

**Faculté des sciences économiques,
sociales, politiques et de communication
École des sciences politiques et sociales (PSAD)**

La survie des guildes dans Wakfu

**Un développement critique des facteurs de
pérennité des associations de joueurs dans les
MMORPG**

Je déclare sur l'honneur que ce mémoire a été écrit de ma plume, sans avoir sollicité d'aide extérieur illicite, qu'il n'est pas la reprise d'un travail présenté dans une autre institution pour évaluation, et qu'il n'a jamais été publié, en tout ou en partie. Toutes les informations (idées, phrases, graphes, cartes, tableaux ...) empruntées ou faisant référence à des sources primaires ou secondaires sont référencées adéquatement selon la méthode universitaire en vigueur.

Je déclare avoir pris connaissance et adhérer au Code de déontologie pour les étudiants en matière d'emprunts, de citations et d'exploitation de sources diverses et savoir que le plagiat constitue une faute grave.

Remerciements

Merci à mes proches qui m'ont aidé à garder le cap et la motivation durant ces années d'études,

Merci à Emma de partager mon quotidien, mes hauts et mes bas,

Merci à Olivier de m'avoir accompagné et de m'avoir sorti de la torpeur de l'échec,

Merci à la faculté et à tous ses acteurs qui m'ont valorisé et qui ont mis en avant mes qualités et mon travail, ou qui m'ont aidé à avancer à travers les retours et les discussions,

Merci à Liwa, Toufus, Shtola, Polo, Time, Horo et tous les autres acteurs de la guilde Sol Invictus qui m'ont aidé à rectifier des détails concernant le jeu, qui ont accepté de s'entretenir avec moi, de m'héberger après une journée passée à Valenciennes ou simplement de jouer avec moi.

Table des matières

Remerciements	3
1. Introduction :.....	6
1.1. Hater, un arnaqueur victime de son crime.....	6
1.2. Problématisation – Les défis d’une guilde dans Wakfu.....	7
1.3. Lancement dans l’aventure Wakfu monocompte – Un départ en deux temps	9
1.4. Plan de narration	11
2. Méthodologie.....	14
2.1. Chercheur, mais avant tout un gros joueur.....	14
2.2. Ma routine de joueur et de chercheur sur Wakfu – Méthodologie de récolte de données	16
3. Description du terrain de recherche.....	18
3.1. Wakfu c’est quoi ?	18
L’économie.....	19
La politique	19
L’écologie	20
La personnalisation	21
Les stratégies	22
3.2. Les acteurs du terrain – Qui sont-ils, quels rôles jouent-ils ?.....	23
4. État de l’art.....	26
5. L’organisation d’une guilde et son mode de gouvernance	34
5.1. Introduction	34
5.2. La gouvernance de Sol Invictus.....	34
5.3. L’inéluctable challenge des guildes	39
5.4. Conclusion	42
6. Critères d’analyses de survie d’une guilde.....	43

6.1.	Introduction	43
6.2.	4 critères d’analyse.....	43
6.3.	Conclusion	52
7.	Conclusion.....	53
8.	Bibliographie	56
9.	Annexes.....	59
	Annexe 0 – Le contenu de jeu.....	59
	Annexe 0.1 : Interface de création de personnage.....	62
	Annexe 0.2 : L’Hôtel de vente	62
	Annexe 0.3 : L’onglet “Politique”	64
	Annexe 0.4 : L’écologie et les métiers.....	66
	Annexe 1 – L’arnaque de Hater (Mowen dans les screens), 01/03/2024	67
	Annexe 2 – Le recrutement des guildes en canal de recrutement public du jeu	68
	Annexe 3 – La confusion entre la réputation d’un joueur et de sa guildes	68
	Annexe 4 – Grille d’entretien.....	70
	Annexe 5 – Extraits d’interviews : Les qualités d’un chef de guildes idéal.....	72

1. Introduction :

1.1. Hater, un arnaqueur victime de son crime

Wakfu est un jeu en ligne massivement multijoueur. Dans ce type de jeu, les joueurs ont l'occasion de pouvoir se regrouper en communautés indépendantes et libres de s'organiser pour parfaire leur expérience de jeu tant sur un plan d'apprentissage (De Fruytier, Servais, et Philipette 2015) et de complétion du contenu¹ du jeu que sur un plan social d'interactions avec d'autres joueurs. Dans Wakfu, ces communautés s'appellent des « guildes » et peuvent accueillir plusieurs centaines de membres en leur sein. Ces guildes font face à diverses réalités comme le recrutement de membres, le maintien de ceux déjà présents ou justement l'exclusion de membres problématiques ou nuisant à la pérennité de la guilde. C'est le cas d'un joueur de la guilde « Sol Invictus », Hater, qui fut jugé pour avoir arnaqué un nouveau joueur lors d'un échange commercial. Wakfu est un jeu à affluence principalement francophone et la communauté y est très organisée en dehors du jeu lui-même. Lorsque Hater décide d'arnaquer un nouveau joueur ayant récupéré un objet d'une grande rareté et à la valeur très élevée, le joueur lésé, finissant par s'en rendre compte, contacte les dirigeants de plusieurs guildes, y compris Sol Invictus, pour les interpeller sur ce comportement. Les dirigeants de ces guildes se concertent sur un canal privé, approprié à la modération des joueurs problématiques et nuisant à l'expérience de jeu de nouveaux joueurs. Ils reviennent ensuite vers Hater avec une remontrance et des sanctions liées à la gravité de l'acte commis.

Ce qui est surprenant dans cette histoire, c'est la rapidité de la transmission des informations et de la prise de décision sur le sujet. Juste après avoir commis son méfait, Hater se vantait sur le canal de discussion réservé à la guilde qu'il venait de gagner pas mal d'argent en arnaquant un nouveau joueur. Ledit joueur a tant cherché à dénoncer cet acte qu'il est parvenu à écarter Hater de la guilde pendant quelques heures (cf. Annexe 1). Les dirigeants de Sol Invictus ont présenté les sanctions à Hater de manière publique, ils étaient tous d'accord sur la relativité de la gravité de cette arnaque, mais ils étaient aussi clairs sur le fait que Hater devrait être sanctionné afin de montrer patte blanche face aux autres chefs de guildes et face à ce joueur qui ne cessait de demander justice. Hater apprit de cette leçon et n'a plus arnaqué de nouveau joueur depuis lors, en tout cas pas de manière aussi directe et provocante.

¹ Dans « contenu de jeu », je comprends tous les types d'activité prévues par les développeurs du jeu. Sont compris dans cette définition, les quêtes, les donjons, les champs de bataille, les challenges communautaires, les archimonstres et les succès. Le détail de ces contenus en annexe 0.

1.2. Problématisation – Les défis d’une guilde dans Wakfu

Cet exemple de cas de modération démontre le travail et l’organisation des guildes pour réguler la communauté au sein du jeu. Les guildes dans Wakfu ont un rôle implicite très fort. Aucune tâche ne leur est directement dédiée par les créateurs du jeu, il s’agit de pratiques encouragées (De Fruytier 2016) et l’aspect communautaire n’y est même pas tant balisé. Les guildes ont deux principaux atouts pour les joueurs, octroyé des bonus de statistiques aux personnes y étant membres, et créer un espace social permettant aux joueurs de se regrouper pour jouer ensemble. Certaines guildes, sur le serveur multicompte², sont parfois tenues par 6 personnages appartenant au même joueur afin de simplement pouvoir octroyer les bonus nécessaires au confort de jeu et à l’optimisation de son équipement. Et pourtant la plupart des guildes tentent de se démarquer les unes des autres de par leur culture spécifique, la présence de membres reconnus dans la communauté du jeu, leur ambiance sans prise de tête ou encore leurs ambitions (Annexe 2). Quel intérêt à créer une forte communauté au sein d’une guilde si le contenu est possiblement accessible pour 6 personnages uniquement ? Pour cela il faut comprendre certaines particularités des MMORPG³ et aussi spécifiquement de Wakfu.

Le jeu possède une difficulté modulable qui a tendance à récompenser les joueurs investis. Certains contenus de jeu nécessitent des classes de personnages, un équipement bien précis, des sorts passifs⁴ adaptés et des stratégies bien connues. Cela signifie que, d’une part, la diversité des personnages disponibles en guilde augmente la chance de pouvoir composer une équipe adaptée au contenu auquel l’on souhaite s’attaquer. Mais cela signifie aussi que, d’autre part, les connaissances de ces instances, de ces sorts passifs et de ces stratégies peuvent être partagées. Une guilde est donc un excellent « roster⁵ » (Servais 2021) de joueurs dans lequel piocher pour pouvoir créer une composition qui va pouvoir monter en difficulté et donc obtenir plus de récompenses. D’autant plus que certaines stratégies sont tout à fait claires et explicitées par le jeu lui-même, mais bien d’autres stratégies ne le sont pas. Il est donc primordial d’être

² Les serveurs multicompte sont des serveurs où les joueurs ont l’occasion, en payant un abonnement, de jouer jusqu’à 3 personnages par compte à la fois. Ils s’appellent ainsi, car ils permettent aux joueurs de lancer plusieurs comptes de jeu en même temps pouvant jouer 6 personnages à la fois (taille maximale d’un groupe en combat).

³ Massive Multiplayer Online Role Play Game = Jeu en ligne massivement multijoueur.

⁴ Chaque classe de personnage possède des sorts actifs qu’il pourra utiliser pendant un combat, et des sorts passifs qui vont orienter sa manière de jouer. Un ensemble de caractéristiques, d’équipements et de sorts est appelé un « Build » (ne se traduit pas en français, mais est effectivement apparenté à la notion de construction en anglais ; une construction de variantes pour son personnage).

⁵ Un Roster est une « liste » de personnes dans laquelle il est possible d’aller piocher pour constituer une équipe. C’est un terme utilisé aussi dans le milieu du sport collectif.

accompagné de joueurs expérimentés lors de son parcours. Nous développerons ces stratégies et leurs spécificités plus tard.

