

**Louvain School of Management**

# **Le maître de guilde dans World of Warcraft**

**La transférabilité des compétences acquises au sein d'un MMORPG**

Auteur : Sauvenière Brandon  
Promoteur(s) : Servais Olivier  
Année académique 2022-2023  
Master 60 en sciences de gestion (HD)

## Remerciements

Je souhaite exprimer ma profonde gratitude envers mon promoteur, Olivier Servais, pour avoir accepté de guider mes pas lors de cette ultime étape de mon parcours. Je suis également reconnaissant envers ma femme et mon ami, Alexandre, pour leur soutien indéfectible et la motivation qu'ils m'ont insufflée pour mener ce projet à son terme.

Leur présence bienveillante et leurs encouragements constants ont été des piliers essentiels tout au long de cette aventure académique. Leur soutien inconditionnel a été une source inépuisable de réconfort et de confiance en moi-même.

Je tiens également à exprimer ma gratitude envers tous ceux qui ont contribué, de près ou de loin, à la réalisation de ce travail de fin d'étude. Vos précieux conseils, vos encouragements chaleureux et votre expertise ont grandement enrichi mon travail.

Ces remerciements sont une humble reconnaissance de l'appui qui m'a été accordé tout au long de ce voyage académique. Chacun d'entre vous a joué un rôle précieux dans la réalisation de ce travail, et je vous suis profondément reconnaissant pour votre contribution.

## Résumé

Tout au long de ce travail, nous avons exploré en profondeur le rôle du maître de guildes au sein du jeu en ligne World of Warcraft. Notre objectif était de comprendre l'impact de ce rôle sur la dynamique des guildes et sur l'expérience des joueurs, mais aussi de vérifier la transférabilité des compétences acquises par ce biais vidéoludique.

Nous avons commencé par examiner la problématique et l'importance du rôle du maître de guildes dans la création d'une communauté solide. Nous avons souligné son influence sur les interactions sociales, la coordination des activités de groupe et la gestion des ressources humaines et virtuelles.

Pour mener notre étude, nous avons adopté une méthodologie de recherche hybride, combinant des enquêtes en ligne et des analyses sur le terrain. Les résultats de notre étude ont révélé l'importance cruciale du maître de guildes dans la formation d'une communauté soudée. Nous avons constaté qu'il joue un rôle central dans la création d'un environnement harmonieux, favorisant la coopération, l'entraide et la motivation des membres.

Nous avons également identifié plusieurs compétences clés nécessaires au maître de guildes, telles que la communication, la patience, la gestion des conflits et la prise de décision. Ces compétences sont essentielles pour maintenir la cohésion du groupe et résoudre les problèmes qui peuvent survenir.

En conclusion, notre étude met en évidence le rôle central du maître de guildes dans la création d'une communauté solide et engagée dans World of Warcraft. Nous recommandons aux entreprises de reconnaître les compétences acquises en tant que maître de guildes au-delà des aspects académiques et professionnels actuels. Ces compétences apportent une valeur ajoutée non négligeable en combinaison avec les parcours plus classiques.

## Avant-propos

Ce travail de fin d'études n'est pas uniquement un exercice visant à clôturer mon parcours universitaire, mais est également une remise en question. En effet, l'objectif de ce TFE est double. Tout d'abord, il est réalisé dans le cadre d'un master en sciences de gestion en horaire décalé. Ensuite, ce travail doit viser une problématique managériale. Je l'espère, celui-ci permettra peut-être à quelques (futurs) managers de revoir leur manière de considérer les compétences acquises par leurs employés jouant à des jeux vidéo, au-delà de l'aspect académique très élitiste en Belgique. Jouant moi-même aux jeux vidéo, je me suis forgé la certitude, au fil des ans, qu'il est tout à fait possible d'obtenir et d'améliorer ses compétences au travers des jeux vidéo. Toutefois, cette certitude est tellement ancrée dans mon esprit que j'ai décidé de la remettre en question par le biais de ce travail.

Avec l'informatique et la digitalisation, de plus en plus de techniques d'apprentissage voient le jour : e-Learning, classes inversées, bootcamp<sup>1</sup> [*séance d'apprentissage intensive dans un cours laps de temps*] ... Tant de possibilités s'offrent à tout un chacun. Ces méthodes sont des opportunités pour les étudiants ayant peu d'affinité avec l'enseignement traditionnel. Hélas (ou peut-être heureusement ?), j'en fais partie. Bien que mes notes étaient toujours au-dessus de la moyenne, je n'étais pas très assidu ou même présent à ces séances que je considérais comme monotone : un professeur debout devant son tableau face à une classe silencieuse et passive.

Les jeux vidéo et autres activités vidéoludiques ont été ma méthode d'apprentissage. J'ai rencontré des experts de différents métiers qui m'ont partagé, avec passion, leur profession. J'ai découvert des outils numériques (sites web interactifs, vidéos, jeux, etc.) qui m'ont permis d'acquérir de nouvelles compétences en un temps record.

---

<sup>1</sup><https://careerfoundry.com/en/blog/web-development/11-free-coding-bootcamps/#what-is-a-coding-bootcamp>

## Table des matières

Introduction .....	1
Jeu vidéo en ligne massivement multijoueur (ou MMORPG) .....	3
World of Warcraft .....	4
Gameplay .....	5
Les guildes .....	6
Le maître de guildes .....	7
La guildes dans son environnement.....	9
Le type de guildes .....	13
Hiérarchie dans les guildes .....	15
Méthodologie de récolte des données.....	19
Analyse des données récoltées .....	20
Profil IRL des répondants.....	21
Profil IG des répondants.....	23
Le rôle de maître de guildes.....	26
L'avantage d'être maître de guildes.....	27
La difficulté d'exercer le rôle de maître de guildes .....	28
Les compétences du maître de guildes .....	31
La prise de décision au sein d'une guildes.....	33
La gestion de conflits dans les guildes .....	34
Transférabilité des compétences du rôle de maître de guildes.....	37
Conclusion générale .....	39
Bibliographique .....	42

## Liste des figures

Figure 1 Avatar du personnage Paliña (source : Wow armory, 2020).....	2
Figure 2 Photo de Luthien et sa femme Nyallyna (source : Wow Armory, 2023) .....	8
Figure 3 Screenshot d'une conversation avec Turbonjour sur le serveur Discord de sa guilde (Source : serveur Discord World of Warcraft Horion, 2023).....	11
Figure 4 Publicité d'une guilde recrutant de nouveaux membres (Source : serveur Dalaran World of Warcraft, 2023) .....	11
Figure 5 Nuage de mots des compétences nécessaires à un maître de guilde (source : Enquête du 03 mai 2023). Généré par wordclouds.com .....	31

## Liste des graphiques

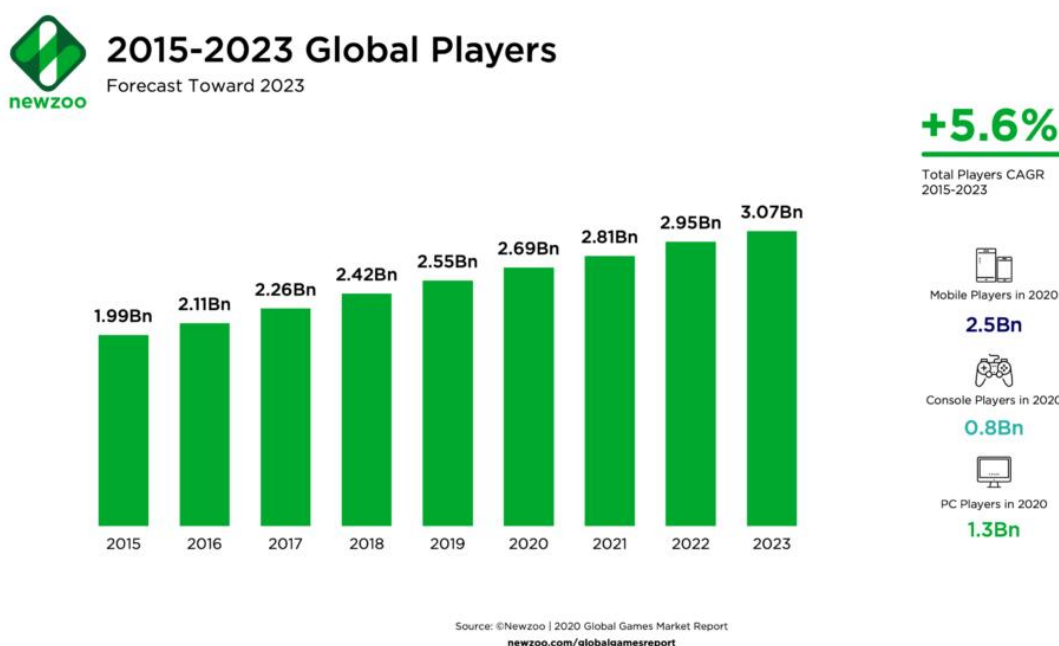
Graphique 1 2015-2023 Global Players selon newzoo (2020) .....	1
Graphique 2 World of Warcraft Live Monthly Player account [CHART] (Activeplayer.io, mars 2023) .....	5
Graphique 3 Êtes-vous... (Enquête du 03 mai 2023) .....	21
Graphique 4 Quelle est votre situation actuelle ? (Enquête du 03 mai 2023) .....	21
Graphique 5 Quel âge avez-vous ? (Enquête du 03 mai 2023) .....	22
Graphique 6 Dans quel pays vivez-vous ? (Enquête du 03 mai 2023).....	22
Graphique 7 Sur quel type de serveur ? (Enquête du 03 mai 2023) .....	23
Graphique 8 Depuis combien de temps jouez-vous à World of Warcraft ? (Enquête du 03 mai 2023) .....	24
Graphique 9 En moyenne, à quelle fréquence jouez-vous à World of Warcraft ? (Enquête du 03 mai 2023).....	24
Graphique 10 En moyenne, combien de temps jouez-vous par jour à World of Warcraft ? (Enquête du 03 mai 2023) .....	25
Graphique 11 Avez-vous déjà été membre d'une guilde dans World of Warcraft ? (Enquête du 03 mai 2023).....	25
Graphique 12 De quel type de guilde s'agit-il ? (Enquête du 03 mai 2023) .....	26
Graphique 13 Selon vous, quels sont les avantages du rôle de maître de guilde ? (Enquête du 03 mai 2023).....	28
Graphique 14 Sur une échelle de 1 à 10, comment considérez-vous la difficulté d'exercer le rôle de maître de guilde? (Enquête du 03 mai 2023) .....	29

Graphique 15 Sur une échelle de 1 à 10, à quel point le rôle de maître de guildes peut être stressant ? (Enquête du 03 mai 2023) .....	29
Graphique 16 Profil de compétences d'un maître de guildes (Enquête du 03 mai 2023) .....	32
Graphique 17 Avez-vous déjà exploité vos compétences acquises en tant que maître de guildes dans votre vie professionnelle ? (Enquête du 03 mai 2023).....	39

## Introduction

Avril 2020, nous sommes en pleine crise du coronavirus et la population est confinée depuis plusieurs semaines. Isolé dans le grenier de ma marraine depuis mon retour de Suisse, j'occupais mes heures devant mon ordinateur à jouer à un jeu vidéo, World of Warcraft. Alors que je préparais le nécessaire en jeu pour les activités du soir de mon groupe, je me suis rendu compte du temps que je passais à permettre aux autres joueurs de profiter au maximum du jeu, tout en assurant un « retour sur investissement » qui nous profitait. En d'autres termes, je me suis comparé à un entrepreneur.

Selon Newzoo<sup>2</sup> (2020) et Insider Intelligence<sup>3</sup> (2021), le nombre de joueurs de jeux vidéo dépassera les 3 milliards en 2023, soit près de la moitié de la population mondiale<sup>4</sup>. Ce nombre ne cesse de croître depuis plusieurs années. Ces joueurs deviendront des employés, participeront à la vie économique, créeront des entreprises. Alors, est-ce que tout ce temps dédié aux jeux vidéo peut être exploité par ces futurs managers ?



Graphique 1 2015-2023 Global Players selon newzoo (2020)

<sup>2</sup> Newzoo est le leader dans le stockage de données d'études relatives au monde du jeu vidéo.

<sup>3</sup> Insider Intelligence est leader dans la fourniture de données de recherches et d'informations.

<sup>4</sup> [https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?most\\_recent\\_year\\_desc=false](https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?most_recent_year_desc=false)

Les MMORPG comme *World of Warcraft* ont attiré l'attention de nombreux chercheurs en raison de l'intérêt important suscité par ce genre de jeux auprès des joueurs, et de leur capacité à simuler des comportements sociaux dans des environnements virtuels. Les MMORPG permettent aux joueurs de se créer une identité fictive dans un espace vidéoludique, d'interagir avec d'autres joueurs et de participer à des activités socio-économiques.

L'objectif de ce travail est de comparer le métier d'entrepreneur et le rôle de maître de guildes dans le jeu vidéo *World of Warcraft*. Cette comparaison permettra de déterminer si les compétences et les activités requises pour réussir dans ces deux rôles sont similaires ou différentes.

Pour réaliser cette recherche, j'ai effectué des observations directes en me connectant au jeu *World of Warcraft* et en participant à diverses activités socio-économiques. J'ai observé comment les maîtres de guildes et autres rôles managériaux interagissent avec les autres joueurs, comment ils prennent des décisions et comment ils gèrent les ressources. Pour réaliser ce projet, j'ai incarné l'avatar qui me suit depuis plus de 15 ans dans le jeu *World of Warcraft*. Ce personnage s'appelle Paliña et fait partie de la guildes MARM depuis la sortie de l'extension *Warlords of Draenor*<sup>5</sup>.

