'apprendre à écrire notamment des fanfictions²⁰. D'autres activités, outre l'écriture, sont également développées : « As for writings, online role-playing game players are the origin of a prolific production of roleplay-related graphical material distributed outside the game » (Lelièvre, 2011, p.7).

Les forums sont par conséquent une source importante de récits, complétant fortement l'histoire de la guilde en jeu. Il semble en effet indispensable pour une guilde RP d'avoir un autre support que le jeu afin de développer son histoire. Nous y retrouvons aussi bien des récits individuels, construits et révisés avec l'aide d'autres membres de la guilde, que des récits collectifs, où les rôlistes se répondent en interprétant leur personnage. Les histoires sont ainsi « co-construites » entre les membres. Les guildes RP semblent de ce fait dotées d'une intelligence collective assez poussée. Lors de mon observation participante, j'ai pu rencontrer une guilde se basant sur le jeu de rôle papier dans son forum où les membres rédigent des textes sous forme de lettres pour discuter entre eux. Les activités de la guilde s'étendent ainsi en dehors du jeu, complètent celles se déroulant en jeu et génèrent des récits relativement complexes.

3) La charte

Le roleplay est une pratique communautaire pleine de règles. Nous apprenons celles-ci au fur et à mesure, si bien qu'il n'existe pas vraiment de charte les reprenant toutes. Les guildes RP ont quant à elles chacune leur propre charte à respecter par tout membre mais également par les autres rôlistes lorsqu'ils sont invités à un événement de la guilde ou lorsqu'ils se trouvent sur « leur » territoire (si, bien sûr, ils acceptent d'« entrer le jeu »). Dans le cas des Veilleurs, nous retrouvons deux règles principales concernant ses membres patrouilleurs qu'il m'avait expliqué à l'occasion d'une patrouille : « Premièrement, tu ne patrouilles jamais seule. Toujours à deux minimum. Deuxièmement, en ville, nous avons des règles

²⁰ « Les fanfictions sont, comme leur nom l'indique, des récits fictionnels écrits par les fans et qui s'inspirent d'œuvres préexistantes » (littéraires, cinématographiques ou vidéoludiques) (Barnabé, 2014, p.2).

strictes. Pas de forme worgenne et aucun visage couvert. Si tu en vois un caché ou en worgen²¹, tu lui demandes de respecter la loi. S'il refuse, tu as le droit de lui fracasser tout ce que tu veux » (Norlf, chatlog 22/04). Tout Veilleur se doit donc d'appliquer ces règles à Sombre-Comté, la ville où patrouillent les Veilleurs.

La charte, telle que nous la retrouvons sur le forum de la guilde, est toutefois souvent beaucoup plus complexe que cela. Elle reprend les règles et les modes d'organisation de la guilde. « À l'opposé d'une vision anarchique du réseau mondial, les guildes développent un ensemble de lois coutumières, qui régissent leurs relations, parfois de façon très formelle, ce que certains ont appelé pour d'autres communautés sur Internet une *netiquette* [...], un ensemble de règles qui renvoient au domaine du vivre et du jouer ensemble » (Berry, 2012, p.184). Le maître de la guilde donne force d'autorité aux normes de la charte, les membres risquant leur place au sein de la guilde s'ils ne les respectent pas. Dans le cas de la guilde des Veilleurs, nous retrouvons également la liste des lois en vigueur dans le Bois de la Pénombre (zone dans laquelle ils se trouvent) : elles forment le « code des délits et des crimes », comprenant 45 articles.

La place des guildes RP dans la communauté et dans le jeu

Alors que certaines guildes RP sont fermées et n'organisent pas d'événements ouverts aux rôlistes de la communauté, d'autres n'ont de raison de vivre justement qu'au travers de la communauté et occupent par conséquent une place en son sein qu'il est important d'évoquer. Lors de mon immersion participante, j'ai pu en effet en rencontrer et faire partie de quelques-unes d'entre-elles. Nous retrouvons par exemple des guildes de gardes, dont l'une assurait à plusieurs reprises la « sécurité » d'événements roleplay auxquels j'ai participé. Elle a comme rôle de faire entrer les personnes une à une, de les fouiller, voire de les exclure. Dans le cadre d'événements, une autre guilde proposait des dégustations de mets divers afin de faire patienter les invités. D'autres guildes sont par exemple

²¹ Les « Worgens » renvoient à une race dans le jeu. Il s'agit de loups garous. Les Veilleurs tentent d'exterminer ces bêtes.

composées de religieux, de mercenaires ou de nobles gérant des établissements, qui vont chacun avoir un rôle essentiel à jouer au sein même de la communauté. La plupart des guildes semblent ainsi se baser sur l'interaction roleplay avec d'autres joueurs.

Les guildes RP, étant intégrées dans la communauté même du serveur, se doivent d'être cohérentes à l'histoire du jeu. Lors de mon immersion participante, j'ai intégré deux guildes : une totalement intégrée dans l'univers du jeu, l'autre reposant partiellement sur un autre univers du jeu. Il est possible mais rare qu'une guildes RP utilise le jeu seulement pour avoir un lieu où faire du roleplay, sans forcément lier le jeu à son histoire. J'ai eu le cas avec une guildes que j'avais intégrée avec l'un de mes avatars : divisée en deux, une partie se basait sur l'histoire d'un univers fictif inventé appelé Warrias, soit une partie « hors-Lore ». Ce dernier cas reste toutefois bien rare et n'est pas à généraliser. Nous pouvons observer ce genre de « déviations » dans les serveurs privés du jeu où les joueurs vont pouvoir adapter au mieux l'univers à leurs histoires.

La seconde guildes que j'ai intégrée, les Veilleurs, est quant à elle totalement ancrée dans l'histoire de WoW. « Dans l'univers de WoW, dans son histoire depuis Warcraft 2, les Veilleurs sont en fait les gens d'une ville abandonnée par le royaume humain, qui ont décidé de se réunir pour protéger leur ville et respecter la loi » (Norlf, chatlog 15/02). Quand l'histoire de la guildes RP est liée à celle du jeu, comme c'est le cas ici, il est possible qu'elle se retrouve modifiée suite à un changement dans l'histoire du jeu. En effet, Norlf, maitre de la guildes des Veilleurs, m'expliqua que la future extension *Légions* changera l'histoire de la ville de la guildes et que les membres s'apprêtent à organiser la résistance. Les Veilleurs seraient en effet des traîtres et serviraient la Légion²².

²² Selon le WoWwiki, « La Légion ardente (Angl. Burning Legion) (également appelée la grande ombre enflammée ou la Légion des plans inférieurs) est une immense armée composée d'innombrables démons, d'infernaux et de races corrompues, cherchant à détruire toute trace d'ordre dans l'univers » (consulté le 12/05/2016),
URL : http://fr.wowwiki.wikia.com/wiki/L%C3%A9gion_ardente

Les guildes RP s'approprient par conséquent le jeu comme la communauté le fait pour ses événements. Qu'elles soient ou non ancrées dans l'histoire du jeu, nous constatons qu'elles s'emparent des brèches du récit de WoW pour les combler avec leurs histoires. Elles s'approprient également son espace : les Veilleurs, par exemple, utilisent les bâtiments du jeu et leurs donnent des significations supplémentaires, voire totalement nouvelles. Elles mêlent ainsi la représentation du jeu à la fiction. À travers leurs événements, ou même tout simplement leur existence, elles enrichissent l'univers narratif du jeu. Certaines d'entre-elles étoffent également le récit collectif de la communauté par leurs interactions avec les rôlistes, leur participation et leur organisation d'événements communautaires.

Commentaire conclusif

Pour conclure ce chapitre, nous pouvons mettre en avant que l'histoire du personnage est sans cesse actualisée par l'imagination même du joueur, sa rencontre avec d'autres rôlistes, sa participation aux événements communautaires, les possibles changements dans l'histoire même du jeu, son appartenance à une guildes, etc. Par conséquent, nous retrouvons une co-création narrative entre l'histoire du jeu, du personnage, de la communauté et des guildes qui se déploie aussi bien en jeu qu'en dehors du jeu sur les forums et sites internet. La pratique du roleplay aboutit par conséquent à la création d'un véritable récit collectif transmédiatique rendant impossible la clôture du récit du MMORPG. Nous pouvons donc bien affirmer que la première hypothèse est réfutée tandis que la seconde confirmée.

Conclusion

À travers une étude de la narrativité du MMORPG, nous avons déterminé les différentes strates narratives du MMORPG en le caractérisant d'une triple narrativité, celle préétablie par les *gamedesigners*, celle issue du *gameplay* du joueur et celle créée par la communauté des joueurs. Dans le but de comprendre comment le MMORPG pouvait prendre une configuration spécifique en relation avec un esprit communautaire, nous nous sommes penchés sur la pratique du roleplay. Afin de vérifier plus amplement les hypothèses et d'enrichir le cadre théorique, nous avons étudié un cas particulier, la communauté des rôlistes du serveur *Kirin Tor*, en menant une ethnographie virtuelle dans le MMORPG *World of Warcraft*. En pratique, nous avons suivi le même parcours : nous avons commencé par l'étude théorique et scientifique de la question, et continué par une immersion virtuelle dans le jeu.

Nous pouvons conclure, en réponse à nos hypothèses, que le MMORPG ne constitue pas un récit mais un méga-environnement narratif transmédiatique. En son sein, mais également en prolongation de celui-ci, nous retrouvons un récit collectif composé d'histoires inventées par la communauté des rôlistes qui rendent d'autant plus impossible la clôture narrative du MMORPG. Ce type de jeu est si étendu et les possibilités d'actions si infinies que l'étude menée dans le cadre de ce mémoire ne peut elle-même tout à fait rendre compte de l'entièreté de sa narrativité. De plus, l'ethnographie virtuelle a été menée pendant une durée de trois mois mais chaque jour, de nouveaux éléments venaient compléter les observations précédentes et amenaient à des résultats supplémentaires.

En outre, les MMORPGs sont des jeux massivement multijoueur. Aucun d'entre-eux ne regroupent toutefois les joueurs au même endroit : ils sont répartis sur plusieurs serveurs sur une base linguistique et géographique. À l'origine, ce mémoire avait ainsi pour objectif d'étudier un groupe en particulier dans le serveur sélectionné, afin de restreindre l'étude : les guildes RP. Cela explique notamment certains choix méthodologiques dans

l'observation participante où l'objectif principal était d'intégrer une guilde RP et d'observer son fonctionnement. Toutefois, avant même d'en arriver là, il fallait bien comprendre comment le roleplay fonctionnait et le rôle de la communauté. Nous nous sommes donc finalement pas uniquement cantonné aux guildes mais avons étudié la pratique du roleplay au sein de la communauté toute entière. Nous étions en effet bien loin de penser que cette pratique était aussi riche et complexe.

Concernant les méthodes utilisées, l'observation participante a contribué à une meilleure compréhension de la pratique et a donné de nombreux résultats. Quant au questionnaire, il est important de reconnaître que les réponses n'ont pas fait l'objet d'une analyse très poussée, sa confrontation avec l'observation participante amenant déjà à de nombreux résultats. Dans une recherche future, il serait ainsi intéressant de pousser l'analyse plus loin et de croiser les données pour obtenir des résultats supplémentaires. Mener la recherche dans les serveurs privés de WoW serait également digne d'intérêt, ceux-ci pouvant être modelés de la manière dont les rôlistes le souhaitent et mettant probablement en avant un détournement plus important du jeu. Les serveurs américains présentent aussi des différences sur la manière dont le roleplay est pratiqué, si bien que nous pourrions tenter de relier la pratique à la culture des pays. En outre, nous nous sommes intéressés uniquement à la forme écrite du roleplay. Or, nous pouvons observer de nos jours l'apparition du roleplay « vocal » dans des mondes virtuels sur lequel il serait intéressant de se pencher.

Enfin, peu d'études étant menées sur les jeux vidéo, un premier défi a été d'en apprendre plus et de s'informer sur les recherches récentes menées dans ce domaine. Il a fallu également passer par l'apprentissage de l'ethnographie virtuelle, une approche anthropologique assez récente. Grâce aux recherches menées dans le cadre de ce mémoire, nous espérons avoir ainsi contribué au champ de la recherche sur les jeux vidéo et apporté une meilleure compréhension de la configuration narrative du MMORPG.

Bibliographie

BARNABÉ F. (2012), « Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels », *Bebooks Editions*, [consulté en ligne le 10/03/2016]

URL : <http://bebooks.be/fr/ebook/153-narration-et-jeu-video.html>

BARNABÉ F. (2014), « La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet: une étude des fanfictions comme dispositifs jouables », *Sciences du jeu*, [consulté en ligne le 03/04/2016]

URL : <http://sdj.revues.org/310> ; DOI : 10.4000/sdj.310

BERRY V. (2006), « Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages », Acte du colloque Ludovia, [CD-ROM], ISBN : 978-2-9527377-0-8, [consulté en ligne le 16/11/2014]

URL : <http://www.omnsh.org/ressources/434/immersion-dans-un-monde-virtuel-jeux-video-communautes-et-apprentissages>

BERRY V. (2008), « Les cadres de l'expérience virtuelle : analyse de l'activité ludique dans les MMO », [consulté en ligne le 12/12/2014]

URL : <http://www.omnsh.org/ressources/439/les-cadres-de-l'experience-virtuelle-analyse-de-l'activite-ludique-dans-les-mmo>

BERRY V. (2012), « L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo », *Presses universitaires de Rennes*, coll. Paideia, Rennes

BOELSTORFF T., NARDI B., PEARCE C. et TAYLOR T.L. (2012), « Ethnography and virtual worlds. A handbook of method », *Princeton University Press*, New Jersey

BOELLSTORFF T. (2013), « Un anthropologue dans Second Life. Une expérience de l'humanité virtuelle », éd. Academia-L'Harmattan s.a., Louvain-la-Neuve

BONNIE A.N. (2010), « My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft », *The University of Michigan Press and the University of Michigan Library*, Michigan

BOUTET M. (2012), « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux* 3/2012 (n° 173-174), pp. 207-234, [consulté en ligne le 22/02/2016]

URL : <http://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-3-page-207.htm#no3>

DOI : 10.3917/res.173.0207

CAILLOIS R. (1958), « Les jeux et les hommes : le masque et le vertige », éd. Gallimard, Paris

CAÏRA O. (2007), « Jeux de rôle : Les forges de la fiction », Paris: *CNRS*

CICUREL D. (2005), « Jeux de rôle par forum », Université de Paris XIII, sous la direction de Gilles Brougère, [consulté en ligne le 25/11/2014]

URL : http://www.cicurel.fr/david/dossier_recherche_jeuxderoleparforum.pdf

CRAIPEAU S. (2011), « La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne », *Presses universitaires de France*, coll. « Hors Collection », Paris

CULOT M. (2012), « Narration, interactivité et jeux vidéo : promesses, effectivités du récit interactif : le cas d'Heavy Rain », sous la direction de Philippe Marion et Thibault Philippette, UCL, Louvain-la Neuve

DAUPHRAGNE A. (2011), « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde »

FAVIER J., « GUILDE ou GILDE », *Encyclopædia Universalis*, [consulté en ligne le 22/02/2016]

URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/guilde-gilde/>

GENVO S. (2009a) « Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo », éd. L'Harmattan, Paris,

GENVO S. (2009b), « Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo », *Adolescence* (n° 69), pp. 645-655, [consulté en ligne le 18/02/2016]

URL: www.cairn.info/revue-adolescence-2009-3-page-645.htm

DOI : 10.3917/ado.069.0645

HUIZINGA J. (1988), « Homo Ludens essai sur la fonction sociale du jeu », éd. Gallimard, Paris

JENKINS H. (2006), « Fans, bloggers and gamers. Exploring participatory culture », *New York University Press*, New York

JENKINS H. (2012), « Le game design : une architecture narrative », traduit de l'anglais (Etats-Unis) par Maxime Cervulle, [consulté en ligne le 9/03/2016]

URL : <http://www.davduf.net/le-game-design-une-architecture-narrative-1240>

JENKINS H. (2013), « La culture de la convergence. Des médias au transmédia », *Armand Colin*, Paris

KRICHANE S. (2014), « L'intrigue en trois dimensions », *Cahiers de Narratologie*, [consulté en ligne le 28/02/2016]

URL : <https://narratologie.revues.org/7014>

LAGNEAUX S. et SERVAIS O. (2014), « De la traite robotisée au raid d'avatars. Incorporation et virtualisation », *Parcours anthropologiques* [consulté en ligne le 5/01/2016]