Un autre argument soulevant l'importance pour une guildes de recruter beaucoup de joueurs est justement le nombre. Plus une guildes possède de joueurs, plus elle a de chance d'avoir des membres disponibles pour tel ou tel contenu. Plus elle sera également capable de se diviser sur plusieurs instances à la fois. Plus il sera aisé de simplement se connecter et de rejoindre des groupes en cours de composition afin de jouer sans se prendre la tête. Autant de raisons qui font d'une guildes fortement fréquentée, une guildes agréable à côtoyer.

Il est aussi à noter que certains challenges dans le jeu sont applicables à une zone entière, ce qui implique que plusieurs groupes de 6 personnages peuvent se trouver dans cette zone pour réaliser le challenge en cours. Cela démultiplie donc les récompenses pour une guildes si elle peut y envoyer plusieurs groupes à la fois. Cela permet aussi plus simplement d'avoir accès à ces challenges pour lesquels l'ouverture peut demander énormément de ressources. Une fois divisée par le nombre de joueurs présents, il faut bien moins de ressources récoltées par chaque personnage pour ouvrir le challenge.

Enfin un dernier argument pour le maintien d'une forte affluence en guildes est la gloire que cela rapporte. Il s'agit d'un enjeu bien moins matérialisable que les précédents, mais pourtant bien présent. Une guildes possédant des joueurs assidus et présents un peu partout dans toutes les instances permet de démontrer une forme de gloire et de succès dans le jeu. L'obtention de titres inédits ou de récompenses inédites à travers les événements proposés par les développeurs, la visibilité qu'octroie un ladder de donjon⁶ en fin de mois ou simplement la réputation qu'un joueur peut avoir au travers de ses expériences dans le jeu. Tout cela est souvent rapporté et attribué à la guildes à laquelle le joueur fait partie (Annexe 3).

Mais cela n'est pas tout d'avoir une guildes avec beaucoup de joueurs, il faut également savoir maintenir ces joueurs actifs et s'assurer qu'ils continuent d'interagir dans un espace sain. Ainsi la modération prend une place très importante dans les tâches que se donne une guildes à elle-même lorsqu'elle souhaite perdurer. Nous avons déjà évoqué le cas de Hater lors de son arnaque avec un nouveau joueur, mais c'est aussi le cas de bien d'autres qui doivent se plier aux lignes

⁶ Un ladder (échelle en anglais) est un terme utilisé pour désigner les classements entre les joueurs. Dans Wakfu, chaque donjon possède un ladder mensuel et permanent pour mettre à l'honneur les joueurs qui ont accompli le donjon avec la plus haute difficulté et en le moins de tours possible. Les joueurs sont récompensés en fin de mois pour le nombre de donjons accomplis multiplié par la difficulté de chaque donjon. Il s'agit d'un élément central de génération d'argent pour le joueur tout en récompensant l'assiduité et la recherche d'optimisation. C'est un élément compétitif majeur dans Wakfu.

directrices que les dirigeants de la guilde imposent afin de préserver les nouveaux membres d'arriver dans un espace trop conflictuel ou qui manque de bienveillance envers eux. Un autre enjeu plus grand se cache derrière cela, au-delà de maintenir les joueurs dans sa guilde, il faut maintenir les joueurs sur le jeu, et pour ce faire, il faut soigner sa communauté et éviter que les abus deviennent coutumes.

Créer une communauté de joueurs, émuler cette communauté et la maintenir sur le jeu à travers des sorties challengeantes et récompensantes, tous ces enjeux forment donc les besoins et le moteur d'une guilde dès qu'elle se crée, et ce tant qu'elle souhaite exister dans le jeu. Car c'est bien ce dont il s'agit ici, la survie des guildes dans Wakfu. Inévitablement le temps passe, et dans le jeu aussi les mentalités changent, il est donc primordial d'évoluer avec sa communauté et avec ses réalités pour ne pas perdre pied et voir son organisation s'effondrer en cours de route. C'est tout cela que nous détaillerons et que nous évoquerons dans ce mémoire.

1.3. Lancement dans l'aventure Wakfu monocompte – Un départ en deux temps

Le choix du terrain s'est trouvé être une véritable aubaine pour les observations prévues par rapport à l'objet de recherche. En effet, le 2 novembre 2023, les développeurs de Wakfu ont ouvert ce qu'on appelle des serveurs monocompte. Un serveur monocompte est un serveur où chaque joueur ne peut jouer qu'un seul personnage à la fois et qui se différencie donc des serveurs multicomptes sur lesquels les joueurs peuvent jouer jusqu'à 3 personnages à la fois. De plus, dans ces serveurs multicomptes, le jeu autorise l'ouverture d'une seconde fenêtre de jeu, connectée à un second compte, afin de pouvoir compléter le reste d'une équipe en jouant jusqu'à 6 joueurs à la fois (à condition d'avoir les 2 comptes abonnés). Ce qui n'est pas le cas pour le serveur monocompte qui n'autorise pas de lancer plusieurs fenêtres de jeu depuis la même adresse IP, empêchant les joueurs de créer 6 comptes pour outrepasser le principe même du « mono »compte. Mais pourquoi l'ouverture de plusieurs serveurs monocompte est-elle si importante ?

Tout d'abord, il s'agissait de la volonté d'une grande partie de la communauté. Le jeu est sorti en 2012 et, de par son style MMORPG, a attiré beaucoup de gros joueurs très rapidement. Lorsqu'un joueur atteint le niveau maximum, il possède plusieurs options pour continuer à jouer. Premièrement, il peut continuer à développer son personnage, augmenter ses niveaux de métier, optimiser son équipement, chercher à relever des défis plus compliqués. Ensuite, il peut aussi tenter de recréer un nouveau personnage, recommencer l'aventure avec un style de jeu différent et une réflexion différente. Il peut aussi s'adonner à des activités non balisées par les

développeurs, aussi appelées imprévues (De Fruytier 2016) comme le Role-Play ou la création et participation à des événements communautaires/de guilde.

Mais tout cela finit par, malgré tout, lasser les joueurs. Les développeurs ont tenté de renouveler la dynamique, augmenter le niveau maximal, rajouter du contenu, changer des dynamiques de donjon ou d'optimisation afin de relancer les joueurs sur d'autres pistes. Toutes ces initiatives ont eu l'effet escompté, augmenter la durée de vie du jeu auprès des joueurs les plus assidus. Une observation souvent faite auprès des joueurs est le « relais du social » lorsque le contenu du jeu, réalisable en solitaire, commence à devenir lassant. En effet, l'on pouvait déjà observer des pratiques comme les « duos » permettant aux joueurs de s'abonner avec un seul compte, de jouer 3 personnages et de compter sur un second joueur avec qui les horaires de jeu sont synchronisés et l'entente est facile pour pouvoir compléter une équipe de 6. Toutefois, l'idée d'avoir un serveur rempli de « joueur-personnages » était très tentante. Cela rendait l'idée d'un système économique bien plus complexe, car basé sur le farming⁷ d'un seul personnage à la fois au lieu de 6, d'un contenu bien plus challengeant, car demandant de se coordonner entre 6 joueurs différents à la fois, de guilde remplie de personnages uniques et non pas à 90% de mules⁸. Bref, un vrai paradis pour les anciens joueurs qui souhaitent se relancer sur le jeu et pour les nouveaux joueurs qui aimeraient débiter, mais qui avaient peur de se lancer dans un serveur déjà bien trop développé où personne n'aurait leur niveau pour les aider. Toutes ces raisons ont donc amené les développeurs à effectivement ouvrir des serveurs monoccompte en novembre dernier.

Et c'est là que débute le terrain, il s'agit d'une vraie mine d'or en termes d'observations, car justement, chaque personnage croisé dans le serveur n'a qu'un seul joueur qui le possède, et par conséquent toutes les interactions sur les plans économique, social et politique sont donc individuelles. Ce qui a son importance pour la différenciation avec le serveur multicompte, mais aussi pour certaines observations qui seront à recontextualiser. Lorsque ce terrain a débuté, l'idée était, en premier lieu, de reprendre le jeu avec mon ancienne guilde. Genesiz était ma guilde sur le serveur multicompte, j'y ai passé beaucoup de temps étant plus jeune. Mais les

⁷ Le farming est une notion commune à tous les jeux vidéo, signifiant la répétition d'une action plus ou moins simple menant à l'acquisition de ressources. Le terme « farming » (agriculture en anglais) est surtout indicateur du temps passé à répéter cette action. Le farming est donc une activité rébarbative d'acquisition de ressources qui se réalise sur une longue période de temps. Ex. : « Hier j'ai farmé pendant 4h pour avoir l'objet que je voulais ».

⁸ Une mule est un personnage secondaire créé pour recommencer des objectifs uniques donnant accès à des récompenses uniques également. Cela permet également de multiplier les récompenses de classement de donjon en fin de mois. Le terme vient du fait que ces personnages secondaires sont également utiles à la multiplication de l'espace de stockage d'inventaire, faisant donc rappeler au principe d'une mule qui transporte son matériel lors d'un voyage.

joueurs ayant grandi, la plupart ont arrêté de jouer. L'ouverture de serveur monocompte était l'opportunité pour certains de recommencer à jouer à Wakfu. Mais cela n'a pas fonctionné pour diverses raisons.

Dans un premier temps, les développeurs ont créé 4 serveurs monocompte afin de pouvoir assurer un confort de jeu en évitant un surplus de joueurs sur chaque serveur. Il fallait se préinscrire sur les serveurs pour y avoir accès, et les joueurs de Genesiz se sont mal coordonnés et ont donc fini sur des serveurs différents. Nous n'étions donc que 4 au lancement de la guilde sur le serveur « Ogrést 1 ».