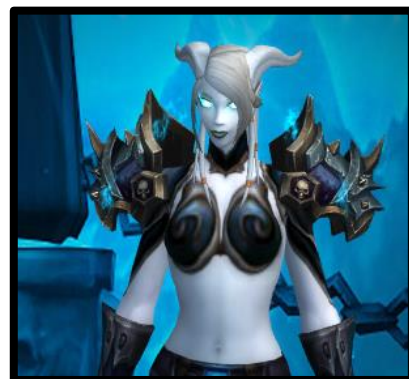


Figure 1 Avatar du personnage Paliña  
(source : Wow armory, 2020)

Afin de croiser ces données observées avec d'autres sources, j'ai décidé de mener une recherche empirique. Pour ce faire, j'ai élaboré une enquête par ordinateur (Google Form) que j'ai diffusée sur différents canaux de communication tels que des forums de discussion, des serveurs Discord et des messages privés en jeu. L'utilisation de plusieurs canaux m'a permis d'obtenir une plus grande quantité de réponses, et de la part de joueurs de différentes catégories.

---

<sup>5</sup> Warlords of Draenor est la cinquième extension du MMORPG *World of Warcraft* (Wikipedia).

## Jeu vidéo en ligne massivement multijoueur (ou MMORPG)

Tout d'abord, il est important de comprendre le terrain que nous allons utiliser dans cette analyse. Si l'on interroge l'une des plus grandes encyclopédies libres du monde (Wikipedia) sur la définition du terme MMORPG, elle nous dit ceci :

*Le jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (en anglais, massively multiplayer online role-playing game, MMORPG, parfois JDRMM en français<sup>6</sup>) est un genre de jeux vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne massivement multijoueur, permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel. Ce type de jeu, par la persistance de l'environnement et l'implication qu'il demande, crée des rapports sociaux entre joueurs particulièrement forts, avec l'apparition de phénomènes inédits, comme les communautés virtuelles de joueurs et les risques de dépendance ludique.*

*Le joueur est représenté par un avatar, personnage qu'il crée puis fait progresser dans un monde virtuel d'inspiration fantastique, de science-fiction ou de super-héros, riche en aventures. Ce faisant, il interagit avec l'environnement contrôlé par le programme et avec les autres joueurs (Wikipedia, para 1-2).*

Les MMORPG sont peut-être le genre de jeu le plus proche de nos communautés modernes. Les joueurs y incarnent, le temps de quelques heures par session, une identité virtuelle et interagissent avec un grand nombre d'autres joueurs dans un espace fictif et totalement numérisé par des serveurs informatiques. Le terme « role-playing » (jeu de rôle) est utilisé pour décrire la nature des jeux dans lesquels les joueurs incarnent des personnages (cette identité virtuelle temporaire) possédant des compétences, des caractéristiques et des histoires différentes. Les MMORPG se caractérisent également par des systèmes de progression et d'évolution des personnages, des quêtes à accomplir, des défis à relever et des interactions sociales entre les joueurs. Ce style de jeu est généralement considéré comme un environnement de jeux sociaux complexes qui peuvent avoir un impact sur la vie réelle des joueurs (Servais, 2020). En 2015 par exemple, deux joueurs célibataires se sont rencontrés virtuellement dans World of Warcraft. Aujourd'hui, ces deux personnes forment un couple, vivent ensemble et sont parents de trois enfants (G. de Oliveira, communication personnelle, 2016).

---

<sup>6</sup> NDLR : Je n'ai jamais entendu ce terme en plus de 15 ans de jeu sur des MMORPG.

## World of Warcraft

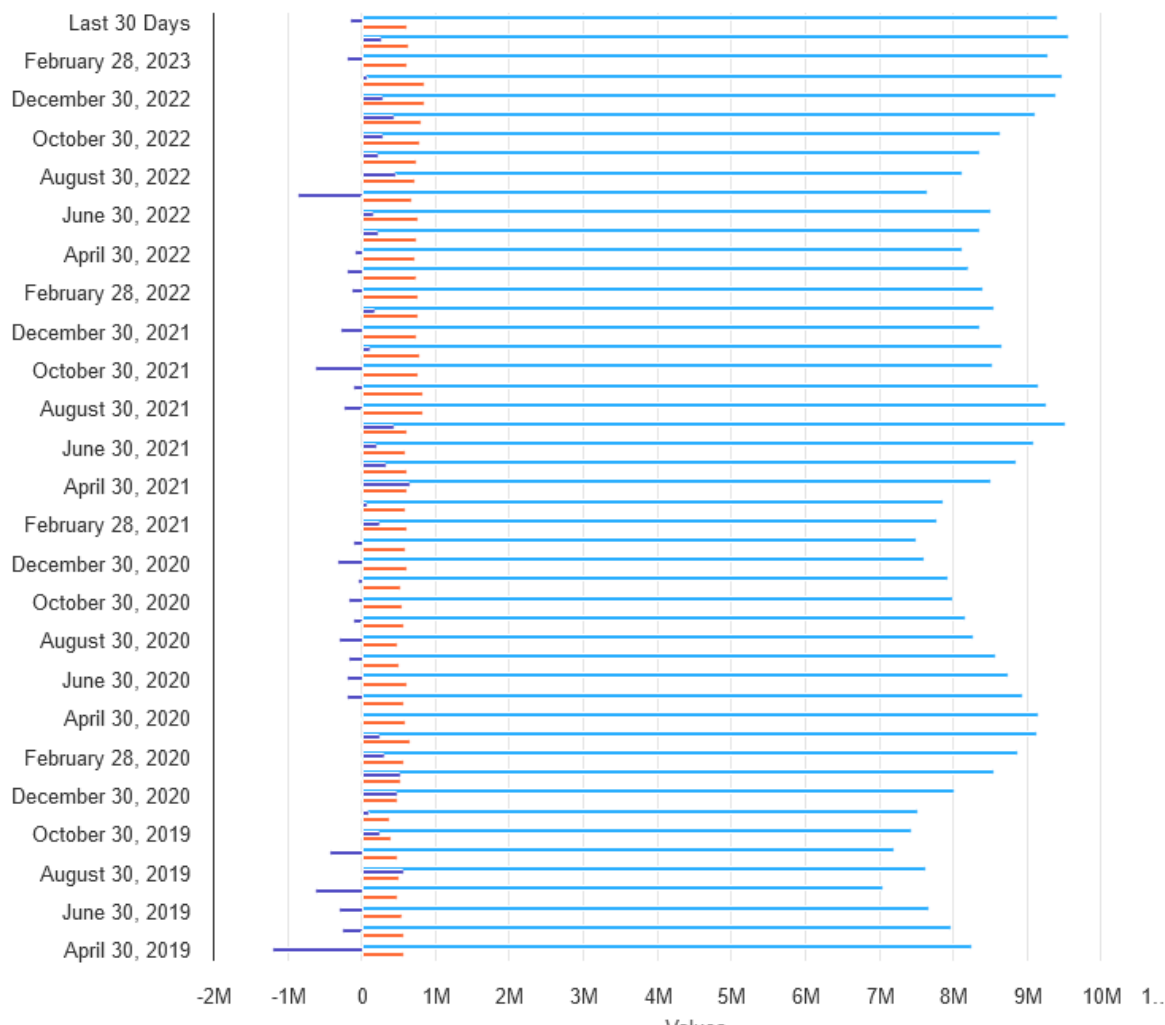
World of Warcraft, plus couramment appelé WoW, est un jeu vidéo de type MMORPG développé par l'entreprise américaine Blizzard Entertainment. Ce jeu se déroule dans l'univers médiéval fantastique de Warcraft, introduit en 1994 par Warcraft: Orc & Humans, le premier jeu d'une trilogie. World of Warcraft se déroule quatre ans après les événements de la fin du troisième opus, Warcraft III: The Frozen Throne (2003), dans le monde d'Azeroth. Blizzard Entertainment a annoncé la sortie du jeu le 2 septembre 2001 et il est finalement sorti en Amérique du Nord le 23 novembre 2004, pour célébrer les 10 ans de la franchise Warcraft.

Le jeu a connu un immense succès dès sa sortie, avec des millions de joueurs à travers le monde, et continue d'être l'un des MMORPG les plus populaires à ce jour, après Final Fantasy XIV (S. Messner, 2023). Les joueurs peuvent choisir parmi une variété de races et de classes, chacune avec ses propres attributs et compétences spécifiques. Ils peuvent explorer un monde ouvert, participer à des quêtes, affronter des ennemis, rejoindre des guildes et interagir avec d'autres joueurs du monde entier.

World of Warcraft a également inspiré de nombreux travaux universitaires, notamment en ce qui concerne les comportements des joueurs dans le jeu, les dynamiques de groupe dans les guildes et les similitudes avec le monde de l'entrepreneuriat. Les études ont révélé que le jeu offre une expérience immersive et sociale unique, avec des avantages et des inconvénients pour les joueurs (Griffiths, 2002).

En somme, World of Warcraft est un MMORPG emblématique qui a captivé des millions de joueurs dans le monde entier. Avec une histoire riche, des personnages intéressants et des mécanismes de jeu complexes, il offre une expérience de jeu unique et continue d'être une source d'inspiration pour les chercheurs et les joueurs.

Comme énoncé précédemment, World of Warcraft est un jeu vidéo qui a connu un grand succès depuis sa sortie en 2004. Ce MMORPG compte actuellement environ 9,5 millions de joueurs actifs en mars 2023 (Activeplayer.io,2023).



Graphique 2 World of Warcraft Live Monthly Player account [CHART] (Activeplayer.io, mars 2023)

## Gameplay

Dans World of Warcraft, le joueur incarne un personnage virtuel, aussi appelé « avatar », dans un monde d'heroic-fantasy. Il est alors plongé dans un univers vaste et diversifié, où il doit accomplir des quêtes, des missions variées telles que la collecte de ressources, l'escorte de « NPC<sup>7</sup> » ou encore la conquête de donjons<sup>8</sup>. Ce gameplay permet au joueur de se plonger dans l'histoire du jeu et offre une expérience immersive personnalisée à l'envie de chacun.

<sup>7</sup> Un NPC, pour Non Player Character, est un personnage dirigé par l'intelligence artificielle du jeu et non par des joueurs.

<sup>8</sup> Les donjons sont des défis que les joueurs doivent réussir en groupe.

Le jeu est divisé en deux grandes phases, la première étant la phase de « leveling ». Au cours de cette phase, le joueur doit effectuer des quêtes pour gagner des niveaux, améliorer les compétences de son avatar et ainsi avoir accès à plus de contenu. Elle permet également de découvrir les différentes spécificités du jeu et de gagner l'expérience nécessaire pour atteindre la seconde partie, appelée « endgame ».

Lorsque le personnage atteint le niveau maximum, qui est actuellement de 70 avec l'extension *Dragonflight* (Blizzard, 2023), le joueur débloque l'accès au contenu de « haut niveau ». À partir de là, les joueurs peuvent choisir de se spécialiser dans deux disciplines, PVE et PVP. Le PVE pour « joueur contre environnement » (de l'anglais « Player versus Environment ») invite les joueurs à collaborer avec d'autres personnages pour venir à bout de défis difficiles, comme vaincre des monstres puissants contrôlés par l'intelligence du jeu. Le PVP, quant à lui, oppose les joueurs les uns contre les autres. Le jeu *World of Warcraft* offre de nombreux défis aux joueurs, que ce soit dans le cadre du PVE ou du PVP. Ces défis nécessitent souvent la collaboration de plusieurs joueurs pour être relevés, et c'est pourquoi les joueurs ont tendance à rejoindre des groupes permanents appelés « guildes ».

## Les guildes

Ces collectifs de joueurs omniprésents appelés « clans », « corporations », « légions » ou « guildes » forment le niveau le plus élémentaire d'organisation dans les MMORPG (Levine, 2008). Les guildes permettent aux joueurs de s'organiser et de communiquer plus efficacement pour atteindre leurs objectifs. Elles peuvent également offrir un sentiment d'appartenance et de solidarité au sein de la communauté de joueurs (Hagström, 2008). Dans son livre intitulé *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Olivier Servais (2020) définit les guildes comme étant incontestablement la clé de voûte du jeu. Certaines guildes sont très compétitives et cherchent à atteindre le haut du classement, tandis que d'autres se concentrent sur des activités plus détendues et casual<sup>9</sup>. En rejoignant une guilde, les joueurs ont ainsi la possibilité de découvrir une autre facette de *World of Warcraft*, centrée sur la collaboration et l'interaction sociale, aspect vital du jeu. Les guildes

---

<sup>9</sup> Dans le jargon des communautés geek, le terme « casual » définit une personne ne cherchant pas le défi, jouant de manière décontractée.

représentent l'outil social le plus important de World of Warcraft, cherchant à réunir les joueurs sous une même bannière (Corneliussen & Rettberg, 2008).

Ces groupements de personnes sont constitués d'un nombre variable de joueurs, allant d'au moins quatre<sup>10</sup> à plusieurs centaines, et sont généralement organisés autour d'un ou plusieurs rôles clés. La définition sociologique traditionnelle caractérise les rôles par rapport à leurs attributs fonctionnels existant dans un système social, et dont les attentes et obligations sont directement reliées à ces rôles (Parsons, 1952 cité dans *Structural roles in massively multiplayer online games*, Patrick Williams et al, 2014). De nombreux rôles peuvent exister dans ces collectifs, en fonction du type de guildes et du nombre de joueurs collaborant synergiquement : officier, trésorier, maître de classe, raid leader... Indépendamment de la structure ou de l'orientation de la guildes, il existe toujours un rôle indispensable qui lui est commun : celui de maître de guildes.

## Le maître de guildes

Celui-ci est présent dans toutes les guildes des MMORPG. Dans ses travaux concernant les modifications du jeu World of Warcraft par des amateurs (également appelées « add-ons »), Kücklich (2005) résume le rôle de maître de guildes au terme « playbour ». Une contraction des termes anglais « play », signifiant « jouer » et « labour » pouvant se traduire par « labeur » ou dans son contexte « travailler ». À l'inverse des joueurs qui sont présents dans cet univers virtuel dans un objectif récréatif et social, le maître de guildes est le principal responsable de l'organisation et de la gestion de la guildes. Il est chargé de recruter de nouveaux membres, d'organiser les évènements (généralement appelée « sorties ») et activités de son groupe, de gérer les ressources de la guildes ainsi que de résoudre les conflits internes.