URL : <http://pa.revues.org/333>

LELIEVRE E. (2003), « Gameplay et narration dans les jeux de rôle en ligne : entre standardisation et renouvellement », in *Les Territoires du Virtuel*, éd. L'Harmattan, [consulté en ligne le 23/02/2016]

URL :https://www.academia.edu/6257689/Gameplay_et_narration_dans_les_jeux_de_r%C3%B4le_en_ligne_entre_standardisation_et_renouvellement

LELIEVRE E. (2011), « Roleplaying as a creation form and a source of inspiration in RPG virtual », [consulté en ligne le 10/12/2014]

URL :<http://www.omnsh.org/ressources/429/roleplay-creation-form-and-source-inspiration-rpg-virtual-worlds>

LELIEVRE E. (2012) « Des jeux de rôle en ligne tridimensionnels aux jeux à réalité alternée : expérience esthétique, création et expérimentation », Université de Paris VIII, sous la direction de Marie-Hélène Tramus, pp. 22-65, 89-115, 269-274, 312-321, 338-341, [consulté en ligne le 10/12/2014]

URL :<http://www.omnsh.org/ressources/433/des-jeux-de-role-en-ligne-tridimensionnels-aux-jeux-realite-alternee-experience>

LITS M. (2008), « Du récit au récit médiatique », éd. De Boeck Université, Bruxelles

MARION P. (2011), Cours magistral : Information et Communication, bachelier 1, section Information et Communication, UCL Mons, Année académique 2011-2012

MARION P. (2015), Cours magistral : Narratologie médiatique, master 1, section Information et Communication, finalité approfondie, UCL, Année académique 2014-2015

MARION P. et FEVRY S. (2015), Cours Magistral : Analyse de productions cinématographiques, master 1, section Information et Communication, finalité approfondie, UCL, Année académique 2014-2015

MARTI M. (2012), « Jeux vidéo et logiques narratives », *Espaces et temps des jeux vidéos*, Questions théoriques, pp.73-91, [consulté en ligne le 3/03/2016]

URL : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01100551>

MARTI M. (2014), « La narrativité vidéoludique ; une question narratologique », *Cahiers de Narratologie*, [consulté en ligne le 29/01/2016]

URL : <https://narratologie.revues.org/7009>

MARTI M. et BARONI R. (2014), « De l'interactivité du récit au récit interactif », *Cahiers de Narratologie*, [consulté en ligne le 28/01/2016]

URL : <https://narratologie.revues.org/7077>

OULAC F. (2016), « Le rôliste de jeu vidéo, ce geek ultime », in *Magazine Slate.fr*, [consulté en ligne le 10/02/2016]

URL : <http://www.slate.fr/story/113203/rpg-dans-rpg-rolistes>

PEARCE C. (2011), « Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds », *The MIT Press*

PERÉNY E. (2013), « Images interactives et jeu vidéo : de l'interface iconique à l'avatar numérique », éd. Questions Théoriques, coll. Lecture > Play, Paris

RUFAT S. et TER MINASSIAN (2011), « Les jeux vidéo comme objet de recherche », éd. Questions théoriques, coll. Lecture > Play, Paris

RYAN M.-L. (1992), « Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory », *Indiana University Press Bloomington, USA*

RYAN M.-L. (2014), « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de Narratologie*, [consulté en ligne le 26/02/2016] URL : <https://narratologie.revues.org/6997>

SERVAIS O. (2012), « Autour des funérailles dans World of Warcraft. Ethnographie entre religion et mondes virtuels In Delville J.P. (dir.) », *Mutations des religions et identités religieuses*, Mame-Desclée, pp. 231-252 [consulté en ligne le 12/04/2016]

URL : [http://www.academia.edu/9214127/Autour_des_fun%C3%A9railles_dans_World_of_Warcraft. Ethnographie entre religion et mondes virtuels In Delville J.P. dir. Mutations des religions et identit%C3%A9s religieuses Mame-Descl%C3%A9e 2012 pp. 231-252](http://www.academia.edu/9214127/Autour_des_fun%C3%A9railles_dans_World_of_Warcraft._Ethnographie_entre_religion_et_mondes_virtuels_In_Delville_J.P._dir._Mutations_des_religions_et_identit%C3%A9s_religieuses_Mame-Descl%C3%A9e_2012_pp._231-252)

SERVAIS O. et LAGNEAUX S. (2014), « De la traite robotisée au raid d'avatars. Incorporation et virtualisation », *Parcours anthropologiques* [consulté en ligne le 22/03/2014]

URL : <http://pa.revues.org/333>

TAYLOR T. L. (2009), « Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture », *The MIT Press*

TREMEL L. (2001), « Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes », coll. Sociologie d'aujourd'hui, Paris

TRICLOT M. (2011), « Philosophie des jeux vidéo », éd. La Découverte, coll. Zones, Paris

VACHEY F. (2013), « Rapports identitaires et narratifs en ligne », in *Les avatars jouables des mondes numériques : théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, sous la direction de Etienne Armand Amato et Etienne Perény, éd. Lavoisier, Paris

Annexes

Dans les pages suivantes, pour des raisons d'écologie, nous retrouvons uniquement les deux premières annexes du mémoire. L'ensemble figure sur le CD accompagnant le mémoire.

1. Le système du jeu WoW

Dans l'Alliance, nous retrouvons les Humains, les Elfes de la Nuit, les Nains, les Gnomes, les Draeneï, les Worgens et les Pandarens. Leur courage et leur noblesse font d'eux des représentants de la Justice et de l'Honneur dans leur combat pour préserver l'ordre sur Azeroth. La Horde est quant à elle constituée des Orcs, des Trolls, des Taurens, des Mort-viants, des Gobelins, des Elfes de sang et des Pandarens. Loin d'être soudés comme l'est l'Alliance, ils se battent pour trouver une place dans ce monde en utilisant leur force et leur ruse. Sauvages et sanguinaires, ils livrent une guerre à l'Alliance depuis des dizaines d'années afin de conquérir plus de terres et d'assouvir leur soif de vengeance.

Dans *World of Warcraft*, les deux grandes factions s'affrontent sans relâche. Comme mentionné précédemment, chacune possède ses propres races, mis à part les Pandarens qui sont neutres au départ et qui devront choisir un clan par la suite. En fonction de la race choisie, différentes classes sont possibles : guerrier, paladin, chasseur, voleur, prêtre, chevalier de la mort, moine, druide, mage, chaman, démoniste et chasseur de démons. Nous pouvons répartir ces classes en trois grandes catégories, formant ce que les joueurs appellent la « trinité » : les DPS (Dégâts Par Seconde) infligeant de grands dégâts aux ennemis, les Tanks protégeant les autres en faisant office de bouclier et les Heals prodiguant des soins aux personnages blessés. Dans le jeu, il est également possible d'exercer un métier comme l'alchimie, la calligraphie, la couture, la forge, la cuisine ou encore la joaillerie.

En outre, « La scénographie y est médiévale-fantastique, de type jeu de rôle classique, ancrée dans un environnement dosant habilement le compétitif et

le collaboratif » (Servais, 2012, p. 236). Nous retrouvons ainsi deux modes de jeux principaux dans WoW :

- 1) Le JcE, abréviation de « Joueur contre Environnement » : ce mode de jeu consiste à lutter contre l'environnement contrôlé par le jeu. Le joueur doit résoudre un ensemble de quêtes (missions) et combattre des mobs (monstres). Dans ce mode de jeu, nous retrouvons des instances propres au JcE, comme les donjons, les raids ou les scénarios. Ceux-ci demandent plus de coopération et sont explorés par un groupe de plusieurs joueurs. Ces derniers doivent combattre des créatures maléfiques puissantes afin de remplir leurs quêtes.
- 2) Le JcJ, abréviation de « Joueur contre Joueur » : dans ce mode de jeu, les joueurs de la Horde et de l'Alliance se combattent entre eux dans des arènes et des champs de bataille prévus à cet effet. Cela peut aller jusqu'à 80 joueurs sur un même champ de bataille. L'objectif va être de vaincre l'équipe ennemie, par exemple, en capturant des bases, en volant leur drapeau ou en abattant leurs tours. Dans WoW, il est également possible de faire du JcJ « sauvage », c'est-à-dire en dehors de toute instance, dans l'environnement normal du jeu.

Le jeu propose d'autres activités, comme des combats de mascottes, des sortes de petits animaux de compagnie. Des événements sont également organisés lors de périodes importantes comme le Nouvel An chinois, la Saint-Valentin ou Pâques. Afin d'animer l'univers, a lieu également mensuellement la foire de Sombrelune, proposant des mini-jeux aux joueurs: elle commence le premier dimanche de chaque mois et dure une semaine. Depuis peu, il est également possible pour les joueurs de créer leur propre village sur Draenor, ce que l'on appelle un « fief ». Ce bastion permet au joueur de gérer sa propre armée et ses marchandises afin de mener des missions en son propre nom.

Pour finir, il est important de préciser que les joueurs sont répartis par serveurs, appelés « royaumes », sur une base linguistique. Au lancement du jeu, ils peuvent choisir entre trois types de serveurs : le mode normal (JcE), le mode compétitif (JcJ) et le mode « Jeu de rôle » (JdR). Ce dernier type de serveur est une spécificité propre à WoW par rapport aux autres MMORPGs. Le roleplay ne constitue toutefois pas une composante du jeu, cette activité étant pratiquée de manière tout à fait autonome par les joueurs (nous y reviendrons dans les prochains points). Une fois le serveur choisi, le joueur est invité à créer son avatar (apparence physique, faction, race, profession et nom) pour ensuite se lancer dans l'aventure du jeu (quêtes, donjons, scénarios, raids, etc.). La dernière extension de WoW permet au joueur d'aller jusqu'au niveau 100.

2. Approfondissement de la méthode

1) Tsukiyoko Cho : la reconnaissance

Afin de comprendre comment le roleplay fonctionne, j'ai d'abord observé des rôlistes dans des lieux publics du jeu. N'ayant en effet jamais réalisé du jeu de rôle, je ne connaissais pas les règles qui sous-tendait cette pratique. J'ai donc commencé par créer un avatar de pure « reconnaissance », une elfe de la nuit chasseresse nommée Tsukiyo Cho. J'ai ainsi progressé un peu dans le jeu avec ce personnage, sans forcément m'adresser aux autres joueurs. En outre, j'ai également intégré la guilde RP « d'un ami d'un ami-joueur », dont le pseudonyme est Norlf, afin de voir comment cela fonctionnait dans un groupe. Norlf, maître de la guilde des Veilleurs, m'a beaucoup aidé à me repérer dans le jeu. Il constitue ainsi un informateur-clé dans ma recherche : « In some cases our work is enriched through interactions with « key informants », that is, individuals who prove particularly benevolent and helpful as we navigate an unfamiliar culture » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 78). Je l'ai d'ailleurs remercié, en lui donnant des avantages dans le jeu en me faisant

« parrainer » par lui. Sous ses conseils, je me suis rendue à la capitale des Humains, appelée « Hurlevent », où de nombreuses personnes font du roleplay tous les soirs. C'est ainsi que j'ai pu approcher pour la première fois cette pratique, dans une méthode de pure observation. Il m'a également fait connaître l'*add-on* spécifique au roleplay, « Total RP », qui m'a permis d'observer les fiches de personnage des autres joueurs.

Quant à la guilde des Veilleurs, je me suis dès le départ présentée comme chercheuse et cela n'a pas posé problème dans mon intégration si ce n'est que j'étais considérée comme un membre « HRP » (ne participant pas à l'histoire et aux events de la guilde). J'ai fait connaissance en particulier avec quelques-uns des membres avec lesquels j'ai mené des interviews informelles au sujet de leurs activités dans le jeu dont le roleplay. Ils se montrés très ouverts et enthousiastes quant au sujet de mon mémoire. « If we explain our research clearly, participants can share in our enthusiasm to better understand their culture, becoming supportive partners in inquiry » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 78). Entrer dans la guilde m'a permis de me donner une première impression du jeu global et du fonctionnement des guildes de roleplay. Il est intéressant de noter qu'au début je ne comprenais pas pourquoi les membres de la guilde ne faisaient pas de roleplay dans le chat de guilde. Le maitre de guilde m'a expliqué qu'ils le faisaient dans un endroit particulier du royaume, surnommé « le Bois de la Pénombre ». Il m'a invité quelques semaines plus tard à venir observer du roleplay entre lui, la co-chef et un membre de la guilde.

Certes, mes premières observations de la pratique du roleplay en guilde furent très intéressantes mais afin de la comprendre de l'intérieur, il me semblait important d'être un membre RP de la guilde et de participer aux événements. En effet, comme Bonnie l'a fait pour étudier les raids dans WoW en apprenant elle-même à devenir un « *raider* », j'ai décidé de devenir rôliste pour étudier la pratique. Cela s'explique du fait qu'« It is not possible to ethnographically investigate virtual world cultures without dedicated participation » ((Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 74). L'étape de la reconnaissance n'est toutefois pas à négliger : elle fut

essentielle dans ma compréhension globale du jeu et plus particulièrement dans celle du roleplay pour ensuite pouvoir moi-même en réaliser. Avant même d'étudier une culture, « The ethnographer must know how to navigate the world, play the game, construct items – whatever is needed to participate » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 74).

2) Arwendil : la création d'une histoire

Un mois plus tard la création de Tsukiyo Cho, après en avoir appris plus sur le roleplay et les méthodes de l'ethnographie virtuelle, je décide ainsi de créer un second avatar, Arwendil, une Draeneï paladin, qui constituera mon personnage de roleplay. Comme tout bon anthropologue, je me dote d'un carnet de terrain où je prends notes d'importants détails à me rappeler lors de mon analyse. J'y décris mes débuts en tant qu'Arwendil, mes rencontres, mes premiers événements roleplay mais également, dans une mise en forme italique, mes interrogations et réflexions. J'y spécifie les dates auxquels je joue, le temps de jeu et l'avatar joué. « Fieldnotes should be dated and time-stamped, with a title or short description summarizing the contents » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p.85). Il n'est toutefois pas facile d'écrire en même temps que jouer, si bien qu'à la manière de Taylor, j'écris quelques notes durant ma séance de jeu et je les complète ensuite plus tard, après avoir joué en soirée ou le lendemain dans la journée (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p.83).

En plus de prendre des notes de terrain, et en guise d'illustration de celles-ci, j'enregistre de nombreuses conversations avec les joueurs grâce à la commande « /chatlog » (interviews informelles, prise de renseignements, événements communautaires et conversations roleplay). « Chatlogs usually include time stamps, so the time of every chat comment is known, allowing for fine-grained analysis » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p.113). Je prends également des captures d'écran pour illustrer et expliquer la pratique du roleplay. « They can help illustrate an observation or show the appearance of the virtual world we are studying. They can jog our memories, reminding us about a significant event or issue. [...] We can also

use screenshot analysis to provide a visual explanation of cultural phenomena » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p.83).

Contrairement à Tsukiyo Cho où je ne m'étais que très peu renseignée sur l'histoire de la faction, de la race et de la classe, je réfléchis à chacun de mes choix dans la conception de l'avatar d'Arwendil. Premièrement, je choisis plutôt l'Alliance que la Horde, celle-ci correspondant plus à mon caractère mais aussi et surtout du fait que l'ambiance sera sûrement plus accessible et agréable, l'Alliance représentant les « gentils ». Deuxièmement, je décide d'être paladin pour le sens de l'honneur, la justice et l'aide des autres. Il y a un côté angélique, héroïque par rapport à l'image du paladin. Troisièmement, je sélectionne la race des Draeneïs, dotée de compétences de soin, d'agilité, d'intelligence, de force et une résistance aux dégâts d'ombre. Quant au sexe de l'avatar, je choisis une femme par souci d'identification mais également du fait que le sexe importe peu en roleplay (puisque tout le monde interprète un personnage). Quatrièmement, je lui donne un nom, qui est celui d'Arwendil, en référence au Seigneur des Anneaux avec une notation elfique supplémentaire.