Dans un deuxième temps, beaucoup d'anciennes guildes ont voulu faire la même chose avec un effectif plus important que le nôtre, et donc un argument plus intéressant pour de nouveaux joueurs souhaitant rejoindre l'aventure Wakfu. Notre recrutement en début de serveur ne fut pas très fructueux et nous n'avons pas su maintenir nos joueurs face à l'appel des autres guildes et des avantages de jeu qu'elles offraient de par leur nombre de membres et des bonus qu'elles octroyaient déjà.

Finalement, notre coordination pour la gestion de guilde était un peu faible, compte tenu du fait que nous étions 3 gestionnaires, adultes et avec des emplois du temps assez chargés, ne nous rendant pas disponibles à plein temps pour pouvoir organiser le recrutement, le suivi des joueurs recrutés et le mode de gouvernance que nous souhaitions appliquer.

C'est donc après plusieurs mois que nous avons décidé de faire bande à part afin de chercher des guildes chacun de notre côté. Sol Invictus était une guilde assez présente sur le serveur et qui était composée de joueurs assez expérimentés dans les contenus THL⁹, ils recrutaient justement des joueurs et c'est ainsi que l'opportunité est née. Je les ai avertis de ma posture en tant qu'observateur participant, en spécifiant qu'avant d'être observateur, j'étais joueur et que je m'intéressais surtout à trouver une guilde bien formée pour en découvrir le fonctionnement, les joueurs et l'évolution dans le temps.

1.4. Plan de narration

En premier lieu après ce chapitre d'introduction, vous aurez justement le détail de la méthodologie utilisée pour ce mémoire. Il s'agit d'une méthodologie particulière, car elle se voit mêler un sujet de sciences politiques dans un terrain virtuel à l'aide de pratiques inspirées d'anthropologie, le tout donnant un triptyque atypique. J'y raconte mon rapport au terrain et

⁹ THL : Très Haut Level. Il s'agit de tous les contenus allant du niveau 170 au niveau 230.

mon expérience précédant ma position de chercheur dans ce dernier. Je développerai ensuite les techniques utilisées pour récolter les données et la forme que prennent justement ces itérations entre le terrain et la recherche.

La description la plus détaillée possible du terrain suivra ensuite ce chapitre de méthodologie. Il s'agit d'un point très central dans la compréhension des analyses que je fournis, car c'est là que pourront être associés, en certains points, les éléments de ce monde virtuel qu'est Wakfu à des analogies pertinentes pour le domaine de recherche de la science politique et surtout de l'anthropologie et de l'ethnologie virtuelle. De plus, y seront détaillés des éléments techniques de compréhension de l'univers, du vocabulaire lié au terrain et de langage courant pour les communautés de joueurs de MMORPG et plus spécifiquement de Wakfu.

S'ensuivra ensuite un chapitre faisant l'état de l'art de ce domaine de recherche. Il s'agit là d'une zone un peu floue entre la science politique et l'anthropologie dans les MMORPG. La documentation sera donc principalement scindée en deux grandes catégories et le challenge relevé dans ce chapitre sera de faire un rapprochement fonctionnel servant à l'analyse de ces données afin de pouvoir créer un apport concret que ce soit largement dans le domaine de la science politique en ouvrant la porte à d'autres médiums d'études virtuelles ou plus simplement à offrir une étude de cas supplémentaire dans le domaine de la recherche sociale dans les MMORPG.

Ces bases ainsi posées, je pourrai enfin vous évoquer mon expérience de terrain et mes observations encadrées dans deux chapitres d'analyses dans lesquels je développe petit à petit une grille d'analyse mêlant mes observations et des critères théoriques déjà employés par d'autres auteurs. Le premier chapitre sera assez pragmatique et portera sur le fonctionnement formel et informel de la gouvernance d'une guilde et les outils mis à disposition, mais aussi créés par les gestionnaires de guilde afin de faire perdurer leur institution dans le temps. J'y évoquerai des fatalités incontournables dans la réalité de ces organisateurs, leur demandant plus ou moins de ressources et d'investissement dans ces communautés virtuelles qu'ils tentent désespérément de garder en vie. Le second chapitre, plus théorique, portera quant à lui sur les critères de « survie » ou de « décès » d'une guilde dans Wakfu à l'aide des interviews réalisées avec les joueurs du serveur monocompte ainsi qu'à l'aide des outils théoriques apportés par

différents auteurs. J'y proposerai alors mon propre outil d'analyse combiné servant à situer les guildes et leur potentiel de survie dans le temps à l'aide des critères mobilisés dans l'analyse.

Finalement vous retrouverez une conclusion et une bibliographie, ainsi que des annexes qui seront également des outils de compréhension majeure pour illustrer mes propos et rendre ce terrain virtuel et ces communautés de joueurs en ligne, le plus concret et observable possibles. En effet, ce domaine de recherche étant très particulier, l'un des objectifs principaux de ce mémoire est également la vulgarisation des données et des observations pour rendre la lecture accessible que ce soit aux lecteurs scientifiques éloignés de ce secteur de recherche ou des lecteurs non scientifiques souhaitant se renseigner davantage sur le sujet.

2. Méthodologie

2.1. Chercheur, mais avant tout un gros joueur

J'ai mentionné le terme « gros joueurs » dans le chapitre précédent, mais j'aimerais spécifier un peu qu'elle en est la signification à mes yeux en évoquant ma propre expérience du jeu ainsi que mon « CV », en décidant de poursuivre cette expérience non pas en tant que simple joueur, mais également en tant qu'observateur participant. On imagine souvent qu'un observateur participant se doit d'être « vierge » en arrivant sur un nouveau terrain afin de pouvoir laisser de côté ses analyses préliminaires ou ses idées préconçues. Je rejoins l'idée que ce besoin est nécessaire pour la découverte des dynamiques propres à un terrain, mais je pense également que pour pouvoir accéder à certaines strates de connaissances, de réseau et d'observations il faut avoir soit passer suffisamment de temps sur le terrain – ce qui est limité dans le cadre d'un mémoire –, soit d'avoir un parcours préalable permettant d'accéder à ces strates avant d'en devenir un observateur. Évidemment mon rapport au terrain est donc en partie biaisé par mon expérience sur le jeu et mon but est ici de décrire cette expérience afin de pouvoir nuancer ma légitimité en tant qu'observateur, mais en affirmant bel et bien que les données empiriques en ressortant y sont effectivement réelles.

J'ai commencé à jouer à Wakfu depuis sa sortie en « bêta-test¹⁰ » en 2008 en même temps que la série éponyme. Je jouais auparavant à Dofus, MMORPG d'Ankama et se trouvant être dans la même « storyline¹¹ » que Wakfu, 2000 ans avant les événements du « Chaos d'Ogrest » qui a mené à l'ère du Wakfu (cf. infra). Dofus est aussi un jeu stratégique au tour par tour contenant les mêmes classes de personnages, une partie du bestiaire en commun et les mêmes nations à la différence près que dans l'ère du Wakfu, le monde étant inondé, la carte du monde en est remodelée. En arrivant sur Wakfu, j'avais donc une idée du fonctionnement du jeu et n'était pas étranger à l'univers non plus. De plus, je regardais la série en parallèle ainsi que d'autres médias (BD, magazine, site Internet ...) lorsque j'en avais l'occasion. J'ai continué à jouer au jeu à sa sortie officielle jusqu'à arrêter en octobre 2017. J'ai ensuite repris le jeu au début du confinement en mars 2020 et ce jusqu'en aout 2021 pour finalement reprendre le jeu en novembre 2023 avec l'ouverture des serveurs monocompte. Je cumule un temps d'immersion

¹⁰ Un jeu en bêta testing est un jeu en cours de développement, mais nécessitant un test en situation réelle. La bêta-test de Wakfu a ouvert 2 ans avant son lancement officiel et beaucoup de joueurs ont donc pu découvrir le jeu par ce biais.

¹¹ La storyline est l'univers élargi créé par Ankama et qui englobe toutes les histoires, les personnages, les événements présentés dans toutes les œuvres médiatiques d'Ankama. Cet univers s'appelle le Krosmoz, possède une genèse et une histoire complexe détaillant le récit de nombreux acteurs.

en jeu de plus de 6 mois sur tous mes personnages confondus dont 1 mois entier rien que sur le personnage crée sur le serveur monocompte. J'ai atteint mon premier personnage de niveau 200 (niveau maximal à l'époque) assez tardivement dû au fait que je ne pouvais pas m'abonner, faute de moyens financiers et que l'abonnement octroie un certain confort dans l'obtention d'expérience. D'autant plus que j'ai traversé les époques du jeu où toutes les zones de contenu n'étaient pas accessibles sans abonnement. J'ai donc toujours joué un seul personnage à la fois, et c'est une autre raison pour laquelle j'ai mis beaucoup de temps à gravir les niveaux, car le contenu devient très difficile, voire impossible à réaliser en solitaire à partir du niveau 95. La composition d'une équipe est également assez complexe, car elle demande d'avoir 5 autres personnages, hors la plupart des joueurs jouent les 6 personnages à eux seuls et n'offrent donc pas de place pour un PU¹². C'est la raison pour laquelle j'ai rejoint, à l'époque, la guilde Genesisz (une guilde très réputée sur le serveur francophone), qui m'offrait donc un espace de communication et de soutien pour gravir les derniers échelons du jeu et pour découvrir le contenu de haut niveau en étant accompagné. Ils m'ont aidé à atteindre le niveau 200, à m'équiper correctement, à prendre du plaisir en jouant et à me débrouiller seul.

J'ai ensuite eu une période, au début du confinement où je jouais à nouveau avec la guilde. C'est l'année suivante que j'ai entamé un travail de fin de bachelier sur la pratique de Role-Play dans le jeu. Mais quelques mois après le travail terminé, et au sortir de la crise de Covid, les joueurs de la guilde ont petit à petit arrêté de jouer et moi avec.