Lors de son étude intitulée « Life as a Guild Leader », Nick Yee (2006) a interrogé plus de 280 maîtres de guildes définissant leur fonction comme un emploi pour lequel ils n'ont pas été préalablement désigné : « *Being a guild leader is like being a manager at work, only without the paycheck* » (Yee, 2006 cités dans *The Full-Time Guild Master*, Levine, 2008).

---

<sup>10</sup> La création d'une guildes dans World of Warcraft nécessite la signature de quatre joueurs différents.

Après avoir minutieusement analysé les réponses obtenues, Yee (2006) tire la conclusion que bon nombre des participants décrivent leur temps de jeu comme une véritable obligation. Ils constatent que le simple fait de « jouer » s'est estompé au sein du jeu lui-même, se rapprochant d'un travail non rémunéré, notre « playbour ». Incarner le rôle de maître de guilde semble être une fonction très chronophage et gourmande en termes d'engagement et de responsabilité, à tel point que l'aspect ludique initial semble totalement absorbé. Les résultats de l'étude révèlent que les maîtres de guilde ressentent une pression accrue pour remplir leurs responsabilités envers leurs membres. Au lieu de se concentrer uniquement sur le plaisir du jeu, ils se trouvent investis d'une charge de travail supplémentaire, ce qui peut entraîner une certaine dégradation de l'expérience vidéoludique.

Cette constatation soulève une question intéressante sur l'évolution de la perception du jeu en ligne et du rôle de chef de guilde. Alors que le jeu doit être considéré comme une activité de loisir et de divertissement, certains joueurs semblent le vivre comme une responsabilité, voire une contrainte. Les implications de cette évolution sont multiples. Elle peut remettre en question les motivations initiales des joueurs qui décident d'endosser le rôle de maître de guilde, ainsi que les conséquences sur leur bien-être mental. De plus, cela soulève des interrogations sur le jeu en ligne lui-même, et sur la manière dont les attentes des communautés peuvent influencer l'expérience des joueurs.

Lorsque j'ai rejoint la guilde MARM en 2016 durant un raid<sup>11</sup>, j'ai été accueilli par le maître de guilde Luthien, également appelé « Lulu ». À cette époque, il endossait tous les rôles de la guilde, soutenu par sa femme et joueuse, Nyallyna (qu'on appellera « Nya »).

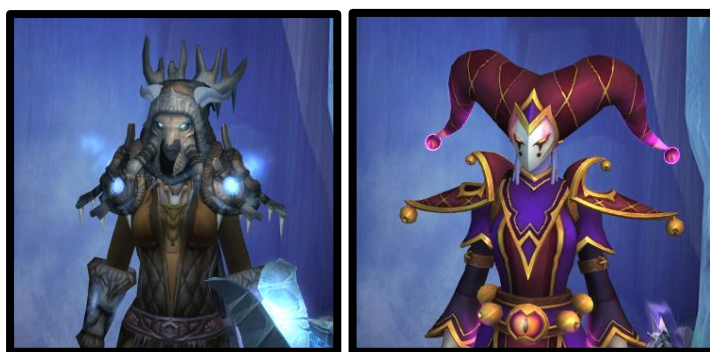


Figure 2 Photo de Luthien et sa femme Nyallyna (source : Wow Armory, 2023)

---

<sup>11</sup> Les raids sont des activités de groupe réunissant au moins 10 joueurs.

Dès la première rencontre, l'ambiance était marquée par une franche convivialité aux moments tant humoristiques que strictes. Cette ambiance a mis en évidence l'importance de Lulu en tant que figure centrale de la guilde. Le groupe était composé de 26 joueurs et tant les joueurs expérimentés qu'amateurs se taisaient naturellement lorsque Lulu prenait la parole pour expliquer les différentes consignes qui allaient régir la soirée. Sa capacité à instaurer une atmosphère à la fois légère et sérieuse et son engagement en jeu témoignaient de son importance en tant que pilier de la guilde MARM. Néanmoins, cet engagement des joueurs de la guilde vis-à-vis de Lulu n'était pas uniquement la forme d'une reconnaissance de ses capacités de leader, mais également la conséquence de l'image renvoyée par la fonction de « maître de guilde ».

## La guilde dans son environnement

En considérant le rôle du maître de guilde, il est possible d'établir une analogie avec le rôle de chef d'entreprise. Tout comme lui, le maître de guilde doit diriger sa structure vers la réussite, en adoptant une stratégie appropriée selon ses besoins et en prenant des décisions judicieuses pour atteindre les objectifs communs de la guilde. Il est le décisionnaire, le pilier qui va définir les règles qui devront être respectées par tous les employés, indépendamment de leurs positions au sein de la hiérarchie. Même si les responsabilités du maître de guilde sont principalement axées sur la gestion interne de la guilde, son rôle a en outre un impact sur l'extérieur. Pour reprendre une citation de Guth (1995) « *la somme des décisions que prend une entreprise, la somme de ses succès et de ses échecs à une portée déterminée (...)* » sur l'image de la guilde au sein de la communauté globale du jeu, car c'est ce conglomérat de guildes qui représente la population totale, que nous appelons la « société », du jeu<sup>12</sup>. Cette réputation est une donnée essentielle pour les joueurs qui sont à la recherche d'un groupe partageant les mêmes aspirations qu'eux, et elle aura un impact déterminant sur l'attractivité de la guilde (Guth, 2005).

### **Log du 03 mai 2023 à 22:30**

[Nico] : Il y'a plusieurs impact possible

[Nico] : Le niveau de la guilde, La toxicité du GM, Si il est connu de base

[Paliña] : Par le niveau de la guilde, entends-tu son avancée par rapport au contenu présent en jeu ?

---

<sup>12</sup> Les joueurs de World of Warcraft sont répartis sur différents serveurs (US, Europe, Asie, ...).

*[Nico] : Oui, une guilde TOPFR par exemple, ou alors l'inverse*

*[Paliña] : Du coup, tu dis que la réputation de la guilde par rapport à niveau d'avancée dans le jeu est également impacté par l'image de son maître de guilde? Est-ce que connaître une guilde par son nom, parce qu'elle a clean le contenu, signifie également qu'on connaît son maître de guilde?*

*[Nico] : Généralement oui tu connais le GM. Et comme dit, il y'a l'inverse aussi*

*[Turbonjour] : Je vais te prendre un exemple tout simple*

*[Nico] : Sur Hyjal nous avons une mascotte*

*[Turbonjour] : Sanggo, that's all*

*[Nico] : <s=dàik,nbvoikBF<finb , [il avait oublié de fermer le chat pour jouer]*

*[Turbonjour] : Fin de l'exemple*

*[Nico] : JE PENSAIS A LA MEME CHOSE*

*[Turbonjour] : Je m'en doutais*

*[Turbonjour] : M'enfin bref*

*[Turbonjour] : Pour expliciter*

*[Turbonjour] : Sans etre méchant, toxique ou autre*

*[Nico] : Je voulais pas dire le pseudo*

*[Turbonjour] : Sanggo est un streamer<sup>13</sup> qui s'est fait une réputation assez bancale (pour rester poli)*

*[Turbonjour] : Il est GM d'une guilde*

*[Turbonjour] : Et du coup sa guilde se promène la même réputation parce que "regardez c'est la guilde à Sanggo"*

*[Nico] : Parfaitement résumé*

*[Potaa] : Si le gm stream sur twitch, tu vas avoir un impact positif ou négatif. Après, je dirai qu'il peut avoir un impact en discutant avec les membres mais plus en tant que membre d'une communauté.*

Lors d'une sortie, nous attendions l'un des joueurs et nous avons entamé une discussion à propos de mon sujet de mémoire. La conversation a dévié sur cet échange entre Nico et Turbonjour qui mettent en exergue l'impact de la réputation d'un maître de guilde du point de vue des autres communautés. Cette prise de conscience montre que la gestion de la réputation est un aspect important du rôle de maître de guilde.

En fait, l'image projetée par une guilde auprès de la population des joueurs de WoW joue un rôle crucial dans son attractivité. Cette image influence directement la catégorie-cible de joueurs pouvant être attirés par la guilde. La réputation et l'image d'une guilde sont souvent partagées à travers différentes plateformes, telles que les forums, les serveurs Discord, les réseaux sociaux, les sites spécialisés (Wowhead, Judgehype, etc.) et les discussions en jeu.

---

<sup>13</sup> Un streamer est une personne dont l'activité consiste à diffuser du contenu en ligne en temps réel et interagir avec sa communauté grâce à des outils numériques. Dans cet exemple, Sanggo utilise la plateforme Twitch.

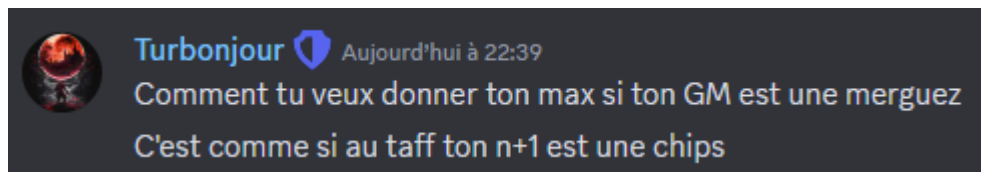


Figure 3 Screenshot d'une conversation avec Turbonjour sur le serveur Discord de sa guilde (Source : serveur Discord World of Warcraft Horion, 2023)

Les joueurs potentiels se renseignent généralement sur une guilde avant de décider d'y postuler, en tenant en compte des témoignages d'autres joueurs et de l'opinion qui s'en dégage. Si une guilde est perçue comme accueillante, amicale, compétitive et axée sur la coopération, elle attirera probablement des joueurs qui partagent ces valeurs. Les joueurs recherchent fréquemment des expériences de jeu enrichissantes, où ils peuvent s'impliquer activement dans les activités de la guilde et interagir avec d'autres membres dans la bonne humeur (Servais, 2020). D'un autre côté, si une guilde est associée à une image négative telle que des comportements toxiques, comme avec Sanggo, un manque d'organisation ou des conflits internes récurrents, elle risque d'attirer des joueurs qui sont moins enclins à s'y engager entièrement, ou qui cherchent simplement à profiter des différents avantages<sup>14</sup> offerts par la guilde, sans aucun investissement émotionnel.

Il est essentiel pour une guilde, et à plus forte raison, son maître de guilde, de travailler sur son image et sa réputation en mettant en avant ses valeurs, ses réalisations et ses ambitions. Cela peut se faire en promouvant la guilde à travers différents canaux de communication appropriés, en participant à des événements et des activités communautaires, et en maintenant des normes de comportement élevées au sein de la guilde.

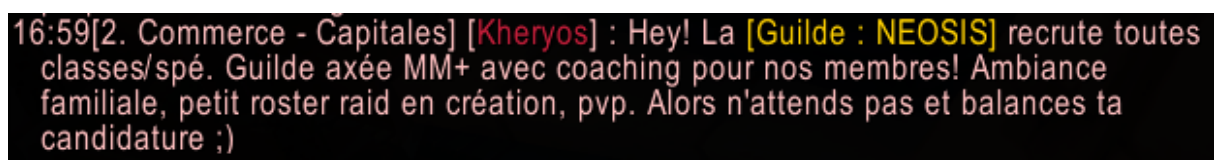


Figure 4 Publicité d'une guilde recrutant de nouveaux membres (Source : serveur Dalaran World of Warcraft, 2023)

<sup>14</sup> Les guildes dans World of Warcraft octroient certains avantages en jeu, améliorant le confort des joueurs ou leur octroyant des compétences supplémentaires.

En 2016, une idée novatrice germa dans l'esprit de Luthien : permettre aux joueurs qui n'avaient pas les moyens de parcourir les raids de World of Warcraft avec leur propre guildes de les découvrir dans un cadre pédagogique et de transmission de connaissance. Ainsi est né le projet des « Raids découvertes ». L'équipe en charge de ce projet pionnier sur un serveur francophone se composait de trois membres dévoués à la cause : Luthien, Nyallyna et moi-même. Sous la bannière de la guildes MARM, notre objectif était simple mais ambitieux.

Dans un premier temps, notre guildes s'attela à parcourir un raid avec son propre roster<sup>15</sup>, visant idéalement à le mener à bien tout en assimilant les différentes stratégies des rencontres. Pour cela, les membres du roster se réunissaient trois soirs par semaine, de 21 heures à minuit, afin d'explorer et de comprendre les nombreux défis qui le jalonnaient.

Le dimanche soir, nous ouvrons les portes du raid à des joueurs externes spécifiquement sélectionnés par Luthien ou moi-même. Ces « pick-up »<sup>16</sup> avaient ainsi l'opportunité de découvrir le raid à leur propre rythme, dans une ambiance pédagogique et bienveillante. L'objectif de ces soirées n'était pas de remporter tous les défis du raid, mais de former ces joueurs afin qu'ils puissent, à leur tour, rejoindre une guildes ou des groupes de raids ayant pour objectif de venir à bout de ces différents challenges.

Cette initiative a rencontré un franc succès sur notre serveur. Les joueurs qui participaient à nos « Raids découvertes » étaient ravis de l'opportunité qui leur était offerte d'explorer un contenu habituellement difficilement accessible. De plus, la guildes MARM est rapidement devenue une référence en matière d'accompagnement et d'apprentissage des raids, attirant plus de joueurs passionnés et motivés chaque semaine.

*« merci pour la soirée  
je trouve que c'est une super idée cela permet de découvrir les strats demandées  
sans risquer de se faire kick parce que le dps est trop faible  
les explications sont très claires et précises  
je reviendrai avec plaisir :smiley: » (Trixanna, forum Blizzard, 18 décembre 2018)*

---

<sup>15</sup> Dans le jargon des MMORPG, le roster représente le groupe formé à l'accomplissement des raids.