Une fois le personnage créé, je commence mon histoire dans le jeu. Je suis beaucoup plus attentive à la cinématique et aux quêtes données par les PNJs, m'efforçant de comprendre l'histoire de ma race afin d'alimenter plus tard le *background* d'Arwendil. Lors de mon avancement dans les quêtes du jeu, je croise plusieurs joueurs que je questionne en chat privé quant à leur appartenance à une guilde RP. Je me présente dès le départ comme étudiante réalisant un mémoire sur les guildes de roleplay dans WoW. Je ne rencontre toutefois que des joueurs appartenant à des guildes HRP, voire tout simplement des nouveaux joueurs. Ils se montrent tous très coopératifs et répondent sans problèmes à mes questions. J'ai ainsi entamé la conversation avec la majorité des joueurs que je croisais, avec un taux de réponse que j'estimerai à 80%. Les discussions avec eux ont parfois mené à des débats intéressants que je prends en compte dans mes résultats. Je suis restée encore par la suite en contact avec certains des joueurs pour suivre leur avancement dans le jeu et construire une relation coopérative.

Une fois arrivée à la capitale Hurlevent, je décide qu'il est temps pour moi de créer l'histoire d'Arwendil. Pendant deux bonnes heures, je me renseigne sur le site de battle.net et le WoWwiki sur l'histoire de Warcraft, du MMORPG WoW, de ma faction, de ma race et de ma classe. C'est ainsi que je parvins à lui créer une histoire, un *background*, essentiel pour le roleplay. Voici son histoire :

« Arwendil est une draeneï, une exilée du monde d'Argus. Fille d'une modeste famille de commerçants, elle a tout perdu quand Kil'jaeden et Archimonde, deux des chefs de la planète, acceptèrent de rejoindre les rangs de la Légion ardente du Titan déchu Sargeras. Son frère fut corrompu par le mal et devint un puissant démon nommé Altan. Quant au reste de ses proches, ils furent massacrés par les man'ari, les Eredars corrompus. Avec l'aide du troisième chef d'Argus, Velen, Arwendil pu fuir sa terre natale et se rendit à Draenor. Depuis lors, elle essaie de retrouver la lumière qui s'est éteinte en elle. Elle a rejoint ainsi les rangs des Paladins, de valeureux guerriers protecteurs, afin de repousser le mal jusqu'aux confins du cosmos et de servir la lumière de la Justice. Elle redoute toutefois le jour où elle retrouvera son frère car elle sait que son destin est de l'affronter » (Carnet de terrain, 20/03/2016).

Après avoir un peu observé comment étaient constituées les fiches RP des autres joueurs, je réalise la mienne en intégrant mon histoire et en indiquant dans mes « informations HRP » que je réalise des recherches IRL sur les guildes de roleplay. À partir de ce moment-là, j'ai commencé à m'exercer à faire du roleplay avec les joueurs de la place de Hurlevent. J'ai également eu l'occasion de participer à quelques événements communautaires qui m'ont permis de développer mon personnage et de tisser des liens avec des personnages (RP), voire des joueurs (HRP). Certains d'entre-eux, après avoir lu ma fiche de personnage, m'ont d'ailleurs contactée en privé afin de savoir en quoi constituaient mes recherches et je leur ai expliqué volontiers. Etant donné que chacun interprète un personnage, je n'ai pas forcément expliqué à chaque joueur avec qui j'ai fait du roleplay que je réalisais des recherches sur cette pratique. En effet, dans le jeu de rôle, nous nous adressons non pas au joueur mais au personnage. J'ai toutefois recontacté certains joueurs en HRP afin d'avoir un retour sur comment je me débrouillais en roleplay et s'ils avaient des conseils à me donner.

Après avoir pratiqué quelques semaines le roleplay, je me suis décidée à trouver une guilde de roleplay. C'est ainsi qu'à l'occasion d'un événement communautaire j'ai demandé ouvertement, en me présentant, si une guilde RP recrutait. Malheureusement, je n'ai obtenu aucune réponse sauf un joueur qui m'expliqua que ce n'était pas le bon moment, en plein « event », et que ce n'était pas comme cela qu'on se faisait recruter. J'ai appris lors de cette conversation que je devais me faire recruter de manière RP pour ce genre de guilde. J'ai donc continué à faire du roleplay avec les joueurs, en essayant d'être recrutée de manière RP. J'ai finalement bien intégré une guilde RP mais sans recrutement : j'ai répondu à la demande d'un joueur qui cherchait de nouveaux membres dans sa guilde RP en lançant des annonces dans le chat consacré au « Commerce ». Après lui avoir envoyé un message privé lui disant que j'étais intéressée d'intégrer sa guilde, il m'a directement envoyé une invitation pour rejoindre sa guilde. J'ai accepté volontiers et nous avons commencé à discuter HRP. Je lui ai expliqué à l'occasion que je réalisais des recherches sur les guildes de roleplay mais il n'a pas semblé s'en soucier. Il m'expliqua tout de suite le fonctionnement de la guilde et surtout son histoire, que voici :

« Neoxys créa l'univers de toute part, et créa Argon/monde Universel où vivaient les cyborians, mais un virus apparut, et bouleversa tout, dévoilant une guerre entre les trois créatures légendaires du temps, de l'espace et de l'infini. Les cyborians moururent face à tout cela, et Neoxys également après avoir créé Warriar, peuplé d'humains et de walaki, ces derniers se rassemblèrent et formèrent l'Aiglon. L'Aiglon ne tarda pas à rentrer en guerre contre le Sanctifium, un groupe armé, esclavagiste manipulant le fameux virus arkanite absolu. Détruit par Angel, Aaron et Erode, le sanctifium se reforma en le "Culte de Skull" ce dernier kidnappa 15 personnes, et ces 15 personnes parvinrent à obtenir des pouvoirs spéciaux qui les différenciaient dirigés par Richard Avenlock, ils forment les gardiens. Aaron disparaît du jour au lendemain et revint à la tête d'une armada. La daque silencieuse, cette dernière entra en guerre avec l'Aiglon et ainsi démarra la guerre de l'héritage » (Chatlog, 26/03/2016).

La guilde est donc divisée en deux parties, l'une se basant sur l'univers de WoW, l'autre sur un univers fictif inventé appelé Warriar, soit une partie « hors-Lore ». Après me l'avoir décrite, il me demande dans laquelle je veux aller. Je lui explique que je suis plutôt intéressée par celle de WoW, étant donné que je suis nouveau joueur et rôliste. Il me conseille toutefois de

rejoindre la seconde, celle-ci étant composée de plus de joueurs. Je suis son conseil et, à peine après avoir accepté, il m'invite à les rejoindre pour un événement RP de guildes. Celui-ci commençant très tard, je décline sa proposition. Au final, je n'ai même pas eu l'occasion de participer à des événements dans la guildes. Celle-ci est rapidement devenue silencieuse et ne sembla plus organiser d'événements. J'ai toutefois continué à me reconnecter régulièrement, interrogeant les quelques joueurs connectés sur la guildes, l'avancement dans les événements et son histoire. Malheureusement, la guildes n'a pas survécu et j'ai décidé de la quitter après un mois d'inactivité.

Afin de ne pas perdre de temps dans mes recherches durant ce mois creux, j'ai repris contact avec la guildes des Veilleurs et j'ai demandé au maître de guildes s'il était possible de l'intégrer de manière RP avec mon personnage Arwendil. Hélas, la guildes, de par son histoire n'accepte que certaines races (Humains et Nains) et professions (tous sauf démonistes et chevaliers de la mort). J'ai donc décidé de créer un troisième avatar, une humaine mage, afin d'intégrer la guildes, tout en continuant à me connecter de temps à autres sur mes autres avatars pour prendre des nouvelles de certains joueurs. Afin de mieux rendre compte de la pratique du roleplay en guildes et de l'étudier, j'ai ainsi absolument tenu à m'immerger le plus possible dans la guildes des Veilleurs, en suivant les étapes comme n'importe quel joueur désirant devenir membre, du recrutement aux événements.

3) Dilosia : l'intégration à la guildes « Les Veilleurs »

Pour ce troisième personnage, je n'ai pas pris le temps de réfléchir à son histoire. J'ai tenté de rapidement augmenter mes niveaux pour intégrer le plus vite possible la guildes, celle-ci pratiquant le roleplay dans le « Bois de la Pénombre », une zone lvl 20 à 25. Lors de ma progression jusqu'au niveau requis, j'ai rencontré deux joueurs qui m'ont donné des témoignages fort intéressants que je reprends notamment dans mes résultats. Je suis particulièrement devenue amie avec l'un d'entre-eux et il constitue un second informateur-clé. Avant d'intégrer la guildes, j'ai réalisé les quêtes de

la zone du « Bois de la Pénombre » pour comprendre son histoire. Une fois achevées, j'ai contacté le maître de guilde en privé et je lui ai demandé comment je pouvais être intégrée dans la guilde de manière RP. Il m'a invité ainsi à venir me présenter à la ville des Veilleurs Sombre-Comté dans la zone concernée et de s'adresser à lui en interprétant mon personnage.

Comme tout futur membre des Veilleurs, j'ai ainsi dû subir un entretien avec le commandant de la guilde. À la manière d'un employeur recevant un candidat, il m'a posé une série de questions sur mon personnage, ses caractéristiques, son passé, ses motivations, etc. Etant donné que je n'avais pas conçu d'histoire à Dilosia, j'ai tout inventé sur le moment, me faisant aidée en HRP par le maître de guilde. Lors de l'entretien, j'ai fait quelques erreurs, mélangeant le RP avec le HRP, qu'il jugea utile de me signaler. L'extrait suivant illustre une partie de mon entretien (cf. Annexe 3.5. pour l'entretien complet et avec discussions HRP) :

4/22 20:24:18.835 Norlf-KirinTor dit : Bon...Bon bon bon.
4/22 20:24:40.328 Norlf-KirinTor sort un parchemin et de quoi écrire,prenant bien son temps en examinant la jeune femme de son oeil valide.
4/22 20:24:44.780 Norlf-KirinTor dit : Nom et Prénom ?
4/22 20:25:05.486 Dilosia-KirinTor dit : Dilosia Millok.
4/22 20:25:13.402 Norlf-KirinTor dit : Age?
4/22 20:25:22.344 Dilosia-KirinTor dit : 32 ans.
4/22 20:25:37.484 Norlf-KirinTor écrit à mesure que l'interrogatoire avance.
4/22 20:25:41.493 Norlf-KirinTor dit : Origine?
4/22 20:26:03.227 Dilosia-KirinTor dit : Qu'entendez-vous par origine?
4/22 20:26:17.428 Norlf-KirinTor dit : D'ou tu viens ? T'es née ou?
4/22 20:27:32.350 Dilosia-KirinTor dit : Inconnue... J'ai vécu mon enfance à l'orphelinat d'Hurlevent, j'ignore qui sont mes parents.

Normalement, avant de passer un recrutement RP, il faut poster sa candidature sur le forum de la guilde. Selon les dires de Norlf, « Cela permet de déterminer si un type est bon ou non en role play, s'il fait énormément de fautes et s'il a fait un personnage travaillé » (chatlog 26/04/2016). S'il est mauvais, il n'est pas accepté et Norlf lui demande de retravailler sa candidature s'il veut retenter. Il peut éventuellement demander de l'aide à la guilde pour la conception de son personnage. Etant donné que je débute en roleplay, Norlf ne me l'a toutefois pas demandé.

Une fois l'entretien passé, il m'a invité à rentrer dans la guilde pour une période d'essai : je suis ainsi devenue une « Recrue des Veilleurs » (alors qu'avec Tsukiyo Cho j'étais un « Membre HRP »). Au total, nous retrouvons en effet six grades dans la guilde : Recrue, Veilleurs, Section civile, Sergent, Haut-Veilleur et Commandant. Il m'a fait ensuite visiter la ville (auberge, entraînement, écurie, centre de soins, etc.) et m'a confié ma première mission, à savoir récupérer mon cheval à Hurlevent et livrer un colis. Je suis revenue quelques dizaines minutes plus tard et, entre-temps, un nouveau membre s'était également fait recruter. Après s'être fait présenté mutuellement par Norlf, il nous a « entraînés » avec un autre Veilleur. Je me suis combattue avec l'autre recrue de manière RP, c'est-à-dire en décrivant mes actions et en faisant des *emotes*, comme l'illustre l'extrait suivant :

4/22 21:52:16.221 Seconde Recrue pose un pied en avant, essayant de toucher Dilosia d'une façon molle et sans grande conviction.
4/22 21:52:23.174 Seconde Recrue obtient un 73 (1-100).
4/22 21:53:02.234 Dilosia obtient un 85 (1-100).
4/22 21:54:08.169 Dilosia-KirinTor esquive, tombe à terre et se relève rapidement. Elle tente un coup en levant la jambe.
4/22 21:54:28.193 Dilosia-KirinTor dit : Quel manque d'équilibre...
4/22 21:54:35.201 Dilosia obtient un 41 (1-100).
4/22 21:54:44.227 Seconde Recrue obtient un 90 (1-100).
4/22 21:55:10.215 Seconde Recrue dit : Terrifiant... *souriante, faisant un pas de côté pour éviter le coup à venir*
4/22 21:55:46.215 Seconde Recrue essaye de lui écraser le pied droit avec ses chaussures.
4/22 21:55:51.248 Seconde Recrue obtient un 11 (1-100).
4/22 21:55:58.216 Dilosia obtient un 75 (1-100).
4/22 21:56:38.237 Dilosia-KirinTor lève son pieds, saute en l'air et tente d'enfoncer son point dans le visage de Seconde Recrue.
4/22 21:56:49.248 Dilosia obtient un 60 (1-100).
4/22 21:56:52.229 Seconde Recrue obtient un 33 (1-100).
4/22 21:57:22.213 Dilosia-KirinTor dit : Tu ne l'avais pas vu ça ! Attends toi à un autre coup...
4/22 21:57:50.217 Dilosia-KirinTor s'échauffe les bras, s'apprête à donner un deuxième coup mais avec la tête cette fois-ci.

Quelques jours plus tard, j'ai participé à une patrouille avec Norlf, l'activité principale de roleplay des Veilleurs. Cela consiste à se promener dans les « Bois de la Pénombre » et à tuer, de manière « RP » des Worgens. J'ai effectué cette patrouille seule avec Norlf. Ce qui change fondamentalement avec les entraînements, c'est qu'ici, il y a un MJ (comme pour les jeux de

rôle sur table) qui décrit les actions des worgens (*emote* et */rand*, similaire au lancé de dés). Norlf prend ce rôle afin de me faire comprendre comment fonctionne les patrouilles.

Plus que « participer en observant », j'ai donc participé en étant immergé « narrativement » dans l'histoire de la guilde. En l'intégrant avec mon personnage Dilosia, j'ai créé un nouveau chapitre dans son histoire : les Veilleurs ont recruté une mage orpheline, une nouvelle patrouilleuse, prête à se combattre à leurs côtés pour éradiquer le mal infestant ces Bois. Par mon recrutement dans la guilde, je me suis engagée à participer à son histoire, ses événements et j'ai par conséquent contribué à son

développement. Certes, ma participation influence considérablement l'histoire de la guilde mais cela est nécessaire pour obtenir la confiance et l'estime des membres de la guilde. « Early in her research with Uru refugees in There.com, Celia took a fairly passive approach, trying to minimize her impact. But the players, who were proactive and emotionaly invested of her research, confronted her with the criticism that she was too detached – that in order to understand their culture she needed to engage activities with them, rather than simply watching from the sidelines » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, pp. 70-71). Il est donc important de contribuer aux activités de la guilde comme membre à part entière, celles-ci contribuant d'autant plus à la compréhension de leur culture.

En outre, j'ai mis mon temps à leur disposition et j'ai accepté mes nouvelles responsabilités en tant que Recrue des Veilleurs (surveiller le Bois, signaler la présence d'étrangers, participer aux entraînements, etc.). « In some virtual worlds selecting a particular faction or server (role-playing or non-role-playing) or joining a specific group, guild, or forum will establish a certain type of presence » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 76). Depuis mon entrée dans la guilde, malgré mes autres obligations dans la vraie vie, j'ai ainsi essayé d'être présente le plus possible et de jouer au mieux mon rôle de Veilleur. « These qualities of flexibility and rigor contribute to the central role of participant observation in ethnographic

methods » (Boellstorff, Nardi, Pearce et Taylor, 2012, p. 87). Cependant, je n'ai pu au final pas fortement contribuer au développement de la guilde, la majorité des membres étant inactifs, ceux-ci attendant la sortie de l'extension pour se remettre à jouer.

3. Chatlogs enregistrés

3.1. La volatilité des joueurs

Extrait repris d'une discussion avec un membre de la guilde des Veilleurs.