En jouant à Wakfu, je suis donc passé par plusieurs étapes en tant que joueur : un novice, un joueur aguerri, mais non abonné, un joueur aguerri et abonné, un observateur de pratiques imprévues (De Fruytier 2016) et finalement ma dernière expérience sur les serveurs monocompte, un gros joueur et un observateur participant dans une guilde à haute fréquentation. Je précise gros joueur, car pour moi cela évoque non seulement le temps de jeu quotidien, mais également l'expérience du jeu et de son contenu qui font de moi une référence pour des joueurs moins expérimentés. J'ai connu les différentes mises à jour, refontes et corrections qui ont été apportées au jeu. J'ai été membre d'une guilde réputée sur le serveur multicompte et fait désormais partie d'une des 5 meilleures guildes du serveur monocompte. J'ai connu les joueurs influents sur les différents serveurs, les différents influenceurs médiatiques de la communauté d'Ankama. J'ai pu fréquenter des joueurs proches de

¹² PU = Pick-Up (ramassé en anglais). Il s'agit des personnages recrutés dans le canal de recrutement public du jeu, ne faisant donc pas partie de la guilde, mais permettant de compléter un groupe souhaitant réaliser un contenu spécifique.

développeurs ou de personnalité travaillant à Ankama. J'ai une excellente connaissance du multivers d'Ankama, de ses personnages, de ses intrigues et de ses produits dérivés.

En somme, toutes ces connaissances m'aident à contextualiser et à parfaire les données que j'obtiens au travers de mes observations sur le jeu et dans la guilda. Cela me permet également de plus simplement vulgariser mes analyses auprès des lecteurs. Et si toutes mes itérations dans le jeu n'ont pas été en tant qu'observateur participant, elles m'aident toutefois à pouvoir rapporter mes réflexions à des expériences de jeu et à du contexte historique vis-à-vis du développement de Wakfu depuis sa création.

2.2. [Ma routine de joueur et de chercheur sur Wakfu – Méthodologie de récolte de données](#)

De manière plus pragmatique et détaillée, je vais maintenant expliquer la manière dont je fais mon terrain et je produis des données. Je me suis connecté, à quelques exceptions près, tous les jours depuis la sortie du serveur monocompte. Mon intérêt premier est de regarder un peu l'état du serveur ; y a-t-il beaucoup de monde connecté ? Y a-t-il beaucoup de recrutement proposé pour réaliser du contenu ? Ai-je vendu les objets que j'ai déposés à l'hôtel de vente ?

Par ce biais, je peux me rendre compte en quelques minutes si le serveur ou la guilda est actif aujourd'hui, et en faisant cela tous les jours, je peux observer les périodes globalement plus creuses sur le serveur. C'est le cas des périodes sans vacances dans les milieux francophones, ou simplement des périodes entre plusieurs grosses mises à jour du jeu.

Je suis également présent sur les serveurs Discord de la guilda Sol Invictus, de Wakfu et de certains streamers. Cela me permet de passer voir lorsqu'il y a de l'activité sur ces derniers, repérer les pseudos qui sont plus assidus ou qui interagissent beaucoup. Cela me permet également de surveiller les événements plus ponctuels comme des cas de modération publique ou autres. En étant présent sur le serveur Discord de la guilda et en me connectant tous les jours, je peux aussi en apprendre davantage sur les membres qui la composent. Mon temps de jeu ayant été assez massif, j'ai rapidement pu connecter avec les autres gros joueurs de la guilda, ainsi que les fondateurs. C'est d'ailleurs souvent avec eux que j'ai joué, glanant, par-ci, par-là leurs ressentis par rapport à une situation, leur point de vue par rapport à un aspect de la guilda, leurs conseils vis-à-vis de la gestion d'un tel incident. En somme, mon exposition très prolongée et très assidue avec le terrain m'a permis d'obtenir une place parmi cette communauté, parmi laquelle je compte désormais de vrais amis, et également des opportunités diverses et variées en ce qui concerne l'apprentissage et l'observation de biens de pratiques ou des points de vue sur tout type de sujets touchant de près ou de loin à mon sujet d'étude.

Un autre aspect de ma méthodologie est ma position d'observateur. En me faisant recruter dans la guilde, j'ai bien précisé que je prenais cette position, même si je restais surtout un joueur avant tout. Les fondateurs ont d'ailleurs été un peu surpris de voir que je jouais tous les jours, que j'interagissais beaucoup, mais que je ne prenais que rarement des moments formels pour questionner les joueurs sur leurs pratiques. C'est d'ailleurs à la source d'une blague répétitive comme quoi, j'aurais d'abord rejoint la guilde pour l'observer ne restant normalement que quelques semaines, mais finalement je suis resté, personne ne sait pourquoi. J'ai réalisé diverses interviews semi-directives avec une grille d'entretien (cf. Annexe 4) destinées à pouvoir interroger tout type de joueurs, modérateurs, membres, non-membres, ex-membres... Beaucoup de données que j'ai pu récolter ont malheureusement été perdues dans le rythme du jeu et des discussions et mes tentatives de carnet de terrain n'ont pas été très fructueuses. J'essaie donc de beaucoup référencer à l'aide d'expérience de jeu sur d'autres MMORPG par le biais d'autres auteurs, ou par le biais de mes interviews. Le reste est basé sur mon expérience du jeu, mes observations corrélées avec celles d'autres joueurs de la guilde jouant depuis longue date, et sur mes itérations dans l'univers transmédia, au-delà de juste Wakfu.

Finalement, je pense qu'il est essentiel de préciser que mon parcours et mes observations sur le serveur monocompte ont été principalement situés dans une sphère francophone et « haut niveau » du jeu. J'ai côtoyé une guilde très reconnue avec des joueurs très expérimentés, étant en contact très proche avec les autres joueurs et les autres grosses guildes du serveur monocompte, mais également des grosses guildes du serveur multicompte. J'ai donc réalisé énormément de contenu, dit THL avec des joueurs non membres de la guilde, mais gravitant autour, car étant très amis avec les gestionnaires de notre guilde. Il s'agit de joueurs reconnus par l'entièreté du serveur et très prisés pour leurs compétences accrues sur leurs personnages et sur le jeu de manière générale. Toutes ces interactions m'ont permis de déceler le cercle de « grande réputation » (De Fruytier et al. 2015) du serveur au fil de l'année écoulée. J'ai d'ailleurs sûrement moi-même un genre de réputation dans ce cercle, même si n'étant pas au même niveau que ces joueurs.

3. Description du terrain de recherche

3.1. Wakfu c'est quoi ?

Wakfu est un jeu en ligne massivement multijoueur (MMORPG). La particularité de ces types de jeu est l'aspect social omniprésent. Chaque joueur incarne un avatar qui sera matérialisé dans un espace physique et interactif. Ces jeux possèdent souvent un monde vaste avec plusieurs instances, des villes, des villages, des contrées, etc. ... Le but global d'un MMORPG est de reproduire un environnement complet dans différents aspects, certains proposent du social et du compétitif, d'autres, comme Wakfu, tendent à être le plus varié possible. Après une courte explication du jeu, vous pourrez lire une explication de chaque aspect que le jeu propose dans son design prévu par les développeurs.

Le jeu est développé par une entreprise française assez réputée dans le monde médiatique francophone, Ankama. Ils ont participé à la production de plusieurs gros projets dans le monde francophone, des films, des jeux, des séries, etc. L'entreprise s'est fait connaître par son premier MMORPG du nom de Dofus. C'est dans ce jeu qu'ils ont commencé à créer l'univers du « Krosmoz » par le biais du « Monde des Douze », monde où le jeu Dofus prend place. Cet univers a continué d'être développé dans Wakfu qui suit l'histoire de Dofus, mais 2000 ans plus tard. Le monde est ravagé par une inondation massive (Le Chaos d'Ogrest) qui a complètement changé les continents et qui permet de passer à un nouveau monde, toujours dans le même univers. Les habitants de ce monde sont recoupés en "classes", il s'agit du "type" de personnage que le joueur incarnera et qui influencera toute son expérience de jeu (Annexe 0.1). Chaque classe possède des capacités, un style de jeu, et un univers propre à elle. Pour en citer quelques-unes : les Sram sont souvent des assassins fourbes qui attaquent leurs adversaires dans le dos ou via des pièges. Les Xelor sont des mages, maîtres du temps et qui se déplacent autour de leur cadran. Les Sacrieurs sont des barbares qui deviennent plus forts en prenant des dégâts.

Le but initial du jeu, comme dans tout MMORPG, est de faire progresser, en termes de niveaux, son personnage. Réaliser des quêtes, combattre des monstres, découvrir le monde (Lourtioux 2016) et parvenir à calmer Ogrest, qui est à l'origine des inondations ravageant le monde. Vous verrez, de par ce travail, que ce but peut être dérivé en divers autres objectifs que les joueurs peuvent se fixer tout au long du jeu. En effet, les développeurs n'ont pas lésiné en termes de reproduction sociale et sociétale dans ce jeu, en voici les plus grands axes :

L'économie

Le jeu possède un système économique autonome et régulé par les acteurs. Il existe des axes de vente et d'achat public accessibles à tous, les "Hôtels De Vente" (HDV). Il existe un "HDV" dans chaque nation et à d'autres endroits plus clandestins. On peut y mettre ses objets en vente, moyennant une taxe qui se calcule en fonction du prix de vente et de la durée pendant laquelle l'objet sera affiché en vente (Annexe 0.2). L'argent des taxes est récupéré par les gouvernants (des vrais joueurs) d'une nation et est réinjecté dans les différents territoires qu'elle possède, afin de nourrir une circularité dans l'écologie, les réglementations et l'économie. Nous reviendrons sur ce point plus tard.