<sup>16</sup> Dans le jargon des MMORPG, un pick-up est un joueur ne faisant pas partie du groupe initial ou de la guildes.

*« SUPER soirée avec les MARN , en 13 ans de wow , c'est la première fois que je fait un raid avec autant de plaisir , c'étais bien expliqué , l'esprit étai amical et en plus il y même la possibilité de ramener un souvenir à Boralus , alors faites comme moi et venez rejoindre les raid organisé par les MARN ! » (Fatoumatta, forum Blizzard, 19 février 2019).*

*« Très bonne soirée /découverte du raid avec un boss de plus que prévu (et down first try) hâte de voir la suite !! 😊 » (Shukan, serveur discord Luthien\_tv Community, 24 septembre 2021).*

Au final, le projet des « Raids découvertes » a permis à la guilde MARM de proposer une nouvelle méthode de partage des connaissances et d'offrir une expérience unique et spécifique aux joueurs en quête de nouveaux défis. Grâce à l'engagement du groupe, nous avons ouvert la voie à une communauté de joueurs enthousiastes à se lancer dans la recherche d'une guilde partageant leurs valeurs et prêts à relever les défis toujours plus ardues de World of Warcraft.

L'initiative du projet a également eu un impact significatif sur la réputation de la guilde MARM aux yeux des joueurs du serveur Dalaran. Ce projet novateur nous a permis de gagner en visibilité et nous a ouvert de nouvelles opportunités auprès de guildes plus avancées à la recherche de joueurs compétents. En collaborant avec ces guildes, nous avons formé un nombre important de nouveaux joueurs qui se sont vu offrir la possibilité de rejoindre des guildes plus progressistes<sup>17</sup>.

## Le type de guilde

L'exemple de Sanggo et des « Raids découvertes » de la guilde MARM le démontre, les activités d'une guilde influent sur sa réputation, son image de marque (Leconte, 2017). La catégorie dans laquelle une guilde s'inscrit aura par ailleurs un impact sur son attrait aux yeux des autres joueurs. Une étude réalisée par Dimitri Williams, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee, Eric Nickell et Nicolas Ducheneaut en 2006 a exploré les différents types de guildes présentes dans World of Warcraft. Leur recherche s'est appuyée sur des critères tels que les objectifs recherchés, les interactions entre les joueurs et la taille de la guilde. Grâce à l'utilisation de programmes informatiques, ils ont collecté des données provenant de

---

<sup>17</sup> Dans World of Warcraft, une guilde progressiste (ou appelé « Guild progress ») est une guilde cherchant à remporter tous les défis le plus rapidement possible et figurer dans le top des meilleures guildes.

différents serveurs du jeu, puis les ont analysées en parallèle à des entretiens ethnographiques approfondis.

Les résultats de cette étude ont permis de définir quatre principaux types de guildes qui représentent des aspects clés de la dynamique sociale et des objectifs poursuivis par les joueurs. Le premier est celui des guildes sociales, où la socialisation et les interactions entre les membres prévalent sur les autres objectifs de la guildes. Ces guildes sont souvent formées par des joueurs qui se connaissent déjà en dehors du jeu et qui cherchent à maintenir des liens étroits au sein d'une communauté virtuelle.

Le deuxième type de guildes est celui des guildes PvP, qui se concentrent sur les affrontements entre joueurs de factions opposées. Dans World of Warcraft, les joueurs peuvent choisir de rejoindre l'Alliance ou la Horde, et les guildes PvP sont orientées vers la compétition directe. Les membres de ces guildes cherchent à prouver leur supériorité dans les combats joueurs contre joueurs sur différentes formes de champs de bataille. Ce type de guildes se différencie de son homonyme, les guildes PVE.

Le troisième est celui des guildes de raids, également connues sous le nom de guildes PvE. Elles se fixent comme objectif de compléter des instances (le contenu du jeu contrôlé par l'ordinateur) en coordonnant leurs membres dans des groupes organisés appelés « rosters ». Les guildes de raids s'affrontent indirectement contre d'autres guildes du même type pour terminer les instances et les défis complexes du jeu. Elles mettent l'accent sur la coopération, la stratégie et l'optimisation des performances individuelles et collectives pour surmonter les obstacles.

Enfin, le quatrième type de guildes est celui des guildes de rôlistes. Elles se distinguent des autres par leur approche immersive du jeu, où les joueurs s'efforcent d'incarner leur personnage de la manière la plus fidèle possible. Ils se concentrent sur le respect des attributs et des caractéristiques de leur personnage, en accordant une attention particulière aux détails. Par exemple, un chasseur mettra l'accent sur l'entretien de son familier, le pistage de créatures dans la forêt, ses capacités à survivre en pleine nature, etc. L'objectif principal

des guildes de rôlistes est de vivre des expériences de jeu enrichissantes sur le plan narratif et de créer des histoires immersives dans World of Warcraft.

Il convient de noter que depuis l'étude de Williams et al (2006), World of Warcraft a connu des évolutions constantes avec l'ajout de contenus additionnels. Ces extensions ont introduit de nouvelles formes de défis pour les joueurs. Par exemple, les guildes PvE ont évolué pour inclure deux sous-catégories : les guildes de raids et les guildes de donjons mythiques +. Ces dernières représentent un nouveau type de challenge ajouté lors de l'extension *Légion*, offrant aux joueurs des défis supplémentaires et une difficulté accrue dans la complétion des instances. Les donjons mythiques + sont récompensés par des équipements et des artefacts de qualité supérieure et des guildes spécialisées ont vu le jour pour se consacrer spécifiquement à ce type de jeu.

Selon Couture (2013), il existe un type de guilde supplémentaire, les guildes d'optimisation. Ce ne sont ni des guildes sociales ni des guildes progressistes. Bien qu'elles aient généralement un objectif visant le haut du panier, elles se placent plutôt entre les deux et servent, parfois malgré elles, de guildes tremplin pour les joueurs les plus avides de difficultés. Dans ce type de guilde, les joueurs peuvent gagner des niveaux, optimiser leurs équipements, et profiter de la présence de joueurs de même niveau pour compléter leur « curriculum vitae digital ». Celui-ci leur offrira la légitimité nécessaire pour postuler dans des guildes de plus haut niveau.

En résumé, on peut donc identifier six principaux types de guildes dans World of Warcraft : les guildes sociales, les guildes PvP, les guildes de raids, les guildes de donjons mythiques +, les guildes d'optimisation et les guildes de rôlistes. Ces catégories de guildes reflètent les différentes orientations et préférences des joueurs, ainsi que les objectifs spécifiques qu'ils souhaitent atteindre au sein du jeu. Il est important de noter que ces types de guildes peuvent se confondre et qu'une guilde peut combiner plusieurs aspects en fonction des intérêts et des aspirations de ses membres.

## Hiérarchie dans les guildes

La structure hiérarchique des guildes peut varier considérablement d'une guilde à l'autre en fonction des décisions prises par les dirigeants et du type de guilde. Même au sein d'une

même catégorie, différents modes de management peuvent être observés. Dans les guildes progressistes, il est courant de voir prédominer un style militaire, caractérisé par une verticalité des rôles où les permissions de chaque membre sont clairement définies. Cependant, il existe des exceptions à cette règle.

En 2017, j'ai eu l'occasion de découvrir, aux côtés de la guilda Omnilash, une structure hiérarchique plus horizontale où chaque membre disposait d'un rôle très spécifique sans être hiérarchiquement dépendant des autres, pas même du maître de guilda. Les décisions étaient collectivement prises par les joueurs sans qu'une approbation verticale ne soit nécessaire. La guilda fonctionnait sous une forme d'auto gouvernance (Laloux, 2015).

Quelques heures avant un raid, un joueur dont la fonction était de s'assurer que tous les personnages « tank<sup>18</sup> » connaissent les stratégies des rencontres et qu'ils disposent de tous les consommables nécessaires, a décidé d'utiliser les ressources disponibles dans la réserve de la guilda au lieu de les forcer à les acheter eux-mêmes. Ce soir-là, j'occupais le rôle de « tank » en tant que pick-up, et je fus surpris de recevoir également tous les consommables utiles, alors même que je n'étais pas membre de leur guilda.

Cette approche horizontale de la hiérarchie au sein de la guilda Omnilash témoigne d'une volonté de favoriser l'autonomie et la responsabilisation des membres. Chaque joueur avait un rôle précis et des responsabilités clairement définies, ce qui permettait une prise de décision rapide et une marque de confiance. Cette structure de guilda témoigne de l'évolution des modes de gestion dans les entreprises (Laloux, 2015), où des formes de leadership moins traditionnelles peuvent émerger.

Couture (2013) a rencontré, lors de ses entrevues, des joueurs présents dans des guildes dans lesquelles la hiérarchie était inefficace, voire inexistante. Les grades étaient définis plus pour la symbolique que par réelle utilité organisationnelle. L'identité des officiers ou du maître de guilda étaient parfois même erronée, voire inconnue. Dans son ouvrage *Dans la peau des*

---

<sup>18</sup> Dans World of Warcraft, il existe trois grandes spécialisations des joueurs : les soigneurs, appelés « Heal », les personnages spécialisés dans les dégâts, appelés « DPS » et enfin les personnages dont le rôle est d'encaisser les attaques des adversaires, appelés « Tank ».

*gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Olivier Servais (2020) raconte son arrivée dans la guilde « Les Dragons immortels » où il fut accueilli par une joueuse du nom de « Guennièvre ». Cette joueuse « *était la reine de la messagerie textuelle de la guilde* » (Servais, 2020). Ces messages créaient l'ambiance au sein de la guilde. Toutefois, sur le forum de la guilde était indiqué un autre nom, « Crao ». Il s'agissait là du véritable chef de la guilde.

Au sein de la guilde MARM lors de l'extension *Battle for Azeroth*, une expérience similaire s'est produite dans un contexte particulier. Le monde était confiné en raison de l'apparition du coronavirus COVID-19, ce qui a conduit à une disponibilité accrue des joueurs. Personnellement, après mon retour de Suisse, j'ai consacré une grande partie de mon temps libre à jouer dans le grenier de ma marraine, ce qui signifiait que ma présence en ligne était pratiquement permanente. En revanche, Luthien et Nya, étant occupés avec leurs enfants, ne pouvaient pas être aussi présents. À cette époque, Luthien travaillait comme cuisinier dans une maison de repos en France.

Rapidement, les membres de la guilde se sont habitués à ma présence fréquente et certains ont commencé à me considérer comme le chef de la guilde, bien que je n'occupais qu'un poste d'officier et de raid leader. En réalité, j'étais le bras droit de Luthien en son absence, mais pas le véritable maître de guilde. Un soir, après une longue session de raid, l'un des joueurs a exprimé sur Discord que, selon lui, j'étais le véritable maître de la guilde. Cela a suscité un débat animé parmi les membres. De mon côté, je n'aspirais pas à ce rôle, car Luthien était avant tout mon ami et la guilde MARM était son projet. Pendant la discussion, ce joueur a réussi à convaincre plusieurs autres membres de son point de vue et a même déclaré que la guilde était condamnée à disparaître si je décidais de la quitter. Cette déclaration a entraîné le départ d'une dizaine de membres de la guilde cette même soirée, persuadés qu'il était préférable pour eux de créer leur propre guilde. Ils m'ont alors proposé de prendre la tête de cette nouvelle guilde, mais j'ai refusé leur offre. Cette situation met en évidence la fragilité d'une guilde et la facilité pour n'importe quel membre de la quitter sans conséquences significatives, du moins pour lui-même.

Ces observations mettent en évidence des situations où la hiérarchie formelle ne correspondait pas nécessairement à la réalité du pouvoir au sein des guildes. Dans le cas de la

gilde « Les Dragons immortels », l'importance accordée à la joueuse « Guennière » dans la dynamique et la communication de la guilde contrastait avec le rôle officiellement attribué à « Crao ». Chez les MARM, mon engagement et mon implication quasi permanente a créé une disruption dans la hiérarchie en place et mené la guilde vers la perte d'une dizaine de ses membres. Cette discordance entre la hiérarchie officielle et les influences réelles soulève des questions sur les mécanismes de pouvoir et de leadership au sein des communautés virtuelles.

Au cours de ce travail, j'ai souvent mentionné les termes « guildes progressistes », qui sont plus communément appelées « guildes hardcore » en raison de leur orientation axée sur la progression du jeu. Ces guildes adoptent la structure hiérarchique la plus courante dans World of Warcraft : une hiérarchie rigide qui est essentielle au bon fonctionnement des objectifs de la guilde tels que les raids, les donjons et autres événements. Ce type de hiérarchie peut être comparé à la notion de « Barracks » présentée dans les travaux de Williams et al. (2006), où la communication suit une approche « top to bottom » (Taskin & Dietrich, 2020).

Ce modèle hiérarchique suit une logique assez simple, bien qu'il puisse se différencier par la présence d'échelons supplémentaires entre le maître de guilde et les officiers, ou entre les officiers et les membres. Par exemple, au sein de la guilde MARM, il existait des « maîtres de classe » qui étaient des joueurs ayant une expertise avancée dans une ou plusieurs classes, ou rôles spécifiques. Ces joueurs étaient responsables de superviser les membres correspondant à leur spécialisation, de gérer le recrutement et de coordonner les activités lors des événements. Les membres de la guilde se rapportaient directement à ces « superviseurs » en dehors des sorties de guilde.

Cette structure hiérarchique permettait de répartir les responsabilités et d'optimiser la coordination au sein de la guilde. Chaque échelon de la hiérarchie avait des fonctions et des rôles définis, ce qui facilitait la gestion des activités et assurait une certaine efficacité organisationnelle. Les décisions importantes étaient souvent prises par le maître de guilde en collaboration avec les officiers, tandis que les membres suivaient les directives et les consignes émises par leurs superviseurs respectifs. En résumé, les guildes hardcores adoptent généralement une structure hiérarchique rigide et pyramidale (Laloux, 2015), avec des

échelons supplémentaires entre le maître de guilde et les membres. Cette hiérarchie facilite la coordination des activités et la réalisation des objectifs de la guilde.