3/7 23:48:09.312	Hchannel:GUILD h[Guilde] h W-KirinTor : En ce moment, oui. Mais je disparaîs sans rien dire pendant six mois tout à coup.
3/7 23:48:44.330	Hchannel:GUILD h[Guilde] h Tsukiyochō-KirinTor : ah bon? pourquoi? (si je peux savoir)
3/7 23:49:07.924	Hchannel:GUILD h[Guilde] h W-KirinTor : Un jour, je ne me connecte pas. Et puis le lendemain non plus. Et soudain, on est six mois plus tard.
3/7 23:49:29.408	Hchannel:GUILD h[Guilde] h Tsukiyochō-KirinTor : tu joues à autre chose en attendant?
3/7 23:49:43.022	Hchannel:GUILD h[Guilde] h W-KirinTor : Oui, mais pas des MMO.

3.2. Les différentes façons de parler en RP

Extrait de conversations entre rôlistes.

3/20 22:35:09.368	D-KirinTor crie : A l'aide !
3/20 22:35:33.153	A-KirinTor soupire en entendant le cri.
3/20 22:35:38.599	Y-KirinTor crie : Où !!
3/20 22:35:47.124	A-KirinTor dit : *Soupire.* Ville de folie.
3/20 22:35:50.649	K-KirinTor crie : (DTC)
3/20 22:35:54.874	M fait un signe de la tête affirmatif à A.
3/20 22:36:03.876	Y-KirinTor crie : (XD)
3/20 22:36:16.284	A-KirinTor crie : (Quel étage ?)
3/20 22:36:25.610	E-KirinTor crie : (t'es con !)
3/20 22:36:46.238	A-KirinTor dit : Je fais ce que je peux avec ce que je possède.

Légende :

- En noir : Discussions RP
- En bleu : Discussions HRP
- En mauve : *emotes* et astérisques

3.3. Le combat par rand

Extrait d'un combat réalisé entre Dilosia et une autre Recrue des Veilleurs.

4/22 21:52:16.221 F-KirinTor pose un pied en avant, essayant de toucher Dilosia d'une façon molle et sans grande conviction.

4/22 21:52:23.174 F obtient un 73 (1-100).

4/22 21:52:53.224 |Hchannel:PARTY|h[Chef de groupe]|h Norlf-KirinTor : (la, tu fais /rand)

4/22 21:53:02.234 Dilosia obtient un 85 (1-100).

4/22 21:53:23.244 |Hchannel:PARTY|h[Chef de groupe]|h Norlf-KirinTor : (Voila, vu que ton score est plus élevé que le sien, tu peux faire une émote d'esquive pour ensuite attaquer)

4/22 21:54:08.169 Dilosia-KirinTor esquive, tombe à terre et se relève rapidement. Elle tente un coup en levant la jambe.

4/22 21:54:28.193 Dilosia-KirinTor dit : Quel manque d'équilibre...

4/22 21:54:35.201 Dilosia obtient un 41 (1-100).

4/22 21:54:44.227 F obtient un 90 (1-100).

4/22 21:55:10.215 F-KirinTor dit : Terrifiant... *souriante, faisant un pas de côté pour éviter le coup à venir*

4/22 21:55:46.215 F-KirinTor essaye de lui écraser le pied droit avec ses chaussures.

4/22 21:55:51.248 F obtient un 11 (1-100).

4/22 21:55:58.216 Dilosia obtient un 75 (1-100).

4/22 21:56:23.250 Faline-KirinTor sourit à la remarque de la dame.

4/22 21:56:38.237 Dilosia-KirinTor lève son pieds, saute en l'air et tente d'enfoncer son point dans le visage de F.

4/22 21:56:49.248 Dilosia obtient un 60 (1-100).

4/22 21:56:52.229 Faline obtient un 33 (1-100).

[...]

Légende :

- En rouge : le rand, ou lancé de dés
- En bleu : Discussions HRP
- En noire : texte et *emotes* RP

3.4. Une mise en abyme d'histoires

Conte raconté par un rôliste à l'occasion d'un événement à Hurlevent. Elle s'inspire du conte populaire *Hansel et Gretel*.

3/25 21:47:28.223 G-KirinTor dit : Il était une fois deux adorables petites grenouilles, Coralie et Carolia, qui vivaient non loin du village de Miccoline....

3/25 21:47:43.299 J-KirinTor | Les enfants sont amassés sur le tapis, les yeux rivés vers la narratrice.

3/25 21:48:21.300 G-KirinTor dit : Coralie était sage et réservée, Carolia vive et insouciante, mais toutes deux s'adoraient et ne faisaient rien l'une sans l'autre car elles étaient jumelles.... Vous savez ce que sont des jumelles, n'est ce pas ?

3/25 21:48:38.013 G-KirinTor s'attarde sur quelques visages d'enfants, cherchant à capter leur attention encore mieux.

3/25 21:48:56.961 G-KirinTor dit : Un jour qu'elles se promenaient dans la cuisine de la célèbre Jian Patte-de-Fer, elles tombèrent toutes deux dans une petite mare d'eau fraîche très attrayante

3/25 21:49:15.744 G-KirinTor dit : Comme elle aimaient beaucoup l'eau, elles entreprirent de prendre un bain, sans se soucier des risques pourtant réels qu'elles connaissaient, car Jian Patte-de Fer était bien connue pour faire de très bonnes soupes....

3/25 21:49:26.902 G-KirinTor mime avec sa main droite le fait de mélanger avec une grosse cuillère dans une marmite, souriant aux enfants.

3/25 21:49:27.245 J-KirinTor | Les enfants, leur doudou à la main pour les plus petits, sont enchantés par la musique d'un genre qui leur est inconnu et écoute avec attention.

3/25 21:49:42.322 G-KirinTor dit : Lorsque le cuisinier lança le feu sous la marmite contenant l'eau, immédiatement Coralie alerta sa sœur en lui demandant de sortir de l'eau....

3/25 21:49:50.820 T-KirinTor fronce les sourcils, trouvant ça potentiellement dégueux .

3/25 21:49:54.735 G-KirinTor écarquille les yeux, donnant à son ton un style légèrement dramatique.

3/25 21:50:14.386 G-KirinTor dit : Mais Carolia voulait n'en faire qu'à sa tête et elle décida de rester ... car l'eau fraîche devenait tiède et le bain très agréable.

[...]

3.5. Entretien RP de Dilosia

4/22 20:20:00.713 Dilosia-KirinTor s'incline devant Norlf

4/22 20:20:05.676 Dilosia-KirinTor dit : Bonsoir

4/22 20:20:31.919 Norlf-KirinTor dit : Je peux vous aider?

4/22 20:21:25.959 Dilosia-KirinTor dit : J'ai eu vent que les Veilleurs cherchaient de nouveaux membres pour combattre le mal dans ce bois. Je suis venue vous prêter main forte, si vous l'acceptez.

4/22 20:22:11.559 Norlf-KirinTor dit : Oh. Recrutement.

4/22 20:22:29.065 Norlf-KirinTor dit : Très bien, suivez-moi.

4/22 20:22:39.167 Dilosia-KirinTor suite Norlf à l'intérieur.

4/22 20:22:54.438 Norlf-KirinTor ouvre la porte.

4/22 20:23:22.507 Norlf-KirinTor pose sa masse contre la table et se laisse tomber, dans un bruit sourd.

4/22 20:23:30.689 Norlf-KirinTor dit : Prenez place.

4/22 20:23:41.324 Dilosia-KirinTor hoche la tête et prend place.

4/22 20:24:15.617 Role Dreuger dit : Nos querelles incessantes ne nous mèneront à rien. Nous devons agir.

4/22 20:24:18.835 Norlf-KirinTor dit : Bon...Bon bon bon.

4/22 20:24:40.328 Norlf-KirinTor sort un parchemin et de quoi écrire, prenant bien son temps en examinant la jeune femme de son oeil valide.

4/22 20:24:44.780 Norlf-KirinTor dit : Nom et Prénom ?

4/22 20:25:05.486 Dilosia-KirinTor dit : Dilosia Millok.

4/22 20:25:13.402 Norlf-KirinTor dit : Age?

4/22 20:25:22.344 Dilosia-KirinTor dit : 32 ans.

4/22 20:25:37.484 Norlf-KirinTor écrit à mesure que l'interrogatoire avance.

4/22 20:25:41.493 Norlf-KirinTor dit : Origine?

4/22 20:26:03.227 Dilosia-KirinTor dit : Qu'entendez-vous par origine?

4/22 20:26:17.428 Norlf-KirinTor dit : D'ou tu viens ? T'es née ou?

4/22 20:26:42.699 À Norlf-KirinTor : hum pas encore réfléchi à ça xD

4/22 20:27:05.436 Norlf-KirinTor chuchote : Hurlevent suffit, ou même elwynn, c'le plus simple xD

4/22 20:27:32.350 Dilosia-KirinTor dit : Inconnue... J'ai vécu mon enfance à l'orphelinat d'Hurlevent, j'ignore qui sont mes parents.

4/22 20:28:10.837 Dilosia-KirinTor dit : Est-ce très important..?

4/22 20:28:18.320 Dilosia-KirinTor regarde le sol attristée.

4/22 20:28:48.888 Norlf-KirinTor dit : De connaître ses parents? Non. Enfin, sauf si t'es ma batarde.

4/22 20:29:03.403 Dilosia-KirinTor rit timidement.

4/22 20:29:11.195 Vous riez.

4/22 20:29:21.453 Norlf-KirinTor dit : Pourquoi tu veux nous rejoindre, petite?

4/22 20:29:49.367 Dilosia-KirinTor dit : J'ai quitté il y a peu Hurlevent, en quête d'aventure.

4/22 20:30:06.398 Dilosia-KirinTor dit : Je pensais que le monde était beau, plein de joie et de bonheur.

4/22 20:30:20.688 Dilosia-KirinTor dit : C'est alors que je suis arrivée, ici, au Bois de la pénombre...

4/22 20:30:35.571 Dilosia-KirinTor dit : Goules et Worgens infestent ces terres.

4/22 20:30:56.067 Norlf-KirinTor relève son chapeau, laissant apparaître son visage torturé par les cicatrice et le temps.

4/22 20:31:15.914 Dilosia-KirinTor dit : Je me suis dit que je pouvais bien faire quelque chose pour vous, Veilleurs, de nobles gardes de nuit.

4/22 20:31:51.538 Dilosia-KirinTor dit : C'est pourquoi j'ai décidé aujourd'hui de m'adresser à vous, afin d'être d'une quelconque aide et d'éradiquer le mal de ces bois.

4/22 20:32:11.067 Dilosia-KirinTor regarde droit dans les yeux Norlf, attendant sa réponse.

4/22 20:32:32.692 Norlf-KirinTor dit : Je vois. Envie d'heroïsme et de gloire, hm?

4/22 20:33:35.491 Dilosia-KirinTor dit : Quelque peu, comme toute bonne âme cherchant un peu de reconnaissance dans ce monde sans pitié... Sans vraiment des parents, je ne suis rien sinon que l'ombre de moi-même voyez-vous. Si seulement je pouvais servir une noble cause !

4/22 20:33:44.121 Dilosia-KirinTor a des paillettes dans les yeux.

4/22 20:33:45.001 Norlf-KirinTor continue d'écrire pendant ce temps.

4/22 20:33:56.602 Norlf-KirinTor dit : ...

4/22 20:34:47.567 Norlf-KirinTor dit : Ca fait pas crédible, ce que tu me dis là petite. On dirait que tu récites un texte devant un public...La jeune orpheline qui veut sauver le monde et le rendre plus lumineux...Alors soit tu me prends pour un con, soit t'es encore qu'une jeune naïve.

4/22 20:35:38.651 Dilosia-KirinTor dit : Comme je vous l'ai dit, je suis restée bien trop longtemps dans ces murs. Je suis peut-être un peu naïve je le reconnais...

4/22 20:36:13.651 Norlf-KirinTor dit : 32 ans, tu as, hein? T'as foutu quoi à Hurlevent? Comme boulot, je veux dire

4/22 20:37:17.439 Dilosia-KirinTor dit : Je me suis occupée à mon tour des orphelins et j'ai appris la magie à côté.

4/22 20:38:12.897 Norlf-KirinTor dit : Toute seule? En autodidacte?

4/22 20:38:46.404 Dilosia-KirinTor dit : Oui, en secret pour tout vous dire.

4/22 20:39:26.689 Norlf-KirinTor dit : Donc tu dois pas être une bonne mage

4/22 20:40:05.278 Norlf-KirinTor dit : Et à part ça? Tu sais faire quoi ?

4/22 20:40:05.278 Dilosia-KirinTor dit : Ce sera à vous de le juger. Croyez-moi, j'ai passé du temps dans les livres et à m'exercer.

4/22 20:40:46.108 À Norlf-KirinTor : Bon là je sais pas quoi répondre o.o

4/22 20:41:36.539 Norlf-KirinTor chuchote : Cette question là, c'pour les compétence, genre, ton perso sait faire quoi? Ben, par exemple, elle sait ptet se battre au baton, elle s'y connait peut être en plante, tout ça

4/22 20:42:02.741 À Norlf-KirinTor : J'ai pas eu le temps de développer un métier avec ce perso :/ le combat de mascotte ça fonctionne? xD

4/22 20:42:21.521 Norlf-KirinTor chuchote : Tu dois différencier le jeu du rp

4/22 20:42:30.504 À Norlf-KirinTor : oui oui ok u.u

4/22 20:42:48.528 Norlf-KirinTor chuchote : Donc tes competences sur le persos ne dépendent pas de tes métiers en jeu

4/22 20:42:57.506 Norlf-KirinTor chuchote : ceci dit, tu peux être une élèveuse de bestiole xD

4/22 20:43:25.533 Dilosia-KirinTor dit : Je sais concevoir des bijoux d'une grande rareté. Je suis plutôt habile des mains. (sans mauvais jeu de mot)

4/22 20:43:37.569 À Norlf-KirinTor : allez va pour bijoutier :p

4/22 20:43:46.525 Norlf-KirinTor dit : Interessant, on en avait pas, de ça !

4/22 20:44:23.549 Norlf-KirinTor dit : Souhaites-tu te battre?2

4/22 20:44:51.520 À Norlf-KirinTor : me battre? avec toi? pour la guilde?

4/22 20:45:09.527 Norlf-KirinTor chuchote : Pour les veilleurs, voir si on te garde comme bijoutière ou comme patrouilleuse

4/22 20:45:35.535 Dilosia-KirinTor dit : Oui, ma magie est à votre service.

4/22 20:45:51.538 À Norlf-KirinTor : okeyyy j'ai envie de patrouiller quand même :)

4/22 20:46:05.546 Dilosia-KirinTor s'incline devant Norlf.

4/22 20:46:22.565 Norlf-KirinTor dit : Une dernière question. As-tu peur de la mort?

4/22 20:46:27.550 Dilosia-KirinTor dit : (mince ça fonctionne peut-être pas de s'incliner quand on est assis xD)

4/22 20:46:47.557 Norlf-KirinTor dit : (Non xD)

4/22 20:46:55.550 Dilosia-KirinTor dit : (ouuups :p)

4/22 20:47:17.636 Dilosia-KirinTor dit : C'est la mort qui devrait avoir peur de moi !

4/22 20:48:06.611 Norlf-KirinTor dit : Bon. J'accepte de te prendre à l'essai, voir si tu vaux le coup. Mais avant, si tu as des questions, c'est le moment.

4/22 20:49:08.585 Dilosia-KirinTor réfléchit en regardant en l'air.

4/22 20:49:43.586 Norlf-KirinTor attend doucement, pianotant de ses doigts sur le bureau.

4/22 20:49:55.628 Dilosia-KirinTor dit : Oui, j'en aurais une.

4/22 20:50:12.621 Dilosia-KirinTor dit : Qu'attendez-vous de moi dans l'immédiat?

4/22 20:50:24.604 Norlf-KirinTor dit : Dans l'immédiat?

4/22 20:50:30.603 Norlf-KirinTor dit : Tu passes sous le bureau?

4/22 20:50:32.699 Norlf-KirinTor éclate de rire.

4/22 20:51:05.668 Dilosia-KirinTor sourit légèrement et ses yeux font le tour de ses orbites.

4/22 20:51:17.643 Dilosia-KirinTor dit : Quel humour !

4/22 20:52:04.683 Norlf-KirinTor n'a qu'un oeil, le droit, l'autre n'étant qu'une orbite vide entourée de croute de sang séché.