Les prix des objets sont déterminés par plusieurs facteurs : la rareté¹³, le temps/la difficulté nécessaire à l'obtention de l'objet¹⁴, sa qualité¹⁵ et finalement, son coût additionnel¹⁶.

Vous pouvez ainsi voir que l'environnement économique du jeu est justifié de A à Z, chaque "kama", la monnaie du jeu, possède une réelle valeur aux yeux des joueurs qui vont essayer de rentabiliser chacune de leurs actions pour gagner un maximum d'argent. La finalité en gagnant cet argent est de se payer ses équipements, qui peuvent parfois être très chers, afin de continuer à optimiser son personnage.

La politique

Dans ce jeu, il existe 4 nations possédant chacune un territoire déterminé et pouvant en acquérir des nouveaux. Chaque nation a sa réputation auprès des joueurs, son climat social et son climat politique. On pourrait résumer simplement par : les Brakmariens sont des rustres, les Bontariens sont des nobles, les Amaknéens sont des fermiers, les Sufokiens sont des ingénieurs. Chaque nation doit élire directement, à chaque 2 semaines, son gouverneur, qui lui-même élira par la suite, donc indirectement, ses sous-gouvernants. Chaque membre du gouvernement se voit attribuer des pouvoirs réels de gestion du jeu, ils peuvent influencer les montants des taxes, les taux à respecter pour l'écologie, les lois et les relations avec les autres nations. Les joueurs peuvent se présenter aux élections à condition d'avoir accumulé suffisamment de points de citoyenneté, qui se gagnent en respectant la loi et en étant un bon citoyen (respecter les taux

¹³ Ratio d'obtention de l'objet à l'issue d'un combat, déterminé par les développeurs

¹⁴Certains monstres sont plus difficiles à tuer, ou sont moins accessibles

¹⁵Un même objet peut avoir plusieurs qualités, du "commun" au "légendaire"

¹⁶ L'addition des ressources nécessaires à la fabrication de l'objet + le temps passé à augmenter de niveaux son métier d'artisanat

d'écologie, combattre les hors-la-loi). Car, si on peut être un bon citoyen, on peut aussi devenir hors-la-loi en passant ses points de citoyenneté sous le seuil de zéro (Annexe 0.3).

Les nations sont en concurrence relative et permanente. Relative, car ils n'y sont pas forcés, les alliances sont possibles et l'entente mutuelle durable pourrait s'instaurer sur une coordination de chaque gouverneur. Néanmoins, le jeu prévoit des champs de bataille¹⁷ pour s'accaparer les territoires neutres, augmentant ainsi leur patrimoine et plaçant la nation dans un confort économique. Il s'agit de la dynamique principale de renouvellement de la politique. Les nations se retrouvent donc assez souvent en guerre les unes contre les autres, et les joueurs aiment garder une légère compétitivité entre nations. Il existe quelques déséquilibres, la majorité des joueurs se trouvent soit à Sufokia, soit à Brakmar et ce sont les deux nations les plus riches (dépendants des périodes et des serveurs).

L'écologie

Le monde de Wakfu se partage entre 2 énergies cosmiques qui font et défont le monde : Le Wakfu est l'énergie qui constitue le bien et l'harmonie, elle est présente dans tout organisme vivant et pur. Le Stasis est l'énergie du mal et de la destruction, elle est la balance du Wakfu, et les deux doivent coexister. Les joueurs possèdent tous une jauge de Wakfu/Stasis qui exprime leur taux de participation à l'écologie. Plus vous respectez les écosystèmes, plus vous êtes chargés de Wakfu, et plus vous les détruisez et plus vous serez chargés de Stasis. Toutefois, ces jauges n'influencent en rien l'expérience de jeu, il s'agit, temporairement, uniquement d'un indicateur informatif pour l'immersion dans le jeu. Ces énergies apportent une profondeur sans contenu pour l'instant. Toutefois, chaque territoire est supervisé par un maître de territoire, aussi appelé MDT (il s'agit d'un PNJ¹⁸) et qui possède une certaine volonté en termes d'écosystèmes. Si sa volonté n'est pas respectée (ex. : en dessous de 100 ou au-dessus de 150 arbres plantés), alors il n'octroiera pas les bonus de territoires qui sont très intéressants pour les joueurs souhaitant augmenter significativement leurs possibilités de récompenses dans la zone.

Mais qu'est-ce que sont ces écosystèmes ? Il existe 230 niveaux dans ce jeu, et chaque zone/territoire appartient à une tranche de 15 niveaux (e.g. : 20 - 35 ou 170 - 185). Par tranche de niveaux, il existe certains types de plantes, de monstres et de ressources. Vous pouvez faire progresser vos métiers en récoltant, mais également en plantant vos ressources, ce qui permet

¹⁷ Instance hors-jeu où les joueurs des nations se battent via différents mini-jeux pour l'acquisition de territoires

¹⁸ Personnage Non-Joueur : Il s'agit des personnages créés et placés dans le jeu par les développeurs pour accompagner le joueur dans son expérience. On peut interagir avec eux, ils possèdent des lignes de dialogues prédéfinies. Ils peuvent également donner des quêtes ou débloquent des éléments de contenu.

de maintenir l'écosystème. Voici les différents métiers de récoltes : Paysan, Herboriste, Trappeur, Mineur, Forestier, Pêcheur. Ces ressources se trouvent en certains nombres dans chaque zone et ne peuvent excéder ou tomber sous des taux fixés par les MDT. Récolter une ressource lorsque le nombre est sous ce taux, ou en planter une lorsqu'elle l'excède revient à de l'écoterrorisme et vous fera perdre des points de citoyenneté. De manière générale, planter une ressource vous octroie du Wakfu, et en supprimer une vous octroie du Stasis.

L'accumulation de ces ressources permet le "crafting" (en français, la fabrication), via les métiers d'artisanat. Voici les différents métiers d'artisanat: Armurier, Bijoutier, Boulanger, Cuisinier, Ébéniste, Maître d'armes, Maroquinier, Tailleur (Annexe 0.4).

La personnalisation

Le jeu propose énormément de moyens de personnalisations pour permettre aux joueurs d'avoir un avatar unique et qui leur correspond. Il existe 10 types d'équipements qui, s'ils ne vous plaisent pas pour les caractéristiques qu'ils vous donnent, peuvent vous intéresser pour leur aspect esthétique. Il existe des milliers d'équipements tous avec un design unique. La principale forme de personnalisation est l'acquisition de « Mimibiote » et de « Transmiroirs » dans la boutique du jeu (paiement contre argent non fictif). Ces objets peuvent copier l'apparence d'un équipement pour le coller à un autre. Ainsi vous pouvez modéliser l'habillement de votre personnage tout en gardant les équipements qui vous donnent les caractéristiques qui vous plaisent.

À la création de votre personnage, chaque classe possède son propre design et au-delà de ça vous pouvez aussi choisir les couleurs de ses habits de base, de sa peau, de ses yeux. Le sexe influence aussi l'apparence du personnage, et vous pouvez choisir sa coiffure et sa tenue de base parmi une sélection des développeurs (cf. Annexe 0.1).

Et enfin, il existe, dans le jeu, des objets de type "costumes" qui n'apportent aucune caractéristique, mais qui fournissent un revêtement complet à votre personnage, facilitant ainsi les indécis qui trouvent leur compte avec ses costumes.

Les stratégies

Pour conclure, Wakfu est un jeu qui augmente en difficulté jusqu'à atteindre des sommets (presque)¹⁹ inatteignables. La connaissance de jeu, l'expérience et la capacité de « shotcall²⁰ » sont des qualités essentielles lorsque l'on souhaite avancer dans le jeu. Il existe plusieurs types de stratégies qu'il faut pouvoir différencier lorsqu'on parle de la difficulté d'un contenu. La stratégie que j'appellerai « explicite » concerne les éléments de gameplay²¹ dirigés par le jeu lui-même via les indications sur un monstre ou données par les PNJ au préalable d'un combat. Il existe même certaines instances dirigées avec des bulles d'informations données par le jeu lors de certaines quêtes. Toutes ces stratégies ne demandent donc pas plus de connaissances pour les nouveaux ou les anciens joueurs puisqu'elles sont toutes explicitées dans le jeu.

Les stratégies implicites sont les stratégies prévues par le jeu, mais qui ne sont pas explicitées par le jeu. Elles sont toutes reprises sur un site communautaire du nom de « MethodWakfu », tout joueur souhaitant découvrir la stratégie d'un contenu qu'il ne connaît pas devra soit passer par ce site, soit avoir des joueurs lui partageant les astuces. Sans cette transmission, le contenu doit se faire à l'aveugle et nécessite donc du « Die and Retry²² ».

La métastratégie touche toutes les stratégies que les joueurs mettent en place d'initiative en prenant en compte les deux derniers types de stratégies. Ainsi, ils savent exactement comment outrepasser telle mécanique ou comment contrer tel problème engendré par le contenu qu'ils souhaitent réaliser. Il s'agit d'une catégorie de stratégie pour des joueurs déjà expérimentés qui sont suffisamment à l'aise que pour annoncer ladite stratégie à leur équipe et mener cette dernière lors de la réalisation du contenu. La métastratégie est donc une construction des joueurs et se rend commune parmi les joueurs partageant leurs astuces. Un exemple concret de métastratégie est l'ordre de priorité des passifs existant dans le jeu. Un passif m'indiquant que je suis censé gagner un bonus en commençant mon tout avec moins de la moitié de mes points

¹⁹ Il existe un boss qui n'avait jamais été battu dans sa difficulté la plus élevée jusqu'au 9 juin 2024. C'est seulement depuis très récemment que le jeu a été « terminé » par ses joueurs. Mais ce n'est que sur le serveur multicompte.

²⁰ Le shotcall est le rôle désigné au joueur qui va annoncer les actions que les autres joueurs vont devoir faire. Il connaît mieux la stratégie que les autres participants et décide en temps réel de comment va se dérouler le contenu.