## Méthodologie de récolte des données

Pour mener à bien cette étude, nous avons adopté une méthodologie de recherche hybride, combinant des enquêtes en ligne et des analyses sur le terrain. Cette approche nous a permis d'obtenir des données complémentaires, offrant ainsi une vision élargie du rôle de maître de guilde dans le jeu.

La collecte des données a été réalisée grâce à une enquête en ligne, utilisant un formulaire électronique (Google form<sup>19</sup>) comprenant une série d'une vingtaine de questions. Les participants ont été invités à remplir ce formulaire en fournissant des réponses à choix multiples, des réponses ouvertes et des échelles de Likert pour évaluer leurs opinions et perceptions.

Les critères de sélection des participants étaient larges, visant à obtenir des données auprès d'un échantillon diversifié de joueurs de World of Warcraft. Bien que l'enquête se concentre sur le rôle de maître de guilde, nous avons également pris en compte l'opinion des joueurs ne cherchant pas à occuper un poste à responsabilités au sein d'une guilde, en raison de leur position de « dirigés ». Ainsi, le profil des participants incluait toute personne jouant à World of Warcraft et parlant la langue française.

Pour diffuser l'enquête, nous avons utilisé divers canaux en ligne tels que le forum officiel de World of Warcraft, la page Reddit<sup>20</sup> World of Warcraft France, les serveurs Discord de World of Warcraft France, Fandom, la guilde Aprèm sur le serveur « Hyjal », Wowhead<sup>21</sup> et le serveur de la communauté World of Warcraft Horion. Nous avons également collecté des témoignages à travers des messages privés et des échanges en jeu. Cette approche nous a

---

<sup>19</sup> Google form est un outil développé par Google permettant de créer des formulaires et d'en récolter des données exploitables.

<sup>20</sup> Reddit est un réseau social regroupant plus d'une centaine de communautés traitant de tous les sujets. Le contenu fonctionne grâce à un système de réputation octroyé par les utilisateurs.

<sup>21</sup> Wowhead est le site de référence pour les joueurs de World of Warcraft. On y trouve des informations sur tout le contenu du jeu.

permis d'atteindre une grande diversité de joueurs et d'obtenir un large éventail de réponses. Au total, l'enquête a été diffusée auprès de réseaux comptant plusieurs milliers de joueurs.

En complément de l'enquête en ligne, des analyses sur le terrain ont été réalisées. Cela impliquait une observation directe des interactions entre les joueurs au sein du jeu. Nous avons choisi des moments clés, tels que des sorties de groupe, pour observer et recueillir des informations pertinentes.

Une fois les données collectées, nous avons procédé à une analyse en plusieurs étapes. Tout d'abord, nous avons traité et organisé les données de l'enquête en ligne afin de faciliter l'analyse. Les réponses aux questions à choix multiples ont été quantifiées et présentées sous forme de tableaux et de graphiques pour une meilleure visualisation. Ensuite, nous avons examiné les réponses ouvertes et regroupé les mots-clés en thèmes. Nous avons extrait des citations pertinentes pour illustrer les points clés et renforcer la validité des résultats.

Une fois les données collectées et analysées, nous avons effectué une triangulation des résultats. Cela implique une comparaison entre les résultats obtenus à partir des enquêtes en ligne et des observations sur le terrain, afin de confirmer les tendances et les comportements similaires. Les données ont été intégrées pour fournir une perspective globale et approfondie sur le sujet étudié.

Enfin, nous avons interprété les résultats de l'analyse et les avons présentés de manière claire et cohérente dans le cadre de notre travail de recherche. Nous avons tiré des conclusions en tenant compte des limitations de l'étude et des considérations méthodologiques.

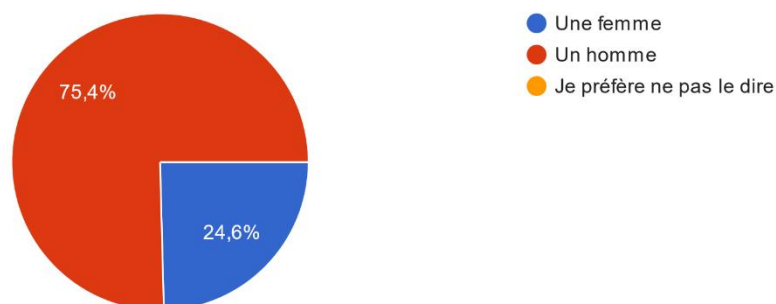
## Analyse des données récoltées

L'enquête a été diffusée sur plusieurs plateformes, atteignant ainsi un large public potentiel de plusieurs milliers de répondants. Jusqu'au 23 mai 2023, l'enquête a été consultée plus d'un millier de fois, suscitant un certain nombre de commentaires et d'échanges entre les répondants curieux et moi-même. Finalement, seules 61 réponses ont été collectées, constituant un petit échantillon de l'ensemble des participants.

## Profil IRL<sup>22</sup> des répondants

Êtes-vous...

61 réponses

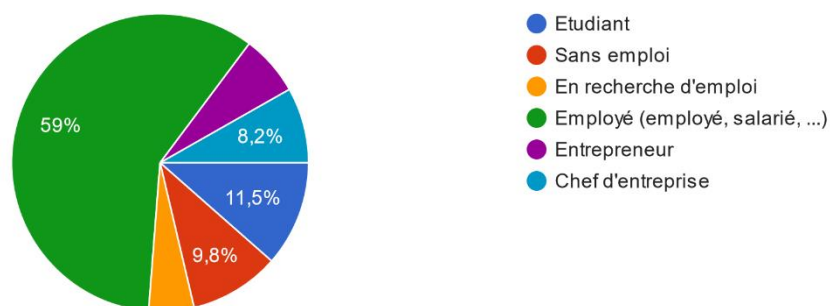


Graphique 3 Êtes-vous... (Enquête du 03 mai 2023)

Parmi les répondants, les hommes représentaient les trois quarts de l'échantillon. En ce qui concerne leur situation professionnelle, un peu plus de 73 % des répondants étaient employés, entrepreneurs ou chefs d'entreprise. Les autres se répartissaient entre des étudiants, des chercheurs d'emploi et des personnes sans emploi.

Quelle est votre situation actuelle ?

61 réponses



Graphique 4 Quelle est votre situation actuelle ? (Enquête du 03 mai 2023)

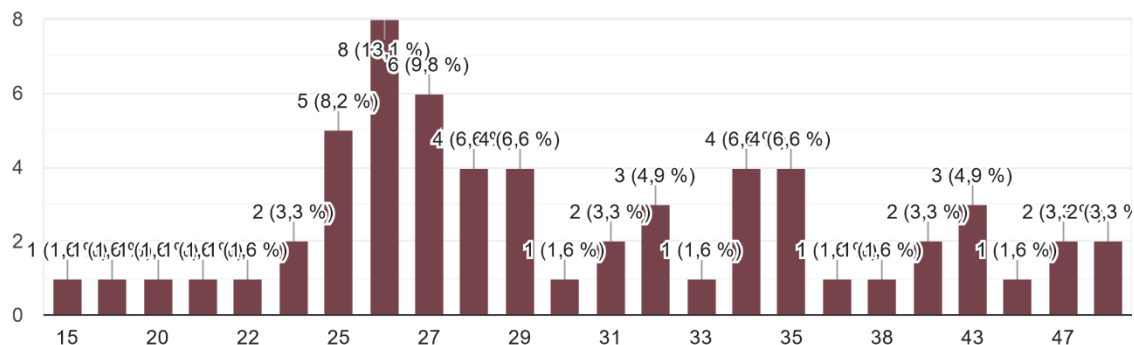
L'échantillon des répondants présente une diversité d'âges assez large, allant de 15 ans à 62 ans. Toutefois, une concentration importante est observée dans la seconde moitié de la vingtaine ainsi qu'autour de l'âge de 35 ans. Cela suggère que les joueurs de World of Warcraft

<sup>22</sup> Dans le jargon des jeux vidéo, le terme « IRL » (de l'anglais « In Real Life ») signifie que l'on parle de la vie en dehors du jeu. En opposition à « IG » (de l'anglais « In Game ») se référant à la vie en jeu.

proviennent de différentes tranches d'âge, avec une présence significative de jeunes adultes et de personnes dans la trentaine.

### Quel âge avez-vous ?

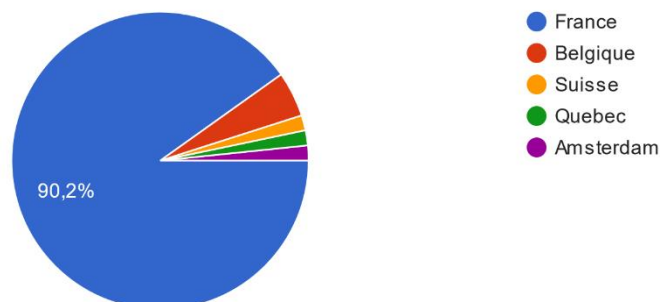
61 réponses



Graphique 5 Quel âge avez-vous ? (Enquête du 03 mai 2023)

### Dans quel pays vivez-vous ?

61 réponses



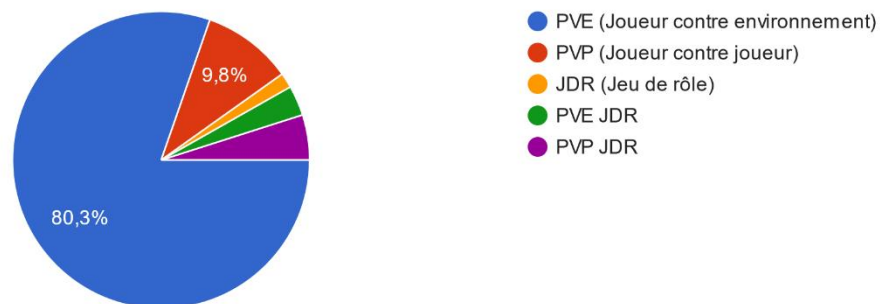
Graphique 6 Dans quel pays vivez-vous ? (Enquête du 03 mai 2023)

En ce qui concerne la localisation géographique, 90 % des répondants résident en France. Cependant, il convient de noter que quelques joueurs francophones proviennent de Belgique, de Suisse, du Québec et des Pays-Bas.

## Profil IG des répondants

Sur quel type de serveur?

61 réponses

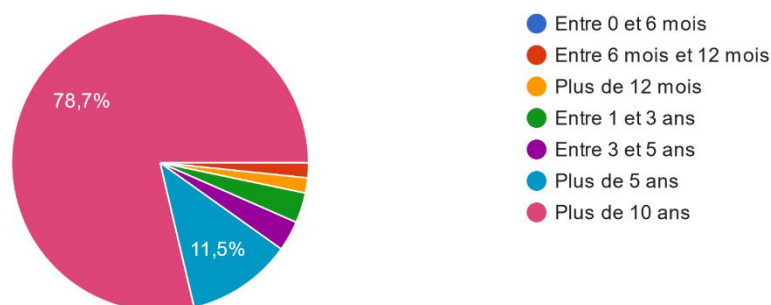


Graphique 7 Sur quel type de serveur ? (Enquête du 03 mai 2023)

La première partie de l'enquête consistait à récolter des données permettant de définir le profil du répondant. Celle-ci s'articulait autour d'une série de questions composées à choix multiples et d'échelles de Likert. L'analyse des données révèle que près de 80 % des répondants sont membres de guildes présentes sur des serveurs PVE, où l'accent est mis sur l'exploration, la coopération et les défis face à l'environnement du jeu. Environ 10 % des joueurs sont actifs sur des serveurs PVP, où les interactions entre joueurs sont davantage compétitives et incluent des combats entre factions. Les derniers se répartissent entre d'autres types de serveurs, tels que les serveurs de rôlistes où les joueurs s'immergent dans des rôles et développent des histoires, ou encore les serveurs mixtes combinant différentes caractéristiques de jeu. Cette répartition met en évidence la préférence des répondants pour des environnements de jeu axés sur la coopération et la progression PvE, où les guildes jouent un rôle crucial dans l'organisation des activités de groupe, telles que les raids et les donjons.

### Depuis combien de temps jouez-vous à World of Warcraft?

61 réponses

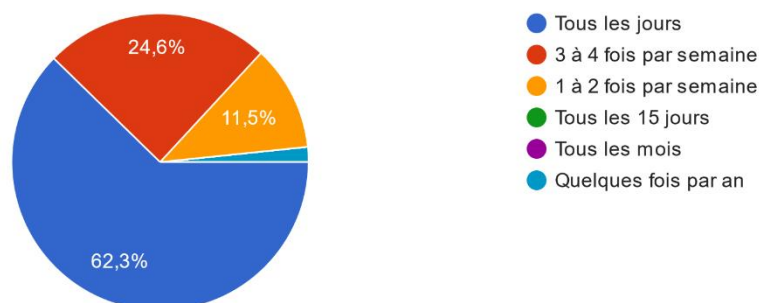


Graphique 8 Depuis combien de temps jouez-vous à World of Warcraft ? (Enquête du 03 mai 2023)

L'analyse des données indique également une tendance chez les répondants à jouer quotidiennement à World of Warcraft, et ce, depuis plus de 10 ans. Ce profil de joueur régulier et certainement expérimenté consacre en moyenne entre 1 et 5 heures par jour au jeu. De plus, environ 15 % des répondants déclarent jouer plus de 5 heures par jour, un chiffre qui se rapproche du pourcentage cumulé de participants sans emploi ou en recherche d'emploi. Cette observation soulève une question intéressante quant à une éventuelle corrélation entre le nombre d'heures de jeu et la situation professionnelle des joueurs. Il pourrait être pertinent d'approfondir cette question pour déterminer s'il existe un lien entre le temps consacré au jeu et le statut d'emploi des participants.