4/22 20:52:28.696 Norlf-KirinTor dit : Non, plus sérieusement...Je vais te demander d'être là pour les citoyens, de les aiguiller, les accueillir, tout ça.

4/22 20:52:42.679 Dilosia-KirinTor dit : C'est entendu.

4/22 20:52:55.663 Dilosia-KirinTor dit : Merci pour votre confiance.

4/22 20:53:45.714 Norlf-KirinTor dit : Oh, j'ai pas confiance. Si tu fais une connerie, tu finiras nue dans le bois, à te faire courser par les worgens.

4/22 20:53:52.661 Norlf-KirinTor affiche un énorme sourire de requin.

4/22 20:53:59.765 Norlf vous invite à rejoindre Veilleurs.

4/22 20:54:21.658 Dilosia-KirinTor panique et hésite soudain d'accepter de rejoindre la guilde.

4/22 20:54:35.685 Dilosia-KirinTor se reprend et entre la guilde.

4/22 20:54:37.696 Vous êtes maintenant Neutre auprès de votre guilde.

4/22 20:54:37.696 Dilosia-KirinTor rejoint la guilde.

4/22 20:55:02.728 Norlf-KirinTor chuchote : (Ca, faut pas le dire, c'est du hrp !)

4/22 20:55:25.760 Norlf-KirinTor s'appuie de ses mains sur la table et se soulève, soufflant sous l'effort.

4/22 20:55:28.729 À Norlf-KirinTor : (oups)

4/22 20:55:48.696 Dilosia-KirinTor se lève à son tour.

Légende :

- En bleu : Discussions HRP
- En noire : texte et *emotes* RP

4. Capture d'écrans

4.1. Fiche RP du personnage d'un rôliste



4.2. La file devant l'Orphelinat [événement communautaire]



4.3. Le combat de deux Worgens « imaginaires » lors d'une patrouille



4.4. L'événement consacré aux histoires



4.5. L'entretien de mon personnage Dilosia



5. Le questionnaire

- Les questions

Enquête auprès des rôlistes de Kirin Tor de WoW

Bonjour, je suis étudiante en information et communication à l'Université Catholique de Louvain (Belgique). Je réalise un mémoire sur la pratique communautaire du roleplay dans les MMORPGs. Afin de mieux comprendre le roleplay, j'ai conçu ce questionnaire à destination des rôlistes du serveur de Kirin Tor de WoW. Merci de bien vouloir y répondre. Il prend 5 à 10 minutes.

Votre profil

1. Sexe *

- ☐ Homme
- ☐ Femme

2. Année de naissance *

Votre réponse

3. Quel est votre statut professionnel? *

- ☐ Indépendant(e)
- ☐ Ouvrier(ère)
- ☐ Employé(e)
- ☐ À la recherche d'un emploi
- ☐ Profession libérale
- ☐ Retraité(e)
- ☐ Femme/homme au foyer
- ☐ Je suis en incapacité de travail définitive
- ☐ Étudiant(e)
- ☐ Je ne souhaite pas répondre

4. Quelles sont vos occupations/loisirs? *

- ☐ Sport
- ☐ Cinéma
- ☐ Théâtre, opéra
- ☐ Concert, festival de musique
- ☐ Exposition, musée
- ☐ Convention (Comiccon, Gamescon, Salon asiatique, ...)
- ☐ Bénévolat
- ☐ Créations artistiques (musique, dessin, photographie)
- ☐ Lire des romans
- ☐ Tenir un blog, un site internet, un forum
- ☐ Jouer à des jeux de société
- ☐ Jouer à des jeux de rôle
- ☐ Jouer à des jeux vidéo
- ☐ Autre : _____

5. A quels types de jeux vidéo jouez-vous? *

- ☐ Jeu multijoueur en ligne (MMO)
- ☐ Jeu de plateforme
- ☐ Jeu de rôle/d'aventure (RPG)
- ☐ Jeu de stratégie
- ☐ Jeu d'action
- ☐ Jeu de simulation
- ☐ Jeu de tirs
- ☐ Jeu de voiture
- ☐ Jeu de combats
- ☐ Autre : _____

6. Comment évaluez-vous l'intégration des jeux vidéo dans votre vie quotidienne? *

	1	2	3	4	5	
Très faible	☐	☐	☐	☐	☐	Intensive

Vous et le jeu World of Warcraft

7. Depuis combien de temps jouez-vous à WoW? *

- ☐ Moins d'un an
- ☐ 1 à 2 an(s)
- ☐ 3 à 5 ans
- ☐ 5 à 7 ans
- ☐ Plus de 7 ans

8. Qu'est-ce qui vous plait le plus dans WoW? *

- ☐ Le gameplay
- ☐ Le lore (storyline du jeu)
- ☐ L'exploration
- ☐ La performance (pro-gaming)
- ☐ La rencontre d'autres joueurs
- ☐ L'aspect communautaire (communauté et/ou guilde)
- ☐ Autre : _____

9. Quel est le mode de jeu que vous préférez dans WoW? *

- ☐ Le mode JcE (Joueur contre Environnement)
- ☐ Le mode JcJ (Joueur contre Joueur)
- ☐ Les instances (raids, donjons et scénarios)
- ☐ Le crafting
- ☐ Le roleplay
- ☐ Autre : _____

10. Quelle était votre activité dominante au début dans WoW? *

- ☐ Le mode JcE (Joueur contre Environnement)
- ☐ Le mode JcJ (Joueur contre Joueur)
- ☐ Les instances (raids, donjons et scénarios)
- ☐ Le crafting
- ☐ Le roleplay
- ☐ Le chat (parler avec les joueurs HRP)
- ☐ Autre : _____

11. Pourquoi avoir choisi le serveur Kirin Tor? *

- ☐ Sa langue : le français
- ☐ Sa spécificité : Jeu de rôle
- ☐ Sa communauté
- ☐ Sa population élevée
- ☐ Son histoire
- ☐ Des amis présents sur le serveur
- ☐ Pas de raisons particulières
- ☐ Autre : _____

12. Est- ce qu'appartenir à une guilde est important pour vous dans le jeu ? *

	1	2	3	4	5	
Pas du tout important	☐	☐	☐	☐	☐	Très important

13. Pourriez-vous décrire, en quelques lignes, une journée/soirée - type de jeu? *

Exemple : Quand je me connecte, je fais d'abord progresser mes avatars en JcE/PvE. Puis je fais des arènes. Et je termine par un peu de roleplay.

Votre réponse

Votre pratique du roleplay (RP)

14. Est-ce que vous connaissiez le RP avant de jouer à WoW? *

	1	2	3	4	5	
Pas du tout	☐	☐	☐	☐	☐	Très bien

15. Pratiquez-vous d'autres "jeux de jeu de rôle"? *

- ☐ Jeu de rôle sur papier/sur table
- ☐ Jeu de rôle grandeur nature (GN)
- ☐ Jeu de rôle en ligne (forum, Skype, ...)
- ☐ Jeu de rôle en ligne dans un autre MMORPG
- ☐ Je ne pratique pas d'autres "jeux de jeu de rôle"
- ☐ Autre : _____

16. Comment vous êtes-vous retrouvé à réaliser du RP dans WoW? *

- ☐ J'en ai fait dès le départ
- ☐ Des amis m'ont proposé d'en réaliser
- ☐ J'ai rencontré des rôlistes interprétant leur personnage
- ☐ J'ai participé à un événement RP de la communauté
- ☐ J'ai intégré une guilde RP
- ☐ J'ai découvert la pratique en dehors du jeu (vidéo en ligne, convention, ...)
- ☐ Autre : _____

17. Quel est l'intérêt de réaliser du RP spécifiquement dans WoW? *

- ☐ Le lore de Warcraft
- ☐ Le gamedesign du jeu
- ☐ La communauté des rôlistes du serveur
- ☐ Pas de raisons particulières
- ☐ Autre : _____

18. Comment évaluez-vous les infrastructures offertes par WoW pour faire du RP? *

	1	2	3	4	5	
Inexistantes	☐	☐	☐	☐	☐	Infinies

19. Quelles sont vos pratiques de RP relatives à WoW? *

- ☐ Discussion avec joueurs
- ☐ Participation à des événements
- ☐ Contribution à des forums ou sites internet
- ☐ Pratiques d'écriture (background, fanfictions, ...)
- ☐ Réalisation de machinimas (petits films réalisés par des joueurs dans le jeu)
- ☐ Conception de fanart
- ☐ Prise de screenshots (captures d'écran)
- ☐ Membre d'une guilde RP
- ☐ Autre : _____

20. Quelles sont vos motivations dans la pratique du RP? *

- ☐ Se déconnecter de la réalité
- ☐ Etre quelqu'un d'autre
- ☐ Interpréter un personnage
- ☐ Créer des histoires
- ☐ Etre immergé dans un monde fictionnel
- ☐ Rencontrer des joueurs
- ☐ Créer et apprécier les créations des autres
- ☐ Autre : _____

21. Comment évaluez-vous l'importance des codes/règles à respecter dans la pratique du roleplay? *

	1	2	3	4	5	
Pas du tout important	☐	☐	☐	☐	☐	Très imporant

22. Quels apprentissages pouvez-vous tirer de la pratique du RP? *

- ☐ Les règles de conduite et de savoir-vivre en communauté (respect, politesse, ...)
- ☐ L'amélioration des pratiques d'écritures (meilleure écriture, orthographe, ...)
- ☐ Le développement de l'imagination
- ☐ La maîtrise d'outils informatiques (logiciels de textes, d'images ou de vidéo)
- ☐ L'utilisation de sites Internet, forums ou blogs
- ☐ Une compétence de sociabilité
- ☐ Autre :

23. Comment évaluez-vous l'utilité de l'add-on "TRP" dans votre pratique du roleplay? *

- ☐ Je ne sais pas de quoi il s'agit
- ☐ Je ne l'utilise pas
- ☐ Peu utile
- ☐ Pratique
- ☐ Très utile

24. Vous êtes-vous déjà demandé quelle personne se trouvait derrière l'avatar ? *

	1	2	3	4	5	
Jamais	☐	☐	☐	☐	☐	Tout le temps

Votre/vos personnage(s)

25. Avez-vous un personnage que vous utilisez expressément pour le roleplay ? *

- ☐ Oui
- ☐ Mêmes plusieurs
- ☐ Non
- ☐ Je n'ai qu'un seul personnage

26. Dans le cas où vous avez plusieurs personnages pour le RP, font-ils tous partie de la même guildes?

- ☐ Oui, ils font tous partie de la même guildes
- ☐ Non, ils appartiennent à des guildes différentes
- ☐ Non, au moins un n'appartient même pas à une guildes
- ☐ Aucun ne possède une guildes RP

Pour la suite des questions, si vous avez plusieurs personnages pour RP, veuillez choisir le personnage sur lequel vous passez le plus de temps à RP et, s'il n'y en a pas un en particulier, choisissez-en un parmi vos personnages RP. Si vous faites partie d'une ou plusieurs guildes(s) roleplay, veuillez choisir de préférence un personnage appartenant à une guildes (celle dont vous êtes le GM, celle à laquelle vous accrochez le plus, celle où vous passez le plus de temps à RP, ...).

27. Quel est le sexe de votre personnage? *

- ☐ Homme
- ☐ Femme

28. A quel point vous identifiez-vous à votre personnage? *

	1	2	3	4	5	
Pas du tout	☐	☐	☐	☐	☐	Totalement

29. Pourriez-vous, en quelques lignes, raconter l'histoire de votre personnage ? (background et histoire actuelle) *

Si vous possédez l'add-on TRP, n'hésitez pas à reprendre l'histoire de votre fiche de personnage.

Votre réponse

30. Est-ce que l'histoire de votre personnage est-elle mêlée à celle du jeu WoW? *

	1	2	3	4	5	
Pas du tout	☐	☐	☐	☐	☐	Totalement

31. Comment évaluez-vous l'importance de la cohérence entre l'histoire de votre personnage et de celle du jeu WoW? *

	1	2	3	4	5	
Pas du tout important	☐	☐	☐	☐	☐	Très important

32. Est-ce que l'histoire de votre personnage est-elle mêlée à celles des autres joueurs de la communauté? *

	1	2	3	4	5	
Pas du tout	☐	☐	☐	☐	☐	Totalement

33. Comment évaluez-vous l'importance de la cohérence entre l'histoire de votre personnage et celles des autres joueurs de la communauté? *

	1	2	3	4	5	
Pas du tout important	☐	☐	☐	☐	☐	Très important

34. Quelles sont vos sources d'inspiration pour créer l'histoire de votre/vos personnage(s)? *

- ☐ Le lore du jeu
- ☐ L'Histoire (Antiquité, Moyen-Age,...)
- ☐ La Science-fiction (ex : Jules Verne)
- ☐ La Fantasy (ex : Tolkien, Lovecraft)
- ☐ La religion, la mythologie
- ☐ Les histoires/backgrounds des autres
- ☐ Autre : _____

Votre guilde RP

- Si vous ne faites pas partie d'une guilde RP, veuillez passer les questions suivantes.
- Pour ceux appartenant à une ou plusieurs guildes RP, répondez en fonction de la guilde à laquelle appartient le personnage décrit dans la rubrique précédente.

35. Quelle est, en quelques lignes, le nom de votre guilde, sa faction et son rôle/sa fonction?

Votre réponse _____

36. Est-ce que l'histoire (actuelle) de votre personnage est-elle mêlée à celle de votre guilde ?

	1	2	3	4	5	
Pas du tout	☐	☐	☐	☐	☐	Totalement

37. Comment évaluez-vous l'importance de la cohérence entre l'histoire (actuelle) de votre personnage et celle de votre guilde?

	1	2	3	4	5	
Pas du tout important	☐	☐	☐	☐	☐	Très important

38. Depuis combien de temps faites-vous partie de votre guilde ?

- ☐ Quelques mois
- ☐ 6 à 12 mois
- ☐ 1 à 2 an(s)
- ☐ 3 à 5 an(s)
- ☐ 5 à 7 an(s)
- ☐ Plus de 7 ans

39. Comment l'avez-vous intégrée?

- ☐ Je suis ami avec un (ou plusieurs) membre(s)
- ☐ Il s'agit d'une guilde multi-jeux dont je suis membre depuis longtemps
- ☐ Par un recrutement RP (dépôt de candidature dans le jeu/sur le forum)
- ☐ Par un recrutement HRP (rencontre d'un membre en HRP)
- ☐ Autre : _____

40. Comment évaluez-vous votre connaissance des autres membres de la guilde (HRP) ?

	1	2	3	4	5	
Inconnus	☐	☐	☐	☐	☐	Amis très proches

41. Comment communiquez-vous avec les membres de la guilde ? (RP et HRP)

- ☐ Canaux de discussion du jeu
- ☐ Boîtes aux lettres du jeu
- ☐ Forum / site Internet de la guilde
- ☐ Logiciels de communication (Teamspeak, Mumble, Skype, ...)
- ☐ Réseaux sociaux (Facebook, Twitter, ...)
- ☐ Rencontres IRL (In Real Life)
- ☐ Autre : _____

42. Comment évaluez-vous votre participation aux événements RP de votre guilde ?

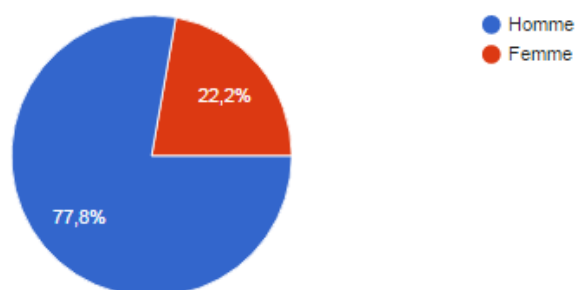
	1	2	3	4	5	
Très faible	☐	☐	☐	☐	☐	Intensive

43. Lors d'événements ou de rendez-vous entre membres de la guilde (RP), avez-vous déjà été confronté à un quelconque désagrément ? (griefers, trolls, ...) Évaluez leur récurrence.