²¹ Le « gameplay » est l'orientation de jeu définie par les développeurs. Un design de personnage qui est basé sur la défense ou sur l'attaque est un type de gameplay. Un donjon dans lequel il faut respecter certaines conditions lors des combats est également un élément de gameplay, car il oriente la manière de jouer au jeu.

²² Le Die and Retry est un type de jeu ou de stratégie nécessitant de mourir pour acquérir des informations servant à la compréhension d'une dynamique de jeu et permettant d'aller plus loin. Cela servira à compléter le contenu en avançant petit à petit, en mourant à chaque essai raté.

de vie et qu'un autre passif indique qu'au début de mon tour je regagne un certain pourcentage de ces mêmes points de vie, lequel s'appliquera en premier ? Comment puis-je compter sur un passif qui ne va peut-être pas fonctionner ? Le seul moyen de savoir est d'essayer par soi-même, ou de connaître quelqu'un qui a déjà essayé.

Finalement, les stratégies invisibles concernent toutes les données non spécifiées et non balisées par le jeu et qu'il vaut mieux savoir avant de commencer un contenu de haut niveau. En effet, beaucoup d'interactions entre des sorts passifs ou actifs ne sont pas « codifiées » et posent donc question aux joueurs qui s'appêtent à les utiliser. Cela peut poser problème à de nouveaux joueurs qui découvrent une potentielle synergie entre 2 objets ou 2 effets, mais qui ne peuvent s'assurer de leur fonctionnalité qu'en l'essayant eux-mêmes, prenant ainsi le risque que cela ne fonctionne pas et qu'ils aient perdu leur argent dans la manœuvre. Ce genre de petites informations sont très précieuses, car elles permettent vraiment de faire la différence dans un jeu basé autant sur l'optimisation.

3.2. Les acteurs du terrain – Qui sont-ils, quels rôles jouent-ils ?

Afin de rendre la lecture de la suite plus agréable, je vais réaliser ici un point sur les différents acteurs redondants de mon terrain. Ce chapitre sera présenté de manière assez simple et succincte afin d'éviter de complexifier la présentation des acteurs.

Pour commencer, les fondateurs de la guilde Sol Invictus : Liwa et Toufus (qui vivent ensemble), Shtola, Vicky et Elijasp. Plusieurs semaines après le lancement du serveur et de la guilde Vicky et Elijasp ont arrêté de jouer, préférant l'expérience multicompte. Ils jouaient tous les 5 ensembles et se connaissaient du serveur multicompte. Plusieurs d'entre eux se sont d'ailleurs déjà rencontrés dans des IRL²³. Liwa a été désignée pour prendre le rôle formel de cheffe de guilde, le développement des guildes en jeu ne permettant d'en avoir qu'un seul, mais les 5 joueurs se présentent bien comme les fondateurs sur un même pied d'égalité. Vicky et Elijasp sont d'ailleurs parfois présents pour des prises de décisions importantes ou pour donner un avis extérieur, gardant donc un pied dans la guilde qu'ils ont créé, quand bien même ils ne joueraient plus avec ses membres.

D'autres membres notables de la guilde Sol Invictus :

²³ In Real Life : événements présentiels où des joueurs en ligne ont finalement l'occasion de se rassembler et de se rencontrer en personnes.

Hater, dont on a déjà beaucoup parlé et dont on parlera encore, car il a véritablement marqué la guilde par son passage. Joueur plus jeune que les autres en moyenne, Hater a découvert le jeu avec le serveur monocompte, mais a très vite appris les ficelles. Ses forces résident dans sa capacité à établir des stratégies pour gagner beaucoup d'argent ou pour réaliser du contenu. Il n'a pas peur de se lancer dans des donjons qu'il ne connaît pas. Cependant il dénote aussi par son caractère très arrogant et provocateur, qui a tendance à polariser la guilde entre ceux qui l'aiment et ceux qui ne l'aiment pas. Il a aussi tendance à jouer avec les limites de tolérance du règlement, que ce soit du jeu, en profitant de bugs connus ou d'éléments mal équilibrés, ou de la guilde, en ayant des propos ou des actions déplacées mais restant dans le « cadre » du règlement annoncé. Son groupe était constitué d'autres joueurs notables qui sont partis avec lui :Neil et Baie qui avaient rejoint l'équipe de modération, mais également Blues et Pokimane qui l'aidaient à organiser des sorties plus complexes dans le jeu.

Polo, collègue belge, a rejoint la guilde quelques semaines après moi. C'est une personne très boute-en-train qui amorce beaucoup de bonne humeur et d'enthousiasme dans la guilde. Il participe à beaucoup d'événements proposés, le rendant très actif. J'ai eu le plaisir de le rencontrer à Liège pour l'interviewer.

Time Lord, autre collègue belge, a rejoint la guilde après avoir quitté son ancienne guilde, One Shot. La guilde One Shot était une autre des rares guildes à avoir un fonctionnement collégial pour la prise de décision. Mais selon les dires de Time Lord, que j'ai également eu le plaisir de rencontrer, cet aspect de la guilde s'est petit à petit effacé et il ne s'y est plus retrouvé, il a donc décidé de partir. One Shot est une guilde qui a suscité l'intérêt de Sol Invictus pendant un temps, car ils portaient les mêmes couleurs et presque le même blason, ce qui en faisait un faux concurrent, une blague de répétition qui amenait justement de la connivence entre les deux guildes.

Horo était un membre très actif de Sol Invictus pendant la plupart du terrain. Il a été à l'origine d'événements et de sorties qui ont aidé pas mal de joueurs à découvrir le jeu, dont moi. Nous avons pu nous rencontrer à Valenciennes avec Liwa et Toufus, à son domicile, juste avant la convention qu'Ankama organisait.

Finalement, je vais vous parler de certaines guildes qui méritent d'être évoquées pour leur notoriété ou leur mode de fonctionnement typique ou atypique :

Genesiz était ma guilde sur le serveur multicompte. Elle a connu son heure de gloire d'activité et s'est un jour tournée vers le multigaming suite à l'envie de Khrono, le chef, d'étendre la guilde vers d'autres horizons, car pas mal de joueurs diversifiaient leur temps de jeu en dehors de Wakfu. Cela a fini par atténuer la présence des joueurs jusqu'à finalement éteindre petit à petit l'activité sur Wakfu, mais également en dehors de Wakfu. Certains joueurs ont eu des phases de reprises sur Wakfu, comme Chixi, Rusty et Neva, qui m'ont accompagné dans le lancement du serveur monocompte, par exemple. Mais actuellement, presque plus personne de cette guilde n'est véritablement présent sur le jeu.

Eline est une guilde associative liée à une structure E-sport. Leur Discord est très organisé et structuré, car ils possèdent des équipes sur plusieurs jeux et ont donc une dimension multigaming. Finalement le chef de guilde s'est dissocié de la structure et a recréé une guilde de son côté. Ils ont réalisé de bonnes performances en début de serveur, mais les joueurs sont partis les uns après les autres, jusqu'à ce que la guilde soit abandonnée. Plus personne n'est dedans actuellement.

Les Grimalkins sont arrivés plus tard sur le serveur. Leur cheffe de guilde est une joueuse très connue dans la communauté, car elle diffuse son contenu en direct et sur YouTube. Cela lui a permis de constituer un groupe de joueurs très prometteurs, ce qui a propulsé la guilde dans les hauts de classement sur le contenu THL. Mais la plupart de ces joueurs ont fini par retourner sur le serveur multicompte. La cheffe lassée et moins présente, la guilde est donc moins importante, mais conserve néanmoins quelques joueurs de grande notoriété.

Quelques mentions d'autres guildes encore bien présentes sur le serveur et avec leur réputation qui les précèdent sans pour autant avoir besoin de détailler : Andromeda, Prélude chez qui est parti Hater et sa bande, Magi-Call-Girl et Storm Troopers. Et tout comme les empires, ces guildes ont toutes eu leur moment de gloire, mais ne sont jamais éternelles, c'est d'ailleurs ce qui me pousse à observer la manière dont elle tente de survivre, mais finissent inexorablement par s'éteindre.

4. État de l'art

L'état de la recherche dans les MMORPG, et les guildes plus spécifiquement, est assez récent étant donné qu'il est lié au médium observé, les jeux vidéo et les jeux en lignes. On y retrouve des auteurs phares et beaucoup de publications cherchant à délimiter le domaine de recherche, le vocabulaire y étant lié et les implications dans d'autres disciplines des sciences sociales. L'application de méthodes de recherches qualitatives dans des espaces virtuels (Ducheneaut, Moore, et Nickell 2007) et la méthodologie qui en découle sont assez particulières. Depuis le début des années 2000, plusieurs travaux ont été consacrés uniquement au déblayage de telles méthodes afin de pouvoir légitimer correctement les données extraites de ces espaces immatériels. On y trouve là les publications de Boellstorff (Boellstorff et al. 2012), de Pink (Pink et al. 2016) ou encore, dans le milieu francophone, les articles de Jouët et Le Caroff (Jouët et Le Caroff 2013). Ces publications en tout genre nous décrivent à quel point la recherche en ligne et dans les mondes connectés (qu'ils soient représentés en 3D ou non) est malgré tout tangible et légitime. Les méthodes de collecte de données peuvent autant être qualitatives, comme les immersions prolongées dans des communautés de gamers (Servais 2021), ou encore quantitative, comme, par exemple, l'étude massive du public des joueurs de World of Warcraft dans les travaux de Yee et Ducheneaut (Ducheneaut, Nick Yee, et al. 2006). Ce n'est pas pour autant que ces données sont faciles à obtenir et les moyens déployés pour recourir à une telle récolte sont conséquents, que l'on parle en termes d'argent propre ou simplement de temps à investir (Taylor 1999).