### En moyenne, à quelle fréquence jouez-vous à World of Warcraft

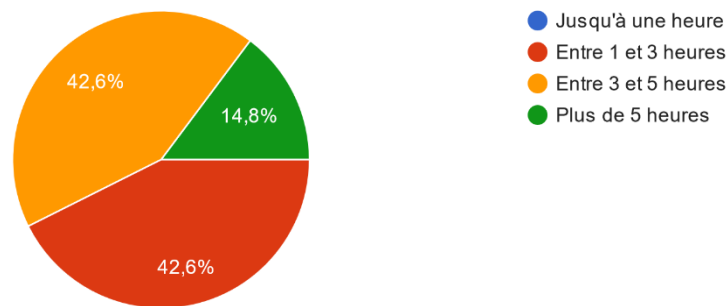
61 réponses



Graphique 9 En moyenne, à quelle fréquence jouez-vous à World of Warcraft ? (Enquête du 03 mai 2023)

En moyenne, combien de temps jouez-vous par jour à World of Warcraft

61 réponses

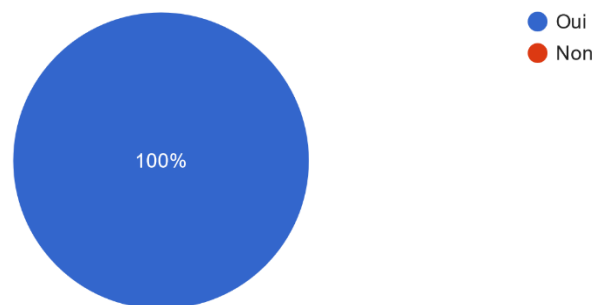


Graphique 10 En moyenne, combien de temps jouez-vous par jour à World of Warcraft ? (Enquête du 03 mai 2023)

Si l'on analyse les différents graphiques ci-après, on se rend compte que la totalité des participants ont déjà été membre d'une guilde dans World of Warcraft, rappelant l'importance de ce système au sein d'un jeu communautaire et de sa position de pilier (Servais 2020, Corneliussen & Rettberg 2008).

Avez-vous déjà été membre d'une guilde dans World of Warcraft

61 réponses

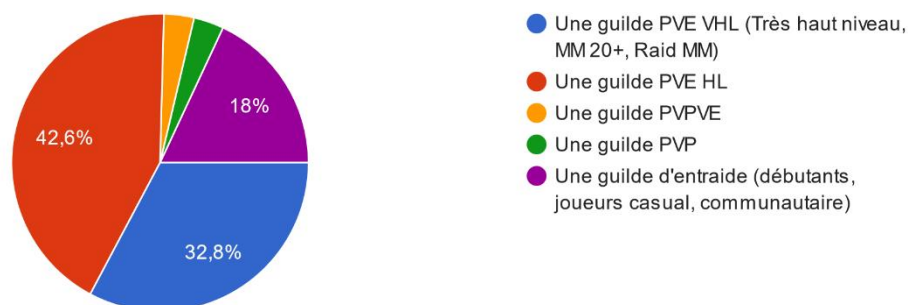


Graphique 11 Avez-vous déjà été membre d'une guilde dans World of Warcraft ? (Enquête du 03 mai 2023)

La grosse majorité des répondants font partie d'une guilde PVE d'au minimum haut-niveau (HL pour « High level »). Par ailleurs, environ 20 % des répondants indiquent faire partie d'une guilde sociale mettant l'accent sur la vie en communauté et l'entraide entre les membres.

### De quel type de guildes s'agit-il?

61 réponses



Graphique 12 De quel type de guildes s'agit-il ? (Enquête du 03 mai 2023)

Les guildes PVE VHL font référence aux guildes hardcore, connues pour leur engagement intense dans les contenus PVE de très haut niveau. Moins chronophages, les guildes PVE HL sont plus proches du type de guildes décrit par Couture (2013), servant d'entre-deux entre les guildes sociales et progressistes.

### Le rôle de maître de guildes

La deuxième partie de l'enquête se concentre sur l'étude du rôle de maître de guildes, en explorant les différentes facettes de cette fonction - tant ses difficultés que ses avantages et inconvénients. L'objectif est de comprendre les enjeux liés à l'exercice de ce rôle clé au sein d'une guildes. L'enquête vise également à identifier les compétences essentielles que doit posséder un maître de guildes pour être efficace dans ses responsabilités. Il s'agit d'identifier les qualités et les aptitudes nécessaires pour gérer avec succès une communauté de joueurs, coordonner des activités de groupe, résoudre les conflits, prendre des décisions stratégiques et maintenir la motivation et l'engagement des membres. Enfin, l'enquête explore la possibilité de transférer les compétences acquises en jouant au jeu World of Warcraft vers d'autres secteurs d'activité. Il s'agit d'analyser si les compétences développées en tant que maître de guildes peuvent être transposées avec succès dans des contextes professionnels ou personnels en dehors du jeu.

Parmi les participants de l'enquête, il est intéressant de noter qu'environ 87 % d'entre eux ont déjà occupé le rôle de maître de guildes. Cette constatation fournit tout d'abord une indication

de la fiabilité des réponses fournies concernant les questions liées à ce rôle particulier. Cela suggère que les répondants possèdent une expérience concrète et une connaissance approfondie sur le sujet. Toutefois, cela soulève également une question d'un prorata inversé, puisque cette enquête ne visait pas spécifiquement les maîtres de guildes, mais l'ensemble des joueurs francophones.

Dès lors, pourquoi le nombre de joueurs ayant exercé ce rôle est-il supérieur au nombre de joueurs classiques ? Existe-t-il plus de chefs d'entreprise que de travailleurs ? Cette disparité entre le nombre de joueurs ayant exercé la fonction de maître de guildes et le nombre de joueurs occupant des rôles plus classiques peut s'expliquer par plusieurs facteurs. L'un d'entre eux est l'accessibilité de ce rôle, qui peut être obtenu en créant une nouvelle guildes avec seulement quelques signatures.

En effet, dans World of Warcraft, il est possible de créer une guildes à partir de rien, en rassemblant simplement un petit groupe de joueurs intéressés. Cette facilité d'accès peut inciter davantage de joueurs à se lancer dans l'aventure de la création d'une guildes et prendre le rôle de maître de guildes. Par conséquent, le nombre de joueurs ayant exercé ce rôle peut être supérieur au nombre de joueurs occupant des rôles plus traditionnels au sein d'une guildes. L'enquête ne met cependant pas en évidence les joueurs ayant exercé ce rôle dans le but de créer un groupe fonctionnel avec un objectif, une stratégie et une méthode d'organisation, ou ayant simplement envie de créer une guildes « mule »<sup>23</sup>.

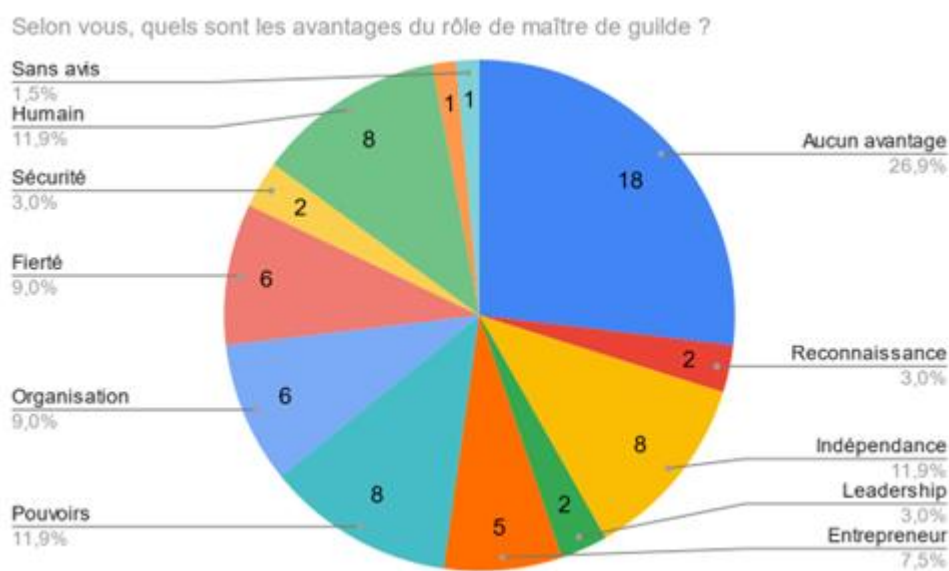
### L'avantage d'être maître de guildes

Selon les résultats de l'enquête, 27 % pensent qu'il n'y a aucun avantage à exercer ce rôle. Il s'agirait tout d'abord d'un investissement personnel mû par la volonté de rassembler des joueurs dans un objectif commun. À l'instar de Kücklich (2005), il en ressort que le rôle est avant tout énergivore et gourmand en temps et investissement. Cette activité vient se greffer au rôle premier de joueur. Incarner le chef de guildes semble impacter plus fortement la vie réelle des joueurs, car ils doivent assurer la gestion d'un groupe de joueurs, de ressources, organiser et planifier des événements, assurer la gestion de conflits et une position de leader.

---

<sup>23</sup> Les guildes mules sont des guildes créées par des joueurs uniques afin de profiter des avantages conférés par celles-ci en ignorant totalement l'aspect social et communautaire.

Cette définition rejoint la notion de « playbour » développée en amont de ce travail. Néanmoins, parmi les 70 % de répondants restants, une série d'avantages en nature sont mis en exergue, rejoignant bien souvent la liberté d'action du maître de guildes. En tant que dirigeant, celui-ci garde l'indépendance et le loisir de définir la manière dont il souhaite gouverner sa guildes. Certains maîtres de guildes pourraient être tentés par la possibilité de profiter de ses membres pour utiliser les ressources récoltées ou réalisées à des fins personnelles. De rares cas font également mention d'abus de pouvoir ou de « vol de banque de guildes » où le maître de jeu pille le contenu du coffre de la guildes avant de disparaître dans la nature.



Graphique 13 Selon vous, quels sont les avantages du rôle de maître de guildes ? (Enquête du 03 mai 2023)

### La difficulté d'exercer le rôle de maître de guildes

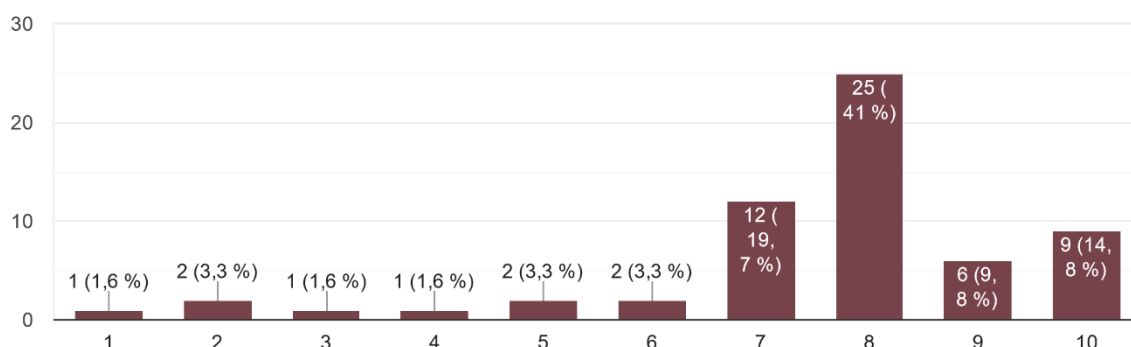
Les jeux vidéo MMORPG mettent l'accent sur les aspects sociaux et communautaires, et les guildes dans World of Warcraft représentent l'outil ultime pour permettre aux joueurs de se rassembler et d'accomplir ensemble des objectifs. Cependant, diriger ces groupes derrière un écran peut s'avérer être un défi de taille, comme le suggèrent les résultats du sondage.

Selon les réponses des participants sur une échelle de 1 à 10, 41 % d'entre eux ont évalué la difficulté d'exercer le rôle de maître de guildes avec une note de 8. La majorité des évaluations se situent entre 7 et 10, totalisant ainsi 76 % des réponses. Cette répartition des points reflète également l'évaluation du niveau de stress engendré par ce rôle. Il semble exister un lien entre

la charge de travail demandée par la fonction de maître de guilde et les attentes des membres de la guilde, ce qui génère un stress et une charge mentale supplémentaires.

Sur une échelle de 1 à 10, comment considérez-vous la difficulté d'exercer le rôle de maître de guilde?

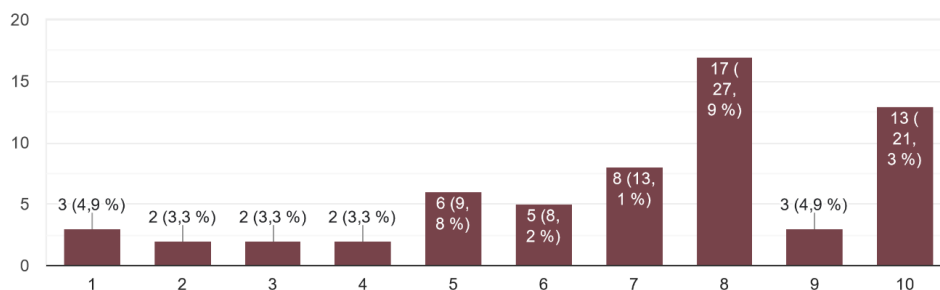
61 réponses



Graphique 14 Sur une échelle de 1 à 10, comment considérez-vous la difficulté d'exercer le rôle de maître de guilde? (Enquête du 03 mai 2023)

Sur une échelle de 1 à 10, à quel point le rôle de maître de guilde peut être stressant?