	1	2	3	4	5	
Jamais	☐	☐	☐	☐	☐	Tout le temps

- Les réponses

1. Sexe (81 réponses)



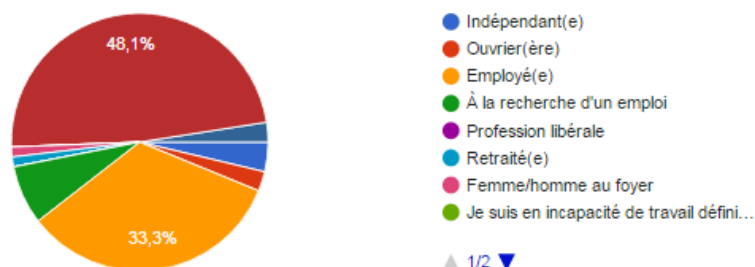
2. Année de naissance (81 réponses)

1996
1996
1996
1996
1996
1996
1996
1994
1994
1994
1994
1994
1994
1993
1993
1993
1993
1993
1991
1991
1991
1991
1991
1998
1998

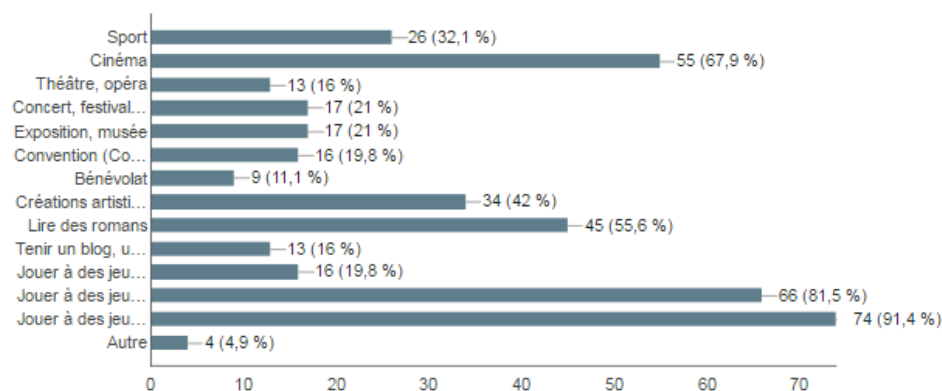
1998
1998
1998
1997
1997
1997
1997
1997
1992
1992
1992
1992
1992
1995
1995
1995
1995
1995
1995
1989
1989
1989
1989
1990
1990
1987
1987
1979
1979
1984
1984
1986
1986
1983
1983
1980
1980
2000
2092
1/1/1991
1985
19911
1988
1994

17/10/1999
que dalle ouais
04/07/85
97
91
10/06/1987
1971
1973
27/04/2001
02/07/1994
1972

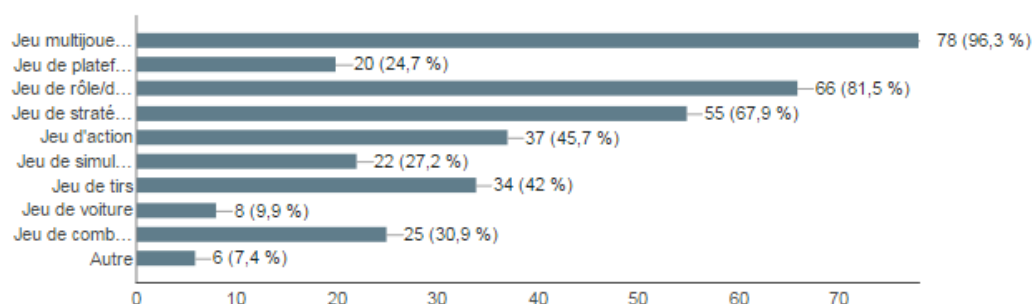
3. Quel est votre statut professionnel? (81 réponses)



4. Quelles sont vos occupations/loisirs? (81 réponses)

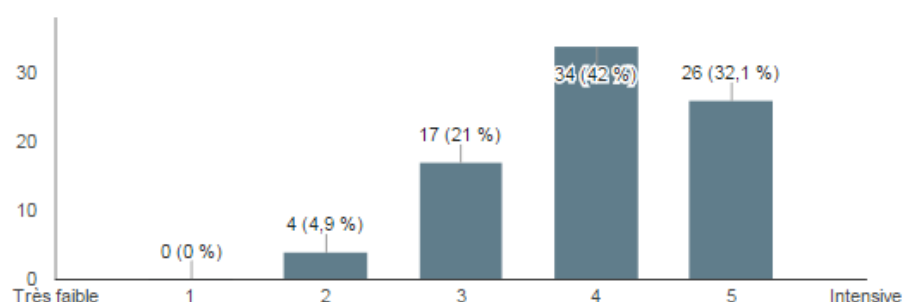


5. A quels types de jeux vidéo jouez-vous? (81 réponses)

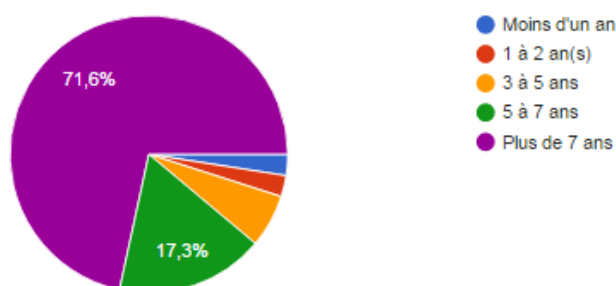


6. Comment évaluez-vous l'intégration des jeux vidéo dans votre vie quotidienne?

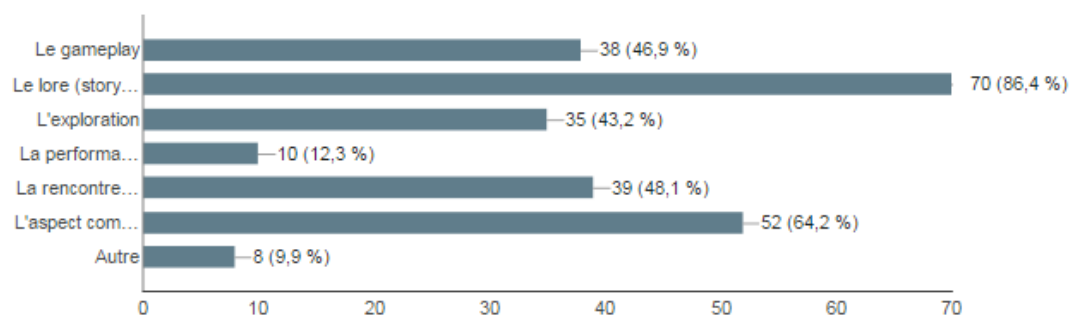
(81 réponses)



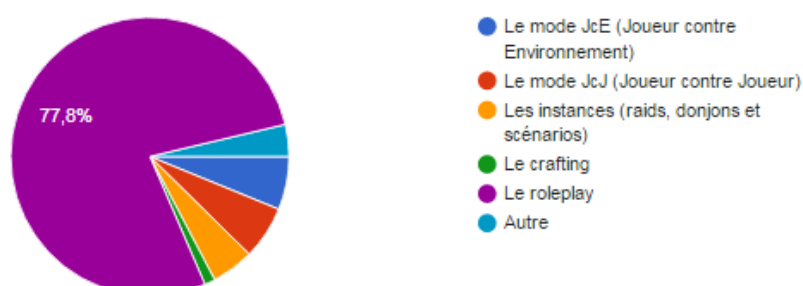
7. Depuis combien de temps jouez-vous à WoW? (81 réponses)



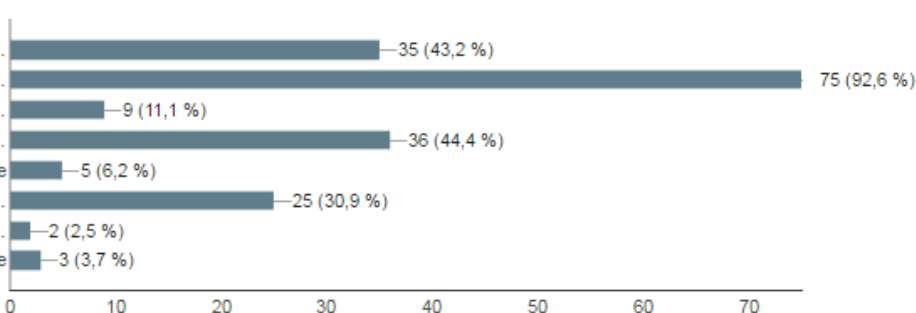
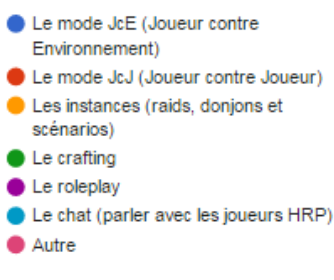
8. Qu'est-ce qui vous plaît le plus dans WoW? (81 réponses)



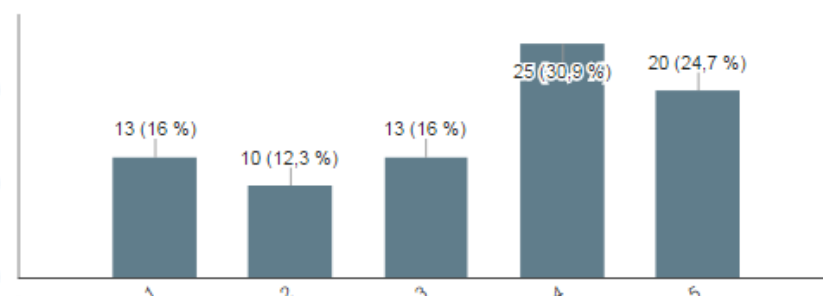
9. Quel est le mode de jeu que vous préférez dans WoW? (81 réponses)



(81 réponses)



us dans le



ée - type c

[illegible]

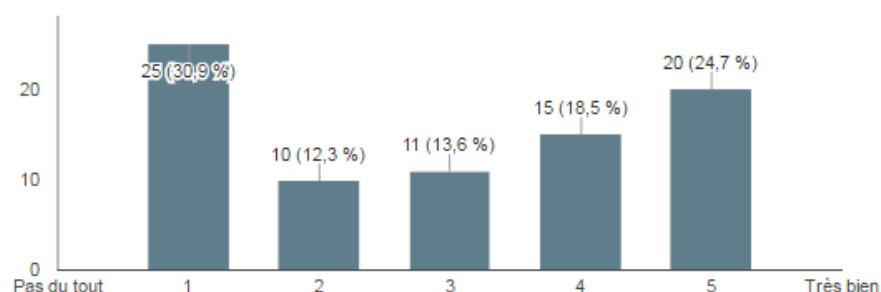
je m'occupe d'abord de mon fief pour je bascule sur le roleplay
Discussion avec la guilde, quêtes journalières, exploration etc...
Echanger quelques mots avec mes guildies. Puis selon mes objectifs du moment : rejoindre un raid, lancer une file d'attente en pvp (pour le fun ou pour monter mes points), monter un groupe de donjon, connecter un reroll pour levelling en donjon aléatoire, rusher une vieille instance pour espérer le drop d'une transmo intéressante ou monture... Dans tout ça, le roleplay c'est dès que je croise un gildy ou (par chance) un joueur se prêtant au jeu.
Quelques BG / RP
Je parle avec des amis HRP et en fonction de l'envie je peux rp ou PvP voir PvE
Je me connecte, j'aggro mon négro fragile & on tag bg & on lance des chaos bolts mdrmdrmdrmdrmdrmdrmdr
tour des personnages pour relever mes missions, discussion avec membres de la guilde, recherche raid, éventuellement RP avec la guilde
Quelques quêtes journalières et tours des différents personnages, pour terminer systématiquement sur du roleplay. Parfois JcE/PvP en guilde.
Je débute par des collectes au fief, puis je ne fais que du roleplay. Il m'arrive de faire des HF.
Journalières (Aka quêtes répêtables), puis exploration un peu, lire les autres joueurs jouer leurs personnages, et commencer à pratiquer du roleplay en fonction de mon humeur et celle de mon personnage (En rapport avec son lieu actuel, ses quêtes personnelles).
C'est aléatoire. Souvent quand je suis sur mon PC et je reste AFK. Parfois je PVP, parfois je pex un personnage. Le soir venu, je vais faire du jeu de rôle, quoi qu'il en soit c'est ce que je pratique le plus quand je suis actif sur le jeu.
Je n'y joue plus qu'en dents de scie. Mais lorsque j'y joue, je cherche avant tout des interactions roleplay selon la situation. Si je n'en trouve pas, je fais des quêtes ou des instances.
Après midi, farming, jeux, instance, pvp, rp. Soirée : évènement jdr.
Quand je me connecte, je commence par regarder les actualités sur les forums RP, puis je vais directement roleplay, généralement en guilde et sous forme d'événements de 21h à minuit. Si la soirée se poursuit, je fais généralement du RP dinette ou je m'en vais avec les membres de ma guilde sur d'autres jeux vidéos.
en premier lieu, le fief, ensuite JDR et poilade, si rien à faire en jdr, pvp ^^
Lorsque je me connecte, soit je débute directement le RP avec mes compagnons ou en les attendant, je profite du PVE et PVP pour trouver des armures et armes sympathiques.
Quand je me connecte, je parle avec mes amis, et je tente de faire du RP le plus possible, mais il m'arrive de faire du JcJ, si il n'y a pas de RP disponible ou que je souhaite faire avancer mon personnage.
LE stack fief (Quêtes à refresh ect ect) puis la recherche de RP et le farming d'une dague rare en parallèle
Progression JcE et JcJ, un peu de roleplay
Je commence généralement pas quelques quêtes journalières pour enchaîner assez vite sur le roleplay, si tant est qu'il est possible de le pratiquer.
Je me connecte juste pour RP.
Je me connecte pour faire mon farm avec mon main, puis je rp avec.

En l'attente de la prochaine extension, je ne fais plus que du PvE. Autrement en général, je fais du RP jusqu'à 21h et je vais en raid avec ma guilde.
Je joue parfois en journée, pour faire du jce ou jcy, mais je réserve certaines soirées aux événements roleplay en guilde.
Tout dépend des contenus disponibles pour le jeu. Je gère souvent l'aspect HRP du personnage une fois connecté avant de m'intéresser au RP. Mais ces gestions sont très rapides lors des creux de contenus.
Dépendant de l'avancée dans l'addon, mais actuellement, JCE fief avec JCJ Ash'ran et roleplay au horaires ou le plus de monde semble se connecter.
Je suis guild Master, de fait je m'occupe des Events rp trois fois par semaine, en général ça prend la soirée
Je regarde sur mes différents avatars si j'ai des amis en ligne, après nous voyons si nous voulons bien faire du roleplay et si ce n'est pas le cas, je fais mes quêtes journalières sur mon personnage principal. Sinon, oui, nous faisons du roleplay ensemble avec ou sans personnages externes.
Je me connecte, je RP. S'il n'y a pas de rp, je fais un peu de PVE, PVP, craft, quêtes, en fonction de la lubie du moment.
Gne ?
Quêtes journa / Quelques arènes / Ensuite du RP quand y a du monde
Je me connecte et pars à la rencontre de mes connaissances rp. Quand on a bien joué et qu'on commence à s'ennuyer, je vais pex mes rerolls.
Actuellement, uniquement le jeu de rôle
Quand je me connecte, je dis bonjour à quelques connaissances, je m'ennuie rapidement et je déconnecte.
Je me connecte, je fais quelques quêtes journalières, un peu de farming si j'ai le temps, et je vais roleplay quand mes contacts se connectent
Leveling. Passage à l'HV. Préparation sets roleplay via Add-on. Survol des régions/lieux habituels PUIS favoris. Chat. Roleplay éventuel.
Je RP avec ma guilde lors d'événement de 21h à 00h
Je commence par faire le tour de mes quêtes journalières, puis je cherche des spots roleplay où intégrer mes personnages.
Matin : études Après-Midi : études Soirée : Jeux ou Sorties (ciné, resto, etc)
Lorsque je me connecte, je fais tout d'abord le tour des objectifs journaliers sur mes personnages, suivi de roleplay si je trouve des amis rôlistes disponibles.
Exclusivement du Rôleplay. J'alterne entre mes 11 personnages différents.
Je me connecte, je me mets à jour sur les actualités de ma guilde, je discute avec mes amis et je cherche à RP, ou parfois à PvP, selon l'humeur.
C'est variable. Selon les envies, je ne fais que des séances de jeu PvP ou RP, mais souvent je varie ces deux aspects du jeu, en profitant des périodes de "trou" dans le jeu RP pour aller faire un tour en champ de bataille.
Je récolte mon argent sur mes fiefs pour payer l'abo (merci WoD, seul truc intéressant de cette extension), je discute avec mes contacts battle.net et friendlist pour programmer une session RP, et selon les disponibilités et les envies nous programmons pour le soir même (début en général vers 21h) ou bien sur les soirs suivants. Cela fait 2 ans que je ne "joue" à Wow que pour le roleplay, occultant l'aspect PVE du jeu (pas de quête ou de donjon/raid) ni de PVP.
Quand je me connecte c'est en général exclusivement pour faire du roleplay

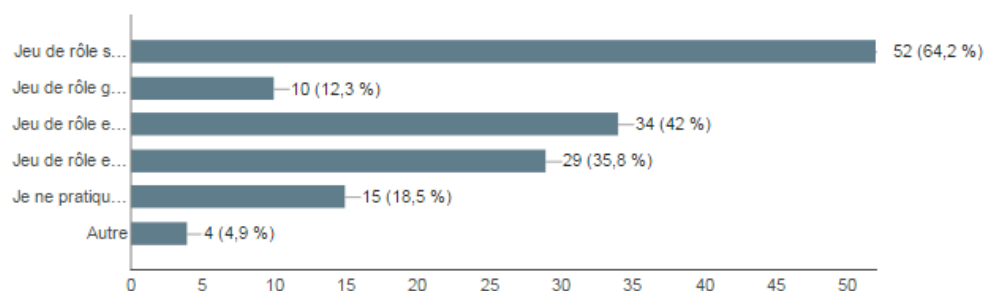
Je fais du contenu JcE en attendant de participer à des évènements RP organisés et annoncés.
Je passe mon temps à coder les addons Total RP 3 et Storyline.
Je commence par faire le tour de mes personnages (notamment pour les fiefs). Si je ne raid pas (deux fois par semaine), je me mets à la recherche de roleplay (au sein de ma guilde ou non). Je réalise également des activités au sein de ma guilde.
Très variable
Quand je me connecte, je fais d'abord progresser mes avatars en JcE/PvE. Puis je fais des arènes. Et je termine par un peu de roleplay.
Je fais le tour du craft de mes métiers et des fiefs, puis je vais jouer avec mes compagnons de guildes dans les zones des "quêtes journalières" ou dans de vieux raids. Autrefois, on finissait par des séances de RP et des événements, mais nous avons cessé d'en faire il y a trois ans.
Je vends deux trois trucs à l'hôtel des ventes, je m'occupe de mon fief, je cherche un raid et si je n'en trouve pas je RP.
Garrison - Raid - Goldshire
Progression de mes personnages en JcE/JcJ ou du roleplay
Connection, voir si les potes sont là, sortie Guilde suivant calendrier sinon activités avec guildmates ; rerolls ou craft si tout seul ; journa ou HF si rien d'autre à faire...
Je débute par les quêtes journalières, puis selon l'humeur je fais quelques instances ou quelques champs de bataille. J'aime aussi collectionner les objets rares donc je fais des donjons et raids vintage. Je flâne parfois en quête de roleplay.
Fief, leveling quand utile et passage en Rp juste après.
Une soirée type de jeu? Il n'y en a pas réellement, je fais en sorte de remplir les quêtes journalières sur tous mes personnages et après tout dépend de ce que les membres de la guilde préfèrent. Si nous sommes en campagne roleplay on va passer quelques soirées à ne faire que ça sinon ça varie énormément.
A ma connexion : - Récolte Fief + Lancer de missions dans le Fief. (Sur chacun de mes perso niveau 90 ou +) - /\ Dépend de mon humeur /\ Quête/Farming/Donjons/Raids/Autres. - Le soir, RP.
Que je me connecte, je file faire du rp avec ma guilde s'ils sont connecté sinon je raid ou fais des donjon pour avoir plus de pièces de stuff.
Depuis plusieurs années, je ne fais plus que du roleplay, c'est ce qui me tient le plus à cœur et je m'y investit le plus possible pour ma guilde et moi
Je ne fais que du roleplay, si l'occasion se présente, de temps en temps, je fais du PVE
Quand je me connecte, je prend des nouvelles des membres de ma guilde, si il y a une possibilité de Roleplay. Sinon, je pars faire quelques quêtes ou je change de jeu.
Quand je me connecte, je vais voir côté Horde, puis côté Alliance. Je fais mes rapides activités (Vieux raids, quêtes journalières etc...) si besoin, sinon je me lance directement dans le Roleplay.
Quete journa puis rp
Fiefs, donjons, raids, farming , petit tour des capitales

Je me connecte et décide de mon programme en fonction des gens présents, de mes amis ou des membres de ma guildes.
Les soirées JcE ou JcJ se font rares. Elles ne sont pas types, simplement programmées de la même façon que l'on programme une partie sur tel ou tel jeu. Une journée/soirée type se ferait plutôt par la connexion, saluer sa guilde, passer en revue sa liste de contacts ; puis voire s'il y a des gens disponibles pour du roleplay ou, le cas échéant, un événement RP en guilde.
Je me connecte, dis bonjour à ceux présent et vais rp.
Actuellement, tours des fiefs liés à l'extension WoD puis roleplay avec d'autres joueurs.
Quand je me connecte, je fais d'abord progresser mes avatars en PvP ou je fais du RP. Je mets la priorité sur le RP devant les autres activités quand j'en ai l'occasion.
Petit tour dans le fief valider les missions. Puis roleplay/dérives drôles avec amis de jeu
Tout dépend des jours. Il m'arrive de faire un peu de PVE, quêtes journalières, ou seulement du RP. Tout dépend de mon humeur du jour.
Je n'ai jamais eu de "journée type" dans WoW, c'est ça qui est vraiment intéressant. J'ai pu avoir de grosses périodes JcJ durant lesquelles je délaissais le RP, et vice versa.
Étant GM d'une guilde RP, quand je me connecte je prend connaissance de mes membres présents et j'essaye directement d'aller faire du roleplay avec eux. Je joue massivement en RP, et pour achever
Faire le tour de mes fiefs puis si des amis sont là, leur proposer quelque chose à faire en jeu (pvp, hf ou vieux raids).
Quête plus rp.
Quand je me connecte, je vérifie d'abord mes ventes, je salue quelques amis puis je fais un peu de roleplay. Si je n'ai rien à faire en roleplay, je fais du pvp ou je farme des objets.
Je fais mon hero day, quelques quêtes quotidiennes. et je termine par un peu de roleplay
Une séance de PvP et du Rp en majorité

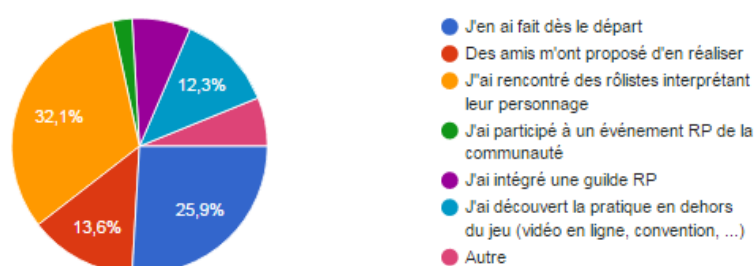
14. Est-ce que vous connaissiez le RP avant de jouer à WoW? (81 réponses)



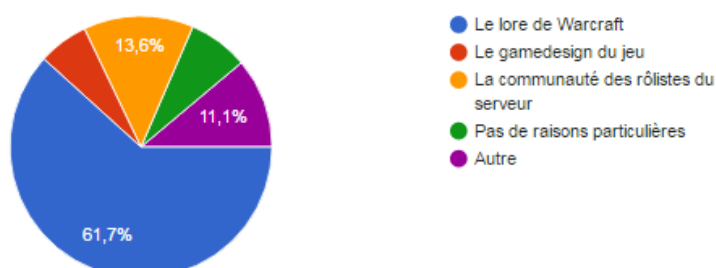
15. Pratiquez-vous d'autres "jeux de jeu de rôle"? (81 réponses)



16. Comment vous êtes-vous retrouvé à réaliser du RP dans WoW? (81 réponses)

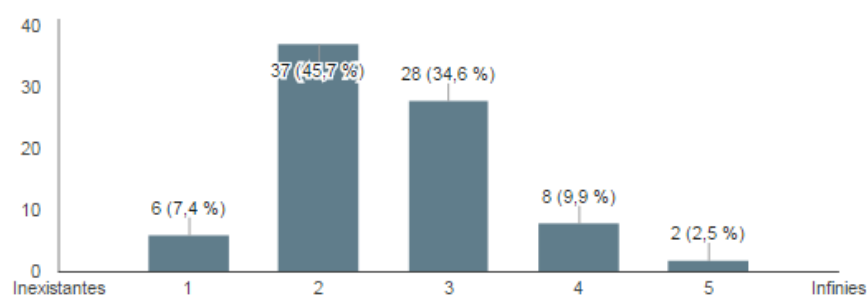


17. Quel est l'intérêt de réaliser du RP spécifiquement dans WoW? (81 réponses)

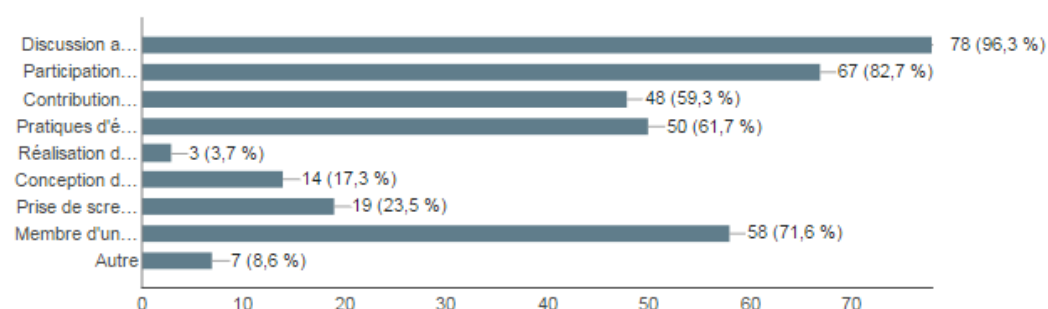


18. Comment évaluez-vous les infrastructures offertes par WoW pour faire du RP?

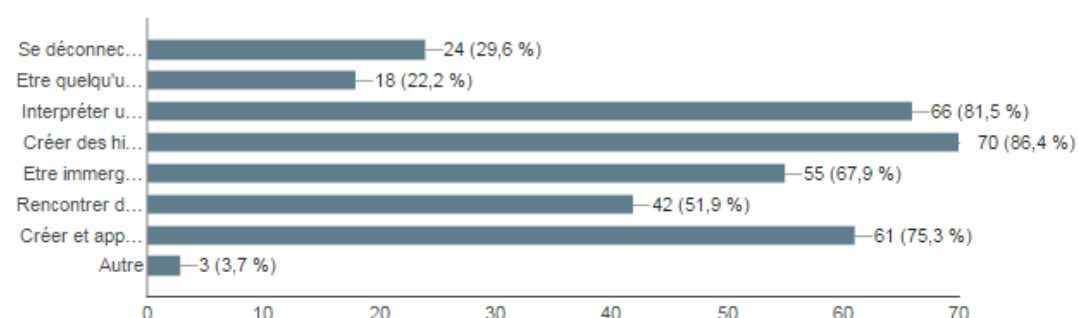
(81 réponses)



19. Quelles sont vos pratiques de RP relatives à WoW? (81 réponses)

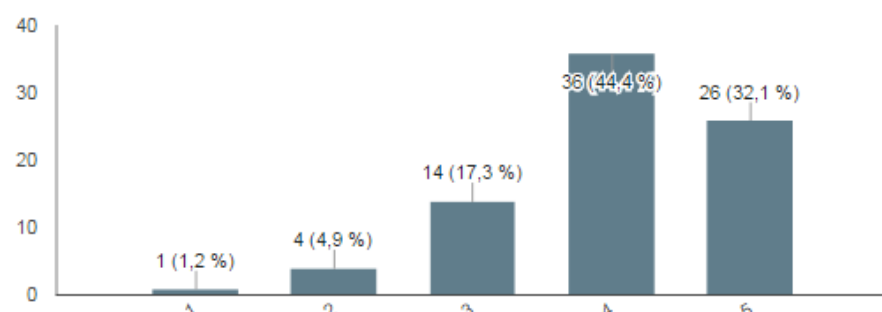


20. Quelles sont vos motivations dans la pratique du RP? (81 réponses)

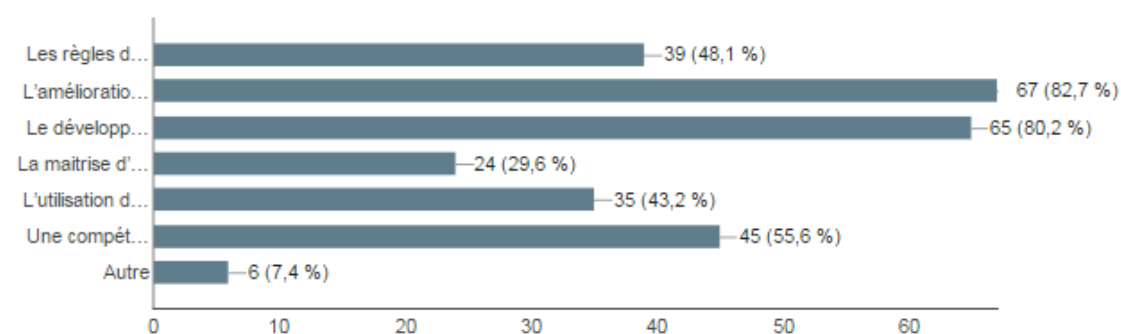


21. Comment évaluez-vous l'importance des codes/règles à respecter dans la pratique du roleplay?

(81 réponses)

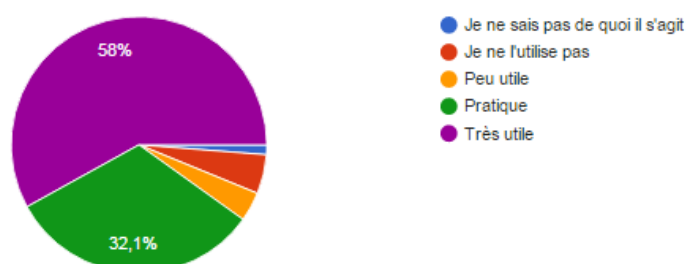


22. Quels apprentissages pouvez-vous tirer de la pratique du RP? (81 réponses)



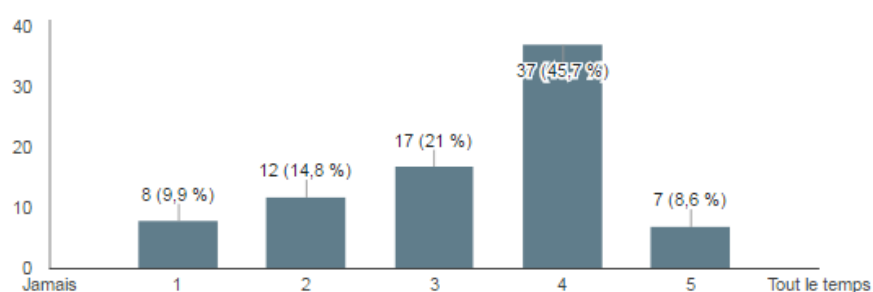
23. Comment évaluez-vous l'utilité de l'add-on "TRP" dans votre pratique du roleplay?

(81 réponses)



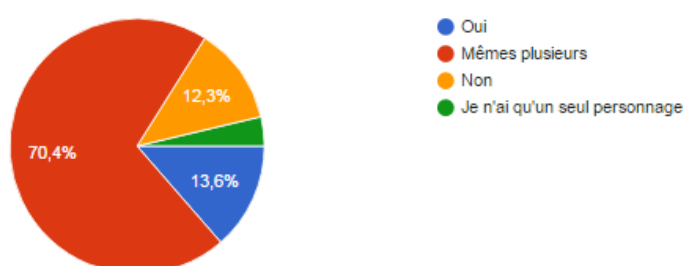
24. Vous êtes-vous déjà demandé quelle personne se trouvait derrière l'avatar ?

(81 réponses)



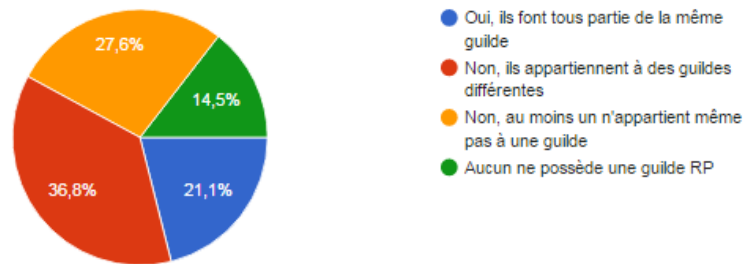
25. Avez-vous un personnage que vous utilisez expressément pour le roleplay ?

(81 réponses)

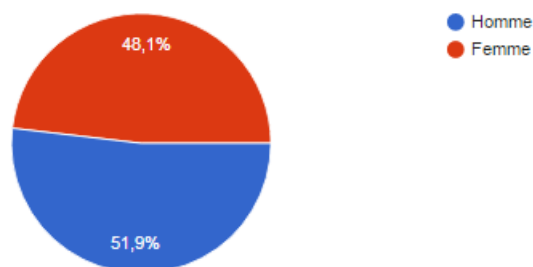


26. Dans le cas où vous avez plusieurs personnages pour le RP, font-ils tous partie de la même guilde?

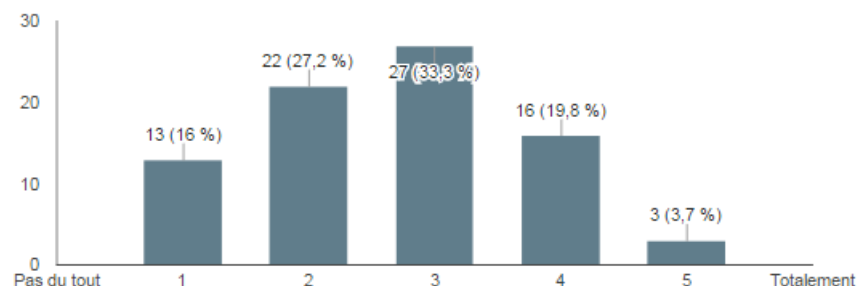
(76 réponses)



27. Quel est le sexe de votre personnage? (81 réponses)



28. A quel point vous identifiez-vous à votre personnage? (81 réponses)



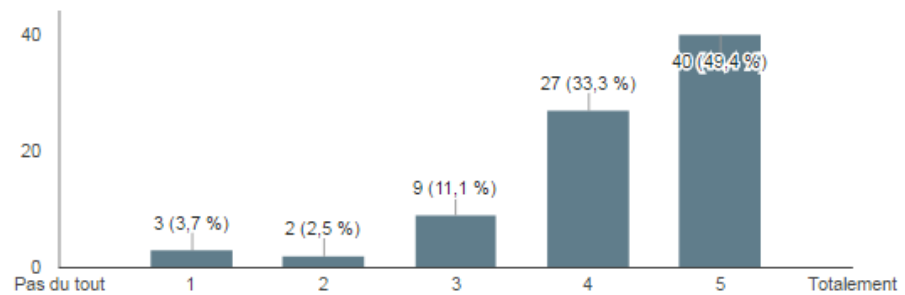
29. Pourriez-vous, en quelques lignes, raconter l'histoire de votre personnage ? (background et histoire actuelle)

(81 réponses)

Pour des raisons d'anonymat, les réponses à cette question ne sont pas présentées. Néanmoins, je reste à disposition du lecteur pour toute information complémentaire.

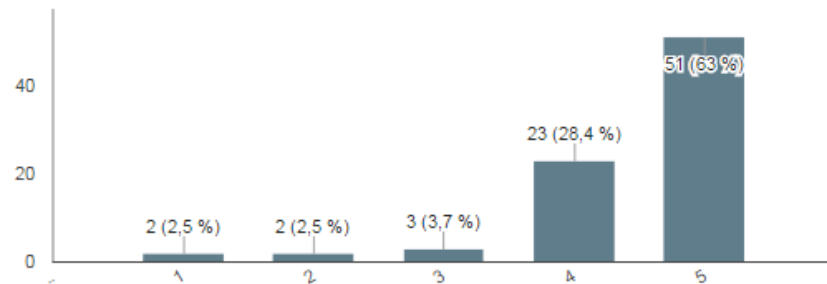
30. Est-ce que l'histoire de votre personnage est-elle mêlée à celle du jeu WoW?

(81 réponses)



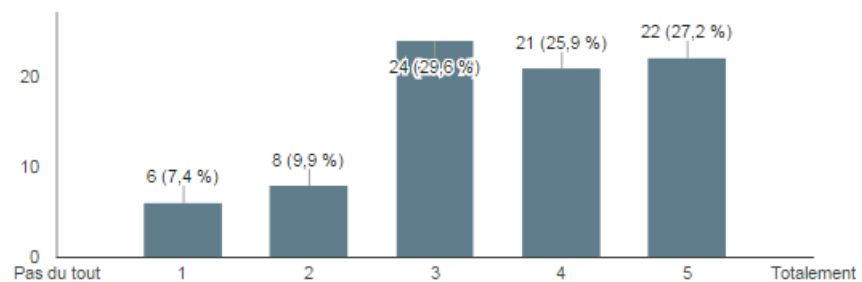
31. Comment évaluez-vous l'importance de la cohérence entre l'histoire de votre personnage et de celle du jeu WoW?

(81 réponses)



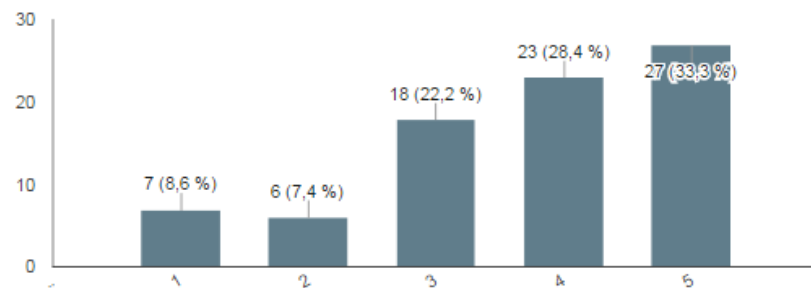
32. Est-ce que l'histoire de votre personnage est-elle mêlée à celles des autres joueurs de la communauté ?

(81 réponses)



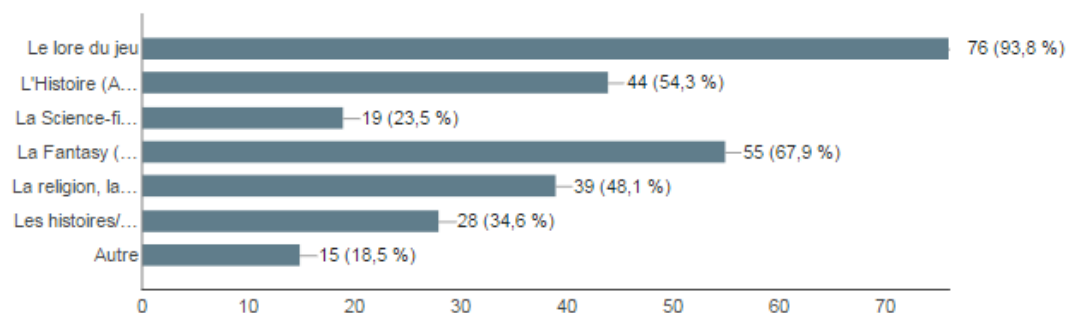
33. Comment évaluez-vous l'importance de la cohérence entre l'histoire de votre personnage et celles des autres joueurs de la communauté?

(81 réponses)



34. Quelles sont vos sources d'inspiration pour créer l'histoire de votre/vos personnage(s)?

(81 réponses)



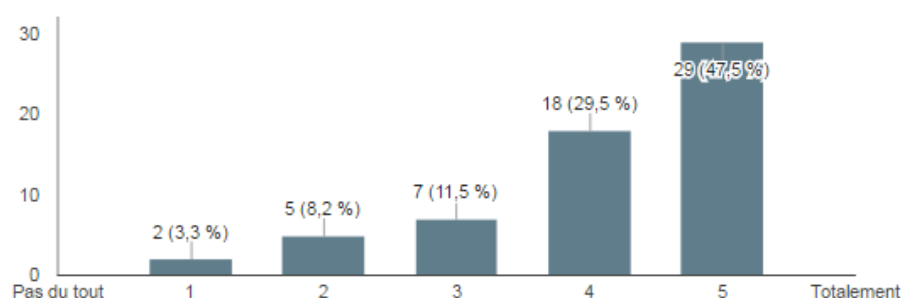
35. Quelle est, en quelques lignes, le nom de votre guilde, sa faction et son rôle/sa fonction?

(54 réponses)

Pour des raisons d'anonymat, les réponses à cette question ne sont pas présentées. Néanmoins, je reste à disposition du lecteur pour toute information complémentaire.

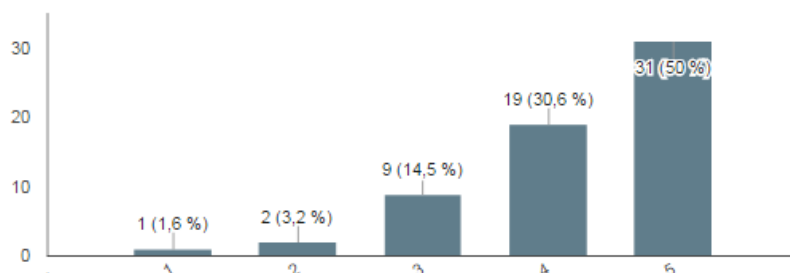
36. Est-ce que l'histoire (actuelle) de votre personnage est-elle mêlée à celle de votre guilde ?

(61 réponses)

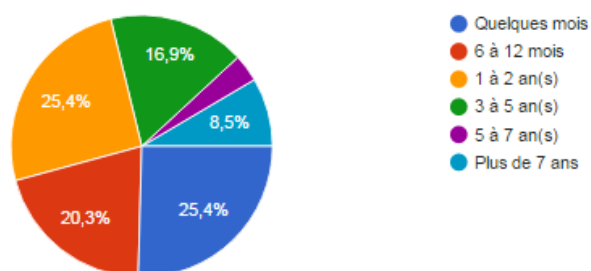


37. Comment évaluez-vous l'importance de la cohérence entre l'histoire (actuelle) de votre personnage et celle de votre guilde?

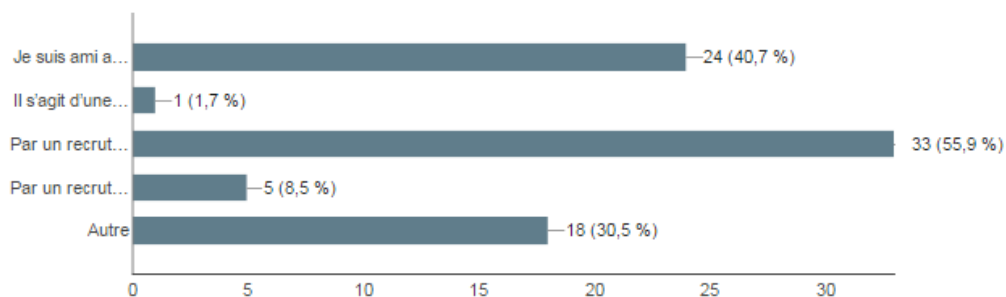
(62 réponses)



38. Depuis combien de temps faites-vous partie de votre guilde ? (59 réponses)

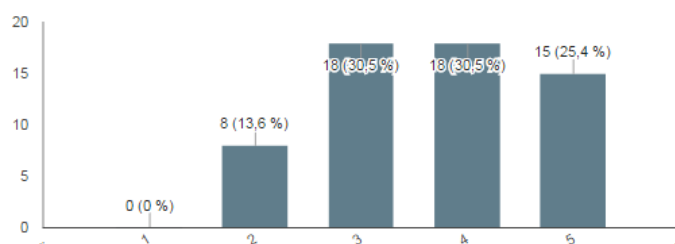


39. Comment l'avez-vous intégrée? (59 réponses)



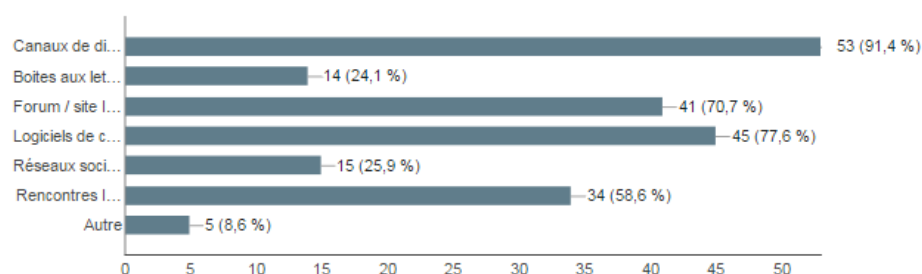
40. Comment évaluez-vous votre connaissance des autres membres de la guilde (HRP) ?

(59 réponses)



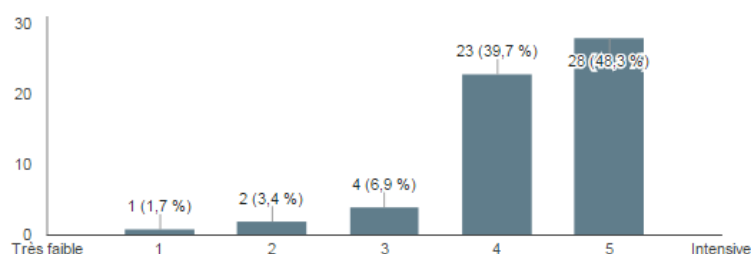
41. Comment communiquez-vous avec les membres de la guilde ? (RP et HRP)

(58 réponses)



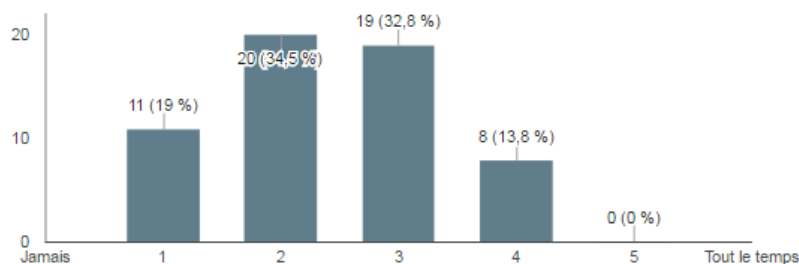
42. Comment évaluez-vous votre participation aux événements RP de votre guilde ?

(58 réponses)



43. Lors d'événements ou de rendez-vous entre membres de la guilde (RP), avez-vous déjà été confronté à un quelconque désagrément ? (griefers, trolls, ...) Évaluez leur récurrence.

(58 réponses)



Résumé :

Le mémoire s'intéresse aux MMORPGs, les jeux vidéo de rôle en ligne massivement multijoueur. Il vise à déterminer les différentes strates narratives du MMORPG et à comprendre la configuration spécifique qu'elles peuvent prendre en relation avec un esprit communautaire. L'objet de la recherche porte particulièrement sur la pratique communautaire du roleplay (en français, le jeu de rôle) dans les MMORPGs. Nous posons comme hypothèses que le MMORPG est un récit et que la pratique communautaire du roleplay donne naissance à un récit collectif dans le MMORPG. Afin de vérifier les hypothèses, le mémoire se divise en deux parties, une partie théorique et une partie empirique.

D'une part, à travers une étude de son récit, nous identifions trois narrativités dans le MMORPG, à savoir celle préétablie par les *gamedesigners*, celle issue du *gameplay* du joueur et celle créée par la communauté des joueurs. Cela nous amène à revoir notre hypothèse selon laquelle le MMORPG est un récit. Nous le qualifions plutôt par conséquent d'environnement narratif transmédiatique. De plus, par une étude de la pratique du roleplay, nous mettons en avant une immersion narrative du joueur par le récit de la communauté des rôlistes, voire celui de la guilde à laquelle appartient le joueur, et confirmons la seconde hypothèse.

D'autre part, à travers une ethnographie virtuelle menée dans le MMORPG *World of Warcraft*, nous vérifions les hypothèses par l'étude d'un cas, la communauté des rôlistes du serveur *Kirin Tor*. Via une observation participante et un questionnaire adressé aux rôlistes du serveur, nous constatons également l'absence de clôture du récit du MMORPG et la construction d'un récit collectif par la communauté du jeu.

Mots-clés :

MMORPG, roleplay, narrativité, récit, communauté virtuelle

Ruelle de la Lanterne Magique 14, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique

www.uclouvain.be/comu