Dans tous les cas, la construction des observations et des savoirs dans ce domaine est un amoncellement de pièces uniques, d'études de cas originales et de beaucoup de coïncidences. Ce qui permet, à l'heure actuelle, de pouvoir affirmer des choses sur les MMORPG, leur public et les associations de joueurs telles que les guildes, c'est avant tout de par la multitudes d'études de cas présentes, ce que Taylor, préconisait déjà en 2006 afin de pouvoir légitimer ses travaux, qui, à l'époque, manquait de validations par d'autres observations (Taylor 2006). Depuis lors, certains auteurs, comme Bainbridge (Bainbridge 2010), se sont spécialisés dans le développement d'une méthodologie de recherche propre aux MMORPG.

Pour d'abord évoquer l'expérience de jeu dans les MMORPG, et dans Wakfu plus spécifiquement, il faut revenir sur des bases de jeu de table, comme le jeu de rôle. Il s'agit d'un jeu ancestral dont le genre des MMORPG découle directement, même si la dimension massivement sociale et l'expérience partagée entre les joueurs (Ducheneaut, Nicholas Yee, et

al. 2006) en est sa principale différence. Dans un jeu de rôle, il faut choisir une classe de personnage et/ou une race, ce type de jeu permettant de pouvoir incarner des personnages possédant d'autres attribut physiques et phénotypiques que les humains. Ce choix aura un impact radical sur l'expérience du joueur car il déterminera le gameplay du joueur tout au long de son aventure (Ducheneaut, Nick Yee, et al. 2006). Il est tout aussi important de choisir la manière dont son avatar sera habillé, et je ne parle pas simplement de revêtement. Un avatar dans un jeu, surtout s'il est représenté en 3D, pourra, très souvent, avoir un détail net sur sa corpulence, ses traits de visages, sa voix, sa musculature, etc. Déjà en 1999, ce détail est souligné dans les travaux de Taylor, pour préciser l'importance des corps dans ces jeux en lignes (Taylor 1999).

Ensuite, un caractère typique des MMORPG dans l'expérience des joueurs, c'est le temps passé sur ces jeux. Un MMORPG, en plus d'être un monde virtuel dans lequel il est possible d'explorer, de marchander, de créer, de combattre, etc., est un support social conséquent où bien des activités de la vie quotidienne sont retranscrites. Ce temps passé à réaliser toutes sortes d'actions qu'un humain pourrait faire, ou non, dans sa vie de tous les jours est d'ailleurs associé à une forme de travail en soi, avec toutes les dimensions techniques et sociales y étant rattachées (Yee 2006). Tous ces joueurs se regroupant dans ces instances virtuelles ont une expérience commune dans un certain sens, ne serait-ce que de par le cadre apporté par les développeurs du jeu par le biais du contenu de jeu. Mais le principal facteur d'expérience de jeu reste l'œuvre des joueurs, leurs envies, leurs choix (Taylor 2006). Il ne faut pas sous-estimer, de par le caractère virtuel, les créations des joueurs de MMORPG. Bien des publications nous montrent le lien étroit entre le réel et le virtuel dans ces jeux. Qu'il s'agisse des relations créées via les guildes se poursuivant jusqu'en face-à-face (Ducheneaut, Nicholas Yee, et al. 2006), de la transmission de savoirs et de pratiques qui peuvent parfois être transposées jusque dans un CV (Berry 2009) ou même de la reproductibilité entre les terrain virtuels et les terrains réels (Ducheneaut et al. 2007). Le caractère expansif des communautés en lignes (Bainbridge 2010) permet vraiment de se questionner sur la notion du réel et du virtuel. C'est d'ailleurs ce que décrit parfaitement Calleja, lorsqu'elle nous explique que la notion de réel est relative au contexte social, culturel, géographique et personnel à partir de laquelle elle est discutée (Calleja 2010). Le lien entre les organisations virtuelles, régies par des humains, et les structures réelles n'est donc pas à négliger.

Au final, les joueurs auront tous une expérience de jeu différente selon les raisons qui les ont poussés à rejoindre le jeu, les rencontres qu'ils auront faites ou simplement les événements

majeurs, internes ou externes au jeu, qui auront marqué leur parcours de joueur. C'est dans cette optique, et de par ces dispositions de paramètres socialement construits que Consalvo nous parle de capital vidéoludique²⁴ (Consalvo 2007).

En ce qui concerne les guildes dans les MMORPG, pour m'aider à cadrer ma recherche et mes observations, j'ai principalement cherché des auteurs qui relatent de leurs expériences et de leurs observations dans ces milieux sociaux, peu importe le jeu dans lequel ils pouvaient se trouver. Plusieurs points m'intéressent dans ces ouvrages, à commencer par les modes de gouvernance dans les guildes tous jeux confondus. Tout d'abord, pour pouvoir s'avancer sur un mode de gouvernance, il faut pouvoir identifier les acteurs d'une guildes et leurs rôles. On trouve ces observations dans les travaux de Berry (Berry 2009) ou de Servais (Servais 2018), lorsqu'il nous parle de la hiérarchie dans les guildes, des Guild Master (GM) ou encore des sites (externes aux jeux) dans lesquels les guildes recensent toutes sortes d'informations. Ensuite, pour parler de la gouvernance de la guildes transposée dans le jeu, on y trouve, tout comme dans WoW²⁵, la possibilité de nommer et organiser ses grades comme on le souhaite. Wakfu prévoit une série de privilèges activables ou désactivables pour chaque grade, formant ainsi indirectement une hiérarchie. Mais outre ces rôles formels (Laloux, Poireaux, et Blanchard 2015) ou formalisés, on y trouve des rôles réels parfois légèrement différents. Servais, dans son ouvrage, nous parle de « Raid master²⁶ ». Si le rôle de GM est difficilement oubliable, ce peu importe le jeu dans lequel la guildes va se développer, le rôle de Raid Master, lui, ne prend pas spécialement la même forme. Dans Wakfu, un Raid Master sera plus apparenté à un joueur très assidu qui souhaite organiser des sorties à haute difficulté. Mais les Raids de WoW n'ayant pas d'autre analogie que les donjons dans Wakfu, la transposition s'arrête là. Le GM, lui bien présent dans Wakfu, est un rôle d'apparence formelle, mais qui peut parfois être réattribué de manière autonome par les membres à un joueur plus assidu, plus fédérateur ou plus fréquemment présent. C'est le cas de la guildes des Dragons Immortels de Servais, mais c'est également le cas de la guildes One Shot où Time Lord en était le chef désigné par les membres, mais n'était en réalité qu'un autre membre parmi les autres, le « vrai » chef étant simplement absent du jeu. Le détail du rôle de GM et de son importance a déjà été présenté dans plusieurs

²⁴ Traduit de l'anglais : Gaming capital

²⁵ MMORPG dans lequel Servais s'est plongé pour écrire son livre.

²⁶ Les Raids sont un type de contenu complexe dans WoW, demandant beaucoup de ressources humaines et d'organisation. Le Raid Master est donc, grossièrement, celui qui s'occupe de coordonner les membres sélectionnés pour les Raids.

travaux. On y retrouve tant des mémoires comme ceux de Sauvenière (Sauvenière et Servais 2023) et de De Fruytier (De Fruytier et al. 2015), que des livres comme celui de Servais, de Levine (Levine 2008) ou de Berry (Berry 2007). Mais il existe également toutes sortes d'autres rôles prenant part au fonctionnement de la guilde, tels que des trésoriers, officiers, etc (Williams, Kirschner, et Suhaimi-Broder 2014). Tous ont voix au chapitre lorsqu'il s'agit de prendre une décision, que ce soit en discutant la décision directement ou en l'influençant de par ses interactions et présences dans la bulle organisatrice de la guilde.

En ce qui concerne la gestion au quotidien de la guilde j'ai pu reconnaître mon expérience de terrain dans les observations de Servais :

« Le rappel à l'ordre est le premier niveau de sanction. Dans les cas les plus problématiques, la pénalité la plus courante est la dégradation temporaire ou durable. Concrètement, cela signifie que le joueur dégradé perd ses avantages de grade. Son accès au coffre de guilde peut être restreint, il ne peut plus être convoqué en raid ou perdre son statut d'officier. Bref, les conséquences sont symboliques, et pratiques. Mais la plupart du temps, on essaye d'éviter les éclats de voix et les conflits trop ouverts, même dans le cas extrême du renvoi » (Servais 2021).

Il est effectivement courant de voir ce mode de fonctionnement dans les guildes de Wakfu, rappelant un schéma de gouvernance assez vertical. L'aspect vertical ou horizontal de ce genre de gestion va, en réalité, dépendre du type de guilde (Williams et al. 2006) qu'on observe. Sol Invictus se retrouve plutôt dans un schéma de guilde sociale, les fondateurs de la guilde se connaissant déjà avant de la créer en jeu. C'est d'ailleurs un cas particulier de gouvernance assez horizontale, qu'on ne retrouve que très rarement, sinon jamais, dans Wakfu.

Ce partage de responsabilités entre les 5 fondateurs ne retire en rien l'implication sentimentale (Coavoux 2010) de chacun d'entre eux. Au contraire, il renforce bien les liens sociaux entre ces derniers, donnant énormément de temps et d'énergie dans le maintien de cette organisation qui ne leur apporte pas grand-chose individuellement. Un travail qui permet de comprendre ce décalage et qui permet de vraiment cerner la volonté de dépasser le cadre virtuel dans l'aboutissement de telles observations est celui de Vincent Berry (Berry 2016). Dans ses écrits, la vie réelle derrière les organisations de joueurs en ligne prend une légitimité indéniable, d'autant plus lorsqu'il s'agit de guildes, pour leur caractère bénévole et pourtant essentiel à la transmission de savoirs et l'émulation de la communauté de joueur à travers le temps.

Cependant, regarder la manière dont la guilde est gérée n'est pas suffisant à la compréhension de sa longévité, il faut aussi pouvoir comprendre, de manière qualitative et détaillée, les facteurs qui rentrent en compte pour la survie d'une guilde. Savoir ce qu'est une guilde « en vie » ou une guilde « morte » est déjà assez subtil. Une guilde cesse-t-elle d'être en vie lorsqu'elle passe sous un certain seuil d'activité, de membre ou de génération de points de guilde²⁷ ? On peut difficilement jauger ces seuils, mais on peut assez facilement établir des repères relatifs. Une immigration de joueurs sur sa guilde est évidemment plus bénéfique qu'une émigration. Ces migrations peuvent se faire entre les jeux ou entre des guildes (Piéron 2019). De ce fait, les guildes sont des entités fragiles (Piéron 2019) et faiblement maillées (Williams et al. 2006) qui tiennent surtout grâce aux intérêts partagés entre ses membres. Les joueurs ont des besoins sociaux, des besoins pratiques et des besoins ludiques qui, s'ils ne sont pas assez convergents, aboutissent à des divisions au sein de la guilde, puis à des émigrations. Dans un autre sens, la convergence de ces intérêts est un ciment dans lequel les membres vont forger de la sympathie, de l'entraide voire de l'amitié les uns pour les autres.

La présence de membres et l'alignement de leurs intérêts ne sont pas les seuls ingrédients à la composition de ce ciment relationnel. Le cadre et la structure dans lesquels ces personnes vont interagir vont aussi jouer leur rôle. Il était question, quelques paragraphes plus hauts, du mode de gouvernance d'une guilde, qu'on peut résumer ici par la modération, c'est-à-dire les règles présentées et appliquées par les modérateurs et la manière dont ces règles sont discutées et instaurées. Cette modération encadre les relations et les interactions entre les membres dans le but d'offrir un espace sain et sécurisé pour tous les membres. Elle est d'autant plus importante que les sociabilités (Berry 2016) sont diverses, tantôt uniquement numériques, tantôt prolongées de la vie réelle jusqu'au virtuel. Ainsi, une bonne communication et une bonne entente entre les membres d'une guilde aura une importance majeure dans la survivabilité de la guilde (Chen 2009). En outre, parler du mode de gouvernance n'est pas représentatif de ce que peut englober la structure d'une guilde. En effet, une guilde est un moyen pour les joueurs de transmettre du savoir (De Fruytier et al. 2015) mais surtout pour émuler sa communauté de membres. Que ce soit par le biais de sorties en guilde, de la réalisation de performance sur le jeu, de multigaming ou simplement d'ambiance "chill" (Servais 2021), l'espace dédié à ces

²⁷ Les points de guilde sont générés en réalisant des quêtes quotidiennes par les membres ou en réalisant n'importe quel type de contenu avec d'autres membres de la guilde.

activités doit être organisé pour permettre à tous les membres d'en profiter. Il est aussi important de mentionner que l'utilisation et la répartition des ressources communes aux membres d'une guildes doivent être pensées et présenter de manière transparente, et qu'à nouveau, cela demande une certaine organisation et préparation. Et c'est de par ces lectures que je vous présenterai plus en détail, les critères d'analyses que j'utiliserai pour développer ma question de recherche.

Enfin, j'ai pu déceler des similitudes avec des organisations bien réelles et déjà observées dans des domaines moins « niches » de la recherche en sciences sociales. Certes, très abstraitement définis, les nouveaux mouvements sociaux présentent néanmoins beaucoup de points communs avec les guildes dans Wakfu. Bien que ces mouvements prennent toutes sortes de formes en fonction de leur contexte de naissance et les causes qu'ils prônent, il existe, dans la littérature, quelques structures généralement observables. J'y retrouve une comparaison assez parlante en termes de ressources sociales mobilisées en leur sein, de gouvernance et également de pérennité avec les guildes de Wakfu. Ces ressources sont principalement celles d'organisation non lucrative et se répartissent en 5 thématiques (Lefebvre et al. 2022) : les ressources humaines, financières, d'infrastructure, stratégiques et relationnelles. Toutes ces ressources sont transposables dans Wakfu et ses guildes. Les ressources humaines se traduisent par les membres de la guildes ; les financières par l'activité et ce qu'elle permet d'accomplir en termes de contenu ; celles d'infrastructure par les bonus que la guildes octroie en jeu ; les stratégiques par le cumul de connaissances détenus parmi les joueurs de la guildes ; les relationnelles par l'entente et la modération de la guildes.

Les nouveaux mouvements sociaux sont structurés en 4 points (della Porta 2006) :

1. Une participation formelle des membres avec des règles écrites, des procédures établies, un leader reconnu et une organisation claire.

On observe effectivement ce genre d'introduction dans les guildes de MMORPG, que ce soit via l'utilisation des outils proposés en jeu pour gérer sa guildes ou via d'autres outils numériques tels que des forums ou des serveurs Discord.

2. Du professionnalisme, vu par le biais d'une équipe rémunérée qui poursuit une carrière dans l'organisation.

Évidemment ici, il ne sera pas question de rémunération, et encore, on pourrait voir le fait de faire partie de la communauté et d’user de ses avantages (camarades de jeu, bonus de guilde en jeu, transmission de savoir, etc.).

3. Une différenciation interne entre les différentes fonctions et unités territoriales.

Chaque membre possède effectivement un rôle différent, qu’il soit donné par la classe de son ou ses personnages en jeu, ou par la place qu’il occupe socialement dans la guilde. Les unités territoriales peuvent être vues comme des jeux différents, dans le cas d’une guilde multigaming par exemple.

4. De l’intégration, au travers des mécanismes de coordination verticale et/ou horizontale.

Le canal de suggestions, propre au serveur Discord de la guilde Sol Invictus, est un bon exemple de mécanisme d’intégration horizontale. En dehors de ça, la modération produit également de l’intégration, plus verticale cette fois.

La comparaison ne s’arrête pas là, dès lors qu’on parle aussi des différentes stratégies de mobilisation (della Porta 2006) au sein de ces organisations. À nouveau, présenté dans les travaux de della Porta, ces stratégies évoquent la manière dont un mouvement trouve ses membres et les mobilisent pour la cause de l’organisation. Cela ressemble effectivement à ce qu’une guilde peut tenter de mettre en œuvre pour recruter de nouveaux membres ou pour les fidéliser ; un ensemble de valeurs partagées, des activités de détente ou la possibilité de gravir des échelons au travers de sa participation. L’entente des membres autour d’intérêts communs et d’une ambiance détendue est assez représentative de la possibilité de la guilde à durer dans le temps.

Cette analogie avec les nouveaux mouvements sociaux est surtout pertinente pour tenter d’apporter un cadre plus large que le simple domaine de la recherche des guildes de MMORPG. Ces organisations créées sur base volontaire, gérées en bénévolat et pourtant parfois tout aussi bien entretenues que des grandes entreprises, ont un réel message latent à nous transmettre sur la manière dont peut se créer des mouvements sociaux et dont ils peuvent perdurer dans le temps. Si ce travail ne s’attarde pas tant sur cette perspective, car il détaille plutôt ce qu’une guilde peut mettre en place pour survivre, il souhaite toutefois bien s’ancrer dans ce plus grand dessein. Au final, ces guildes, organisations virtuelles dans des mondes tout aussi virtuels, sont

bel et bien des initiatives humaines et retranscrivent les mêmes choses que dans toutes organisations humaines ; il faut juste pouvoir transposer ces problématiques d'un monde à l'autre...

5. L'organisation d'une guilde et son mode de gouvernance

5.1. Introduction

Dans ce chapitre nous parlerons de la gouvernance et de sa mise en œuvre au sein de la guilde Sol Invictus, avec quelques éléments d'attraits généraux. Nous toucherons donc à ce qui concerne les règles, la modération, l'utilisation d'un médium principalement hors-jeu ainsi que l'application des règles et les sanctions y étant liées. Le cas de Sol Invictus est assez particulier en la matière, car il s'agit d'un très rare cas de gouvernance partagée, qu'on pourrait sommairement qualifier de plus « démocratique ».

Nous avons pu voir dans le chapitre précédent que la hiérarchisation a une place importante, mais pourtant assez fluide et mobile (della Porta 2006), l'implication et le temps de jeu étant un élément de mobilité sociale assez puissant. Une constante persiste néanmoins, les chefs de guilde, qu'ils soient seuls ou en comité, restent les mandataires de l'ordre et du pouvoir de décision finale. La relation entre cette autorité « suprême » est cependant fort nuancée par les acteurs principaux du bon vivre en guilde, les joueurs, ainsi que par les intentions des chefs de guilde lors de la création de cette dernière. Les choix de gouvernance dans la guilde influent plus ou moins son fonctionnement et sa survie dans le temps. Nous verrons des paramètres qui permettent d'analyser plus en profondeur la structure générale qui encadre la pérennité des guildes de Wakfu sur le serveur monocompte.

5.2. La gouvernance de Sol Invictus

Pour présenter le fonctionnement de la guilde Sol Invictus, il est intéressant de reprendre le parcours réalisé par un joueur nouvellement recruté, cela servira de fil rouge à la présentation des données.

Lorsqu'un joueur rencontre des membres de Sol Invictus en jeu, que ce soit en faisant une activité commune ou simplement une transaction, la simple interaction permet parfois aux joueurs de s'apprécier ou d'apprécier leur fonctionnement ensemble. Il arrive que suite à cet échange ou justement par la multiplication de ces échanges, le joueur se voit proposer ou propose lui-même de rejoindre la guilde.

Pour inviter un nouveau membre, il faut impérativement passer par l'un des trois chefs de guilde, Liwa, Touffus ou Shtola (Vicky et Elijasp étant également fondateurs, mais ne jouant plus sur le serveur monocompte), ou par un modérateur. Ceux-ci réalisent l'invitation en jeu

lorsqu'ils ont l'occasion de se connecter et invitent ensuite