61 réponses



Graphique 15 Sur une échelle de 1 à 10, à quel point le rôle de maître de guilde peut être stressant ? (Enquête du 03 mai 2023)

L'une des réponses de l'enquête résume bien la majorité des réponses à la question relevant de la difficulté d'exercer le rôle de maître de guilde : « *Les relations humaines dans un jeu vidéo sont encore plus dur à gérer que dans la vie réelle* ». Cette affirmation met en lumière l'un des principaux obstacles mentionnés par les participants, à savoir l'absence de contact direct avec les personnes de l'autre côté d'un écran : « *On the Internet it is a good deal more difficult to lead people or to hold people together as you do not see the people on the Internet directly.* » (Sur internet, il est plus difficile de diriger les gens ou de les maintenir ensemble car on ne voit pas les gens directement sur internet [traduction libre]) (Prax, 2010). Cette observation met en évidence le défi que représente la gestion des relations et des interactions

sociales dans un environnement virtuel, principalement contrôlé par un ordinateur. Contrairement à la vie réelle, où nous pouvons percevoir les gestes et autres signaux non verbaux, les interactions en ligne se limitent souvent à des échanges textuels ou vocaux. Cependant, ces interactions ne se limitent pas uniquement au monde virtuel. Comme le souligne Olivier Servais dans son livre *Dans la peau des gamers, Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft* (2020), les relations qui se sont d'abord formées en ligne ont évolué pour devenir de véritables amitiés dans la vie réelle. Cela se vérifie également avec l'histoire de Luthien et Nyallyna, qui se sont rencontrés « in game » lors de l'extension *Mist of Pandaria* et qui vivent maintenant ensemble en tant que couple avec plusieurs enfants.

Ces exemples démontrent que les liens tissés au sein d'une guilde de World of Warcraft peuvent transcender le simple cadre du jeu et avoir un impact significatif sur la vie des joueurs. Les relations virtuelles peuvent évoluer vers des relations réelles, basées sur la confiance, le soutien mutuel et des intérêts communs.

Bien que la gestion des aspects sociaux représente un défi majeur pour les maîtres de guilde, cette compétence n'est pas suffisante. Ces dirigeants virtuels doivent en outre faire preuve d'une expertise vérifiable dans le jeu ou, à défaut, d'une connaissance approfondie des mécanismes du jeu pour pouvoir guider les membres de leur guilde lors des nouvelles sorties. Cela peut impliquer, par exemple, l'accès à des versions « bêtas fermées »<sup>24</sup> pour se familiariser avec le contenu à venir, ce qui permet d'acquérir une expérience certaine lorsque de nouvelles extensions ou du nouveau contenu sont déployés dans World of Warcraft. Le maître de guilde fait figure de référence, comme lorsqu'un employé consulte son supérieur quand il est confronté à un problème qu'il ne peut résoudre lui-même.

Toujours d'après l'enquête, le maître de guilde doit, en plus d'être capable de gérer les relations sociales et d'apparaître comme un puits de connaissance pour ses membres, faire preuve d'abnégation et d'organisation. La gestion de la guilde lui demande de faire passer son

---

<sup>24</sup> La bêta est une version du jeu où son développement est à un stade suffisamment avancé pour permettre à un nombre restreint de joueurs de tester les différentes fonctionnalités et de fournir des retours permettant aux développeurs de corriger les problèmes éventuels. Une bêta fermée signifie que les joueurs sont sélectionnés par le développeur ou un tiers, à l'opposé d'une bêta ouverte où les joueurs peuvent prendre l'initiative de l'essayer.



Dans World of Warcraft, être patient semble signifier être capable de garder son calme dans des situations stressantes, et faire preuve de compréhension et d'empathie envers les membres de la guilde, même lorsqu'ils expriment des opinions divergentes ou des frustrations. Cela implique également d'être patient avec soi-même, de ne pas se décourager face aux échecs, mais de persévérer dans la quête de l'objectif commun. La patience est d'autant plus cruciale dans un contexte virtuel où les interactions se font à travers des écrans et où les émotions peuvent être mal interprétées ou amplifiées. Il est important d'être tolérant, de prendre le temps d'écouter et de comprendre les problèmes des membres, de favoriser la communication et la résolution non violente des conflits.

Les réponses des participants ont été classées par thème dans le but de dresser un diagramme des compétences « globales » que les maîtres de guilde doivent posséder. Cette analyse a permis de mettre en évidence les différentes dimensions de cette fonction et d'identifier les compétences clés nécessaires pour assumer efficacement le rôle de maître de guilde.

## Profil de compétences d'un maître de guilde



Graphique 16 Profil de compétences d'un maître de guilde (Enquête du 03 mai 2023)

On y retrouve clairement une demande importante en compétences sociales et de leadership. Les maîtres de guildes doivent être des leaders capables de susciter l'enthousiasme et l'engagement de leur équipe comme nous l'avons déjà évoqué. De manière générale, nous y retrouvons la patience et des compétences de base en gestion. Les chefs de guildes doivent être en mesure d'analyser les situations complexes, d'identifier les problèmes et des solutions adaptées. Ils sont à la tête de la résolution de conflits.

### La prise de décision au sein d'une guildes

En tant que dirigeant de guildes, la prise de décision est une responsabilité quotidienne cruciale pour le joueur. Ces décisions auront un impact direct sur la stratégie adoptée par les membres de la guildes. L'enquête révèle deux approches différentes de la prise de décision au sein des guildes : le consensus global et une prise de décision plus traditionnelle. Dans la plupart des guildes, les décisions semblent être prises lors de discussions entre le maître de guildes et les officiers. Les décideurs peuvent consulter les autres membres si nécessaire, mais la décision finale revient à ce groupe de « hauts gradés ». Ce modèle rappelle les structures pyramidales que nous retrouvons dans notre système économique depuis des décennies (Laloux, 2015).

D'autre part, le consensus général consiste à adopter une approche de prise de décision horizontale, où tous les membres de la guildes ont leur mot à dire. Ces décisions peuvent être prises par un système de vote, similaire au système de votation en Suisse, ou par une forme d'intelligence collective où les idées sont discutées jusqu'à ce qu'une seule solution émerge, représentant le consensus des membres de la guildes.

*« Pour être juste je soumetts les idées au vote collectif des membres »* (citation d'un répondant, 2023).

*« Principalement en discutant avec les officiers, des fois avec les membres selon la problématique »* (citation d'un répondant, 2023).

*« Part vote, il y a souvent plusieurs rôle dans une guildes qui représente une hiérarchie, dans un premier temps un vote avec toute les idée ou tout les rangs peuvent voté part la suite on enlève quelque idée (qui n'ont était pas voté en majorité) et seul les personne du rang haut dessus*

*pourront voté, et comme ça jusqu'à avoir de nouvelle prise de décision. Il y a rarement des choix imposé dans ma façon de faire » (citation d'un répondant, 2023).*

Ces deux approches reflètent différentes philosophies de gouvernance et de leadership. Alors que la première se concentre sur une prise de décision plus centralisée et hiérarchique, la seconde favorise la participation active de tous les membres et met en valeur la diversité des perspectives.

Il est intéressant de noter que le choix de l'approche de prise de décision peut varier en fonction de la taille de la guilde, de sa culture et de ses objectifs. Certaines guildes privilégient une approche plus démocratique pour dynamiser l'engagement et l'implication de tous les membres, tandis que d'autres optent pour une approche plus directive pour assurer une exécution plus rapide et efficace des décisions prises.

En fin de compte, il n'y a pas de modèle de prise de décision universellement meilleur. Chaque approche présente ses avantages et ses limites, et il revient au maître de guilde de choisir celle qui convient le mieux à sa guilde, en tenant compte de ses membres, de sa culture et de ses objectifs.

### La gestion de conflits dans les guildes

L'objectif de l'avant-dernière partie de l'enquête était de comprendre comment les maîtres de guilde résolvent les conflits au sein de leur guilde. Il est apparu que près de 50 % des maîtres de guilde ont été confrontés à des conflits entre une et cinq fois au cours de leur carrière virtuelle. Ces conflits sont souvent centrés autour de problématiques récurrentes : un manque de communication entre les membres, une décision prise par un responsable qui ne plaît pas, des résultats décevants lors d'un événement, attribué à tort ou à raison à un membre spécifique.

On observe également quelques conflits d'ordre social. Un répondant mentionne une joueuse qui se montre un peu trop "aguicheuse", créant ainsi des tensions entre les membres. D'autres se cachent derrière l'anonymat pour lancer des attaques verbales envers des membres de la guilde avec lesquels ils sont en désaccord. À plusieurs reprises, ces conflits ont conduit au

« disband<sup>25</sup> » de la guilde. Il n'est pas rare que des relations qui se sont formées en jeu se transposent dans la vie réelle, mais l'inverse est également vrai.

Il peut arriver qu'une situation en jeu entraîne une rupture sociale dans la vie réelle. De mon expérience personnelle, lorsque j'étais adolescent, mon meilleur ami et moi jouions régulièrement à World of Warcraft, mais nos horaires ne concordaient pas toujours. Pour éviter un trop grand écart de niveau entre nos personnages, nous jouions parfois l'un pour l'autre, en toute transparence. Lors d'une soirée, j'incarnais à la fois mon personnage et celui de mon meilleur ami, et au cours de mon aventure, j'ai découvert une opportunité très intéressante pour mon personnage. Malheureusement, je n'avais pas assez de fonds et j'ai pris la décision d'emprunter la somme manquante au personnage de mon ami. Bien sûr, j'avais l'intention de rembourser cette dette, comme nous le faisons habituellement, mais cette fois-là, j'ai oublié de le prévenir. Cette situation a déclenché une dispute assez importante et a finalement conduit à une rupture de confiance, mettant un terme à notre amitié.

Ce témoignage personnel met en évidence le fait que les conflits en jeu peuvent avoir des répercussions dans la vie réelle et peuvent même conduire à la rupture de relations amicales étroites. Il souligne de plus l'importance de la communication et de la confiance au sein des guildes. En effet, un simple malentendu ou une négligence peut provoquer des tensions et des conséquences regrettables, tant sur le plan psychologique des membres que sur le plan fonctionnel de la guilde.

La manière dont ces conflits sont résolus est relativement uniforme. Peut-être est-ce par souci de simplicité ? Comme nous l'avons vu précédemment, de nombreuses situations peuvent être réglées d'un simple clic droit, et il semble que cela soit la solution la plus couramment utilisée pour résoudre les conflits. Les membres problématiques ou considérés comme tels sont exclus de la guilde, avec ou sans préavis. L'argument principal avancé est que World of Warcraft est avant tout un jeu basé sur la communauté et les interactions sociales, et non un exutoire pour des comportements perturbateurs.

---

<sup>25</sup> Dans le jargon des MMORP, un « disband » signifie que la guilde a été dissoute.

Cette approche peut s'expliquer par la volonté de maintenir une atmosphère harmonieuse au sein de la guilde, où les joueurs peuvent profiter du jeu dans un environnement agréable et convivial. En expulsant les membres perturbateurs, les maîtres de guilde cherchent à préserver l'expérience de jeu positive de l'ensemble de la communauté. De plus, cela envoie un message clair aux autres membres de la guilde, montrant que des comportements inappropriés ou nuisibles ne seront pas tolérés.

Cependant, la résolution des conflits par l'exclusion peut avoir des conséquences plus graves. Elle peut engendrer des tensions supplémentaires au sein de la guilde et même entraîner une fragmentation de la guilde elle-même. Lors de mon expérience au sein de la guilde « Ragnarök » sur le serveur Dalaran pendant l'extension *Mist of Pandaria*, j'ai vécu une situation qui a eu un impact significatif sur la dynamique de la guilde. J'étais un membre actif, jouant régulièrement avec d'autres joueurs de haut niveau et participant à des raids et des donjons. Cependant, lors d'une soirée de raid dans l'instance « Siege of Orgrimmar », une divergence de décision de ma part a provoqué un conflit au sein du groupe. Nous étions en train de progresser dans une rencontre particulièrement difficile, et nous avions une raid leadeuse<sup>26</sup> qui dirigeait les opérations. Toutefois, à un moment donné, j'ai pris la décision de ne pas suivre l'une de ses instructions dans l'intérêt de la réussite de la rencontre. Ma décision a en réalité contribué à surmonter le défi et nous a permis de réussir le combat. Cependant, cela fut perçu comme un affront par la raid leadeuse, qui a senti que son autorité était remise en question.

J'ai réalisé l'impact négatif que cela avait eu sur la relation entre la raid leadeuse et son image vis-à-vis des membres de la guilde, et j'ai cherché à entamer une discussion amicale pour expliquer ma décision et présenter mes excuses. Malheureusement, mes efforts ont été vains, car la joueuse n'a pas accepté mes excuses et a pris la décision de m'exclure de la guilde. Cette situation a eu un effet domino plus ou moins attendu, car plusieurs membres de la guilde qui appréciaient de jouer à mes côtés ont jugé cette décision injuste et abusive. En signe de solidarité, plusieurs de ces joueurs ont décidé de quitter la guilde Ragnarök pour me suivre. Ce mouvement de départ a créé un tremblement au sein de la guilde, entraînant la dissolution de Ragnarök quelques jours plus tard.

---

<sup>26</sup> Dans le jargon de World of Warcraft, le raid leader est la personne qui anime et coordonne les raids.

## Transférabilité des compétences du rôle de maître de guilde

La dernière phase de l'enquête visait à explorer la possibilité de transférer les compétences acquises en tant que maître de guilde dans le jeu World of Warcraft vers d'autres domaines de compétences. L'idée était de déterminer si les compétences développées dans les jeux vidéo de type MMORPG pouvaient être reconnues et valorisées au même titre que les compétences acquises dans des formations professionnelles. Les résultats de l'enquête ont été révélateurs, avec une écrasante majorité de répondants (environ 97 %) qui ont affirmé que ces compétences pouvaient effectivement être transférées et mises à profit dans d'autres domaines. Cette constatation met en évidence l'ampleur des compétences développées par les maîtres de guilde et leur potentiel d'applicabilité au-delà du contexte du jeu. Nous avons déjà identifié ces compétences plus tôt : faire preuve de patience et de leadership, être capable de gérer des conflits, d'assurer une bonne communication entre les différents acteurs de la guilde et ceux extérieurs à celle-ci, de prendre des décisions et de faire preuve d'organisation. Toutes ces compétences semblent essentielles dans de nombreux environnements professionnels, tels que la gestion d'équipe, le management, la coordination de projets et bien d'autres encore. Il est d'ailleurs intéressant de noter que ces compétences acquises en tant que maître de guilde paraissent transférables non seulement vers des emplois traditionnels, mais aussi vers des domaines tels que l'ingénierie, la gestion de fêtes ou la puériculture.

*« Normalement auxiliaire de puériculture, j'ai remplacé ma responsable lors d'une absence prolongée. Je n'ai pas suivi sa méthode managériale, j'ai préféré appliquer ce que je faisais en guilde, et tout le monde en était satisfait. Quand elle est revenue elle a fini par adopter ma méthode »* (citation d'un répondant, 2023).

*« Je suis chef de projet dans un groupe d'ingénierie et j'ai à managé des équipes je peut réutiliser une partie de l'expérience acquises quand j'étais GM notamment en gestion de conflits. Mais c'est beaucoup plus simple irl car c'est une relation professionnelle et pas un groupe de personnes avec des relations plus ou moins amicale qui cherche à atteindre des objectifs dans un jeux »* (citation d'un répondant, 2023).

Tout d'abord, de nombreux participants soulignent que la gestion d'une guilde implique de gérer des personnes et de résoudre des conflits. Ils font remarquer que le rôle de maître de

gilde est similaire à celui d'un manager dans une entreprise moderne. La capacité à gérer une équipe, à accompagner les membres dans l'atteinte de leurs objectifs personnels, à fixer des objectifs et à fournir les moyens nécessaires pour les atteindre, ainsi qu'à mettre en place une organisation efficace et à l'adapter en fonction des besoins, sont toutes des compétences transposables.

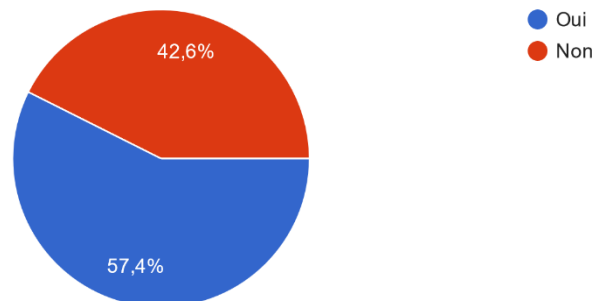
De plus, la gestion d'une guilde implique souvent des responsabilités supplémentaires, telles que la gestion de projets et la coordination d'équipes. Certains participants mentionnent même que le rôle de maître de guilde est semblable à celui d'un responsable des ressources humaines. La capacité à recruter de nouveaux membres, à gérer les ressources (comme la banque de guilde) et à résoudre les conflits qui surviennent sont autant de compétences qui peuvent être valorisées dans d'autres domaines professionnels. Le management et les techniques de gestion qui s'y rapportent font écho à la dynamique de groupe (Gruere, 1991) sous une forme virtuelle où l'aspect social est bien présent.

*« Comme précisé dans une question plus haut, il s'agit d'une grande expérience dans le domaine de l'organisation et de la gestion de groupe. Notamment car, n'étant pas dans un milieu professionnel, les membres de guilde sont souvent plus dissidents. Ça force chez le chef de guilde à améliorer son autorité, et sa qualité de gestion d'équipe »* (citation d'un répondant, 2023).

*« ayant travaillé dans plusieurs domaines et dirigé des équipes dans certains je trouve que pour un domaine comme la recherche (génétique pour ma part) les compétences acquises peuvent être transférées. Peut être parce que beaucoup de personnes apprécient leur emploi dans ce domaine et voient le fait d'avancer et trouver des solutions comme un jeu »* (citation d'un répondant, 2023)

Avez-vous déjà exploité vos compétences acquises en tant que maître de guildes dans votre vie professionnelle ?

61 réponses



Graphique 17 Avez-vous déjà exploité vos compétences acquises en tant que maître de guildes dans votre vie professionnelle ? (Enquête du 03 mai 2023)

Il est intéressant de noter que certains participants font la distinction entre le rôle de maître de guildes et celui de chef d'équipe ou de responsable dans un contexte professionnel. Ils soulignent que la gestion d'une guildes en ligne peut être plus complexe, car les membres de la guildes sont souvent plus indépendants et moins enclins à se conformer aux règles établies. Cette situation exige du maître de guildes des compétences supplémentaires en autorité, en gestion des conflits et en gestion d'équipe dans des environnements plus imprévisibles.

En conclusion de cette dernière partie, les réponses des participants confirment que les compétences et les expériences acquises en tant que maître de guildes peuvent être transférées à d'autres domaines d'activités. La gestion d'une guildes dans un MMORPG demande des compétences en gestion d'équipe, en gestion des conflits, en communication, en planification et en organisation, qui sont toutes des compétences recherchées dans le monde professionnel. Reconnaître et valoriser ces compétences uniques acquises dans les jeux vidéo permettrait aux joueurs de se démarquer et d'apporter une perspective nouvelle et précieuse dans le monde du travail.

## Conclusion générale

Au cours de cette étude approfondie, notre objectif principal était d'explorer la transférabilité des compétences acquises en tant que maître de guildes dans un MMORPG comme World of Warcraft vers d'autres domaines d'activités. Pour y parvenir, nous avons adopté une approche

méthodique en utilisant plusieurs méthodes de collecte de données, telles qu'un questionnaire en ligne, un témoignage, des échanges personnels avec d'anciens maîtres de guilde et de la recherche documentaire.

Au terme de cette étude, nous pouvons tirer les conclusions suivantes :

- Les compétences développées en tant que maître de guilde sont transférables. Les différentes méthodes utilisées pour recueillir les témoignages des joueurs ont confirmé que les compétences en gestion d'équipe, résolution de conflits, planification, organisation et communication sont des atouts précieux qui peuvent être appliqués avec succès dans le monde professionnel.
- Les compétences en leadership sont essentielles. Les répondants ont souligné son importance dans la gestion d'une guilde, ce qui suggère que les compétences en leadership acquises peuvent être bénéfiques dans d'autres contextes, en favorisant la motivation, la cohésion et l'atteinte des objectifs. Ayant exercé cette fonction de maître de guilde durant plusieurs années, j'appuie cette confirmation de la transférabilité de ces compétences. Exercer cette fonction m'a permis de mener à bien de nombreux projets de groupe et même de créer ma propre jeune entreprise en 2016. Je recommande aux plus intéressés par le sujet de regarder le témoignage de Jane McGonigal sur Youtube, appelé « Jane McGonigal : le jeu peut rendre le monde meilleur »<sup>27</sup>.
- Les jeux vidéo peuvent être une source d'apprentissage et de développement de compétences. Il est crucial de reconnaître la valeur des compétences acquises dans les jeux vidéo et de les considérer comme une expérience légitime dans le cadre de la recherche d'emploi ou comme une méthode de formation alternative reconnaissable.

L'interprétation de ces résultats souligne l'importance de valoriser les compétences acquises en tant que maître de guilde et de les mettre en avant lors de recherches d'emploi ou de progression de carrière. Les entreprises pourraient bénéficier de l'embauche de personnes ayant occupé ce rôle, car elles apportent des compétences précieuses en gestion d'équipe, en résolution de conflits et en leadership.

---

<sup>27</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM>

Sur la base de ces conclusions, nous pouvons formuler quelques recommandations :

1. Reconnaître officiellement l'expérience en tant que maître de guildes. Les entreprises et les recruteurs devraient être ouverts à considérer cette expérience comme une véritable expérience professionnelle, en valorisant les compétences développées et en les prenant en compte lors du processus de recrutement et d'évaluation des candidats.
2. Intégrer des activités liées aux jeux vidéo dans les programmes de formation et de développement professionnel. Les compétences développées dans les jeux vidéo peuvent être renforcées et adaptées au contexte professionnel par le biais de programmes de formation et de développement de compétences spécifiques. Les entreprises peuvent ainsi favoriser la reconnaissance et l'utilisation des jeux vidéo comme moyen de formation alternatif.
3. Encourager la diversité des parcours professionnels. Les parcours atypiques, tels que l'expérience en tant que maître de guildes, peuvent apporter une plus-value significative aux entreprises et aux organisations, tant privées que publiques. Il est donc important d'encourager la diversité des parcours et de reconnaître les compétences acquises dans des contextes encore aujourd'hui considérés comme non conventionnels.

En somme, ce travail met en évidence la transférabilité des compétences acquises en tant que maître de guildes, soulignant l'importance de reconnaître et de valoriser cette expérience dans un contexte professionnel. Les différentes compétences citées dans ce travail sont des atouts précieux qui peuvent contribuer au succès individuel et organisationnel.

## Bibliographique

- About Newzoo.* (s. d.). Newzoo. En ligne. <https://newzoo.com/about>, consulté le 10 avril 2023
- Activeplayer.io. (2022). *World of Warcraft Live Player Count and Statistics*. <https://activeplayer.io/world-of-warcraft/>
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds : The business and culture of online games*. University of Chicago Press.
- Corneliussen, H., & Rettberg, J. W. (Éds.). (2008). *Digital culture, play, and identity : A World of Warcraft reader*. MIT Press.
- Couture, P. (2013). Les guildes dans World of Warcraft: sociabilité, socialisation et instrumentalisation. *Aspects sociologiques*, 20(1), 43-60.
- Eckert, P., & McConnel-ginet, S. (1992). Think Practically and Look Locally : Language and Gender as Community- Based Practice. *Annual Review of Anthropology*, 21, 461-490.
- Engerman, J. A., & Carr-Chellman, A. (2017). Understanding Game-Based Learning Cultures : Introduction to Special Issue. *Educational Technology Publications, Inc.*, 57(2), 23-27.
- Guth, W. (1995). La responsabilité du chef d'entreprise dans la société. *Revue d'économie financière*, 35(4), 323-332. <https://doi.org/10.3406/ecofi.1995.2235>
- Reddit. (s. d.). *Homepage - Reddit*. En ligne <https://www.redditinc.com/>, consulté le 8 mai 2023
- Intelligence, I. (2023). *About - Insider Intelligence*. Insider Intelligence. <https://www.insiderintelligence.com/about/>, consulté le 01 mai 2023.
- Isaksson, S. (2012). *Character Creation Processes in MMORPGs*.

- Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur. (2023). In Wikipédia. [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu de r%C3%B4le en ligne massivement multijoueur&oldid=203331614](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_r%C3%B4le_en_ligne_massivement_multijoueur&oldid=203331614). En ligne, consulté le 01 mai 2023.
- Laloux, F. (2015). *Reinventing Organizations*. <https://doi.org/10.15358/9783800649143>
- Lebow, S. (2021). Gamers make up more than a third of the world's population. *Insider Intelligence*. En ligne <https://www.insiderintelligence.com/content/gamers-make-up-more-than-one-third-of-world-population>, consulté le 1 mai 2023
- Leconte, M. (2017). L'image de marque employeur perçue par les salariés. *Récits de l'expérience de travail: Management & Avenir*, N° 94(4), 177-195. <https://doi.org/10.3917/mav.094.0177>
- Levine, S. (2008). The Full-Time Guild Master. *Intersect*, 1(1).
- Loh, B. Y. (s. d.). *Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) in Malaysia : The Global-Local Nexus*.
- PC Gamer. (2022). *The best MMOs in 2023*. PC Gamer. En ligne <https://www.pcgamer.com/the-best-mmos/>, consulté le 01 mai 2023.
- Prax, P. (2010). *Leadership Style in World of Warcraft Raid Guilds*.
- Raid DECOUVERTE avec les MARM. (2021). World of Warcraft Forums. En ligne <https://eu.forums.blizzard.com/fr/wow/t/raid-decouverte-avec-les-marm/2803/48?page=2>, consulté le 20 mai 2023
- Samuel Coavoux. La carrière des joueurs de World of Warcraft. Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot. *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Presses Universitaires de Nancy, pp.43-58, 2010. halshs-00664592
- Seely Brown, J., & Douglas, T. (2006). Wired 14.04 : You Play World of Warcraft ? You're Hired! *Wired Magazine*.

- Servais, O. (2018). *Loot, banque de guildes et stuff. Économie et sociabilités des guildes de jeu vidéo*: Revue du MAUSS, n° 52(2), 215-226.  
<https://doi.org/10.3917/rdm.052.0215>
- Servais, O. (2020). *Dans la peau des gamers : Anthropologie d'une guildes de World of Warcraft*. KARTHALA Editions.
- Taskin, L., & Dietrich, A. (2020). *Management humain, une approche renouvelée de la GRH et du comportement organisationnel (2e édition)*. De Boeck Supérieur.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds : Exploring online game culture*. MIT Press.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes : E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.
- Thurlow, C., & Mroczek, K. R. (Éds.). (2011). *Digital discourse : Language in the new media*. Oxford University Press.
- Wijman, T. (2020). *Three Billion Players by 2023 : Engagement and Revenues Continue to Thrive Across the Global Games Market*. Newzoo. En ligne  
<https://newzoo.com/resources/blog/games-market-engagement-revenues-trends-2020-2023-gaming-report>, consulté le 26 avril 2023
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From Tree House to Barracks : The Social Life of Guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 338-361. <https://doi.org/10.1177/1555412006292616>
- Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993-1018. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008.00428.x>
- Williams, J. P., Kirschner, D., & Suhaimi-Broder, Z. (2014). Structural Roles in Massively Multiplayer Online Games : A Case Study of Guild and Raid Leaders in World of

Warcraft. In M. D. Johns, S.-L. S. Chen, & L. A. Terlip (Éds.), *Studies in Symbolic Interaction* (Vol. 43, p. 121-142). Emerald Group Publishing Limited.

<https://doi.org/10.1108/S0163-239620140000043016>

*World Bank Open Data*. (s. d.). World Bank Open Data. En ligne [https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?most\\_recent\\_year\\_desc=false](https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?most_recent_year_desc=false), consulté le 1 mai 2023

World of Warcraft® : Dragonflight. (s. d.). En ligne <https://dragonflight.blizzard.com/fr-fr/>, consulté le 1 mai 2023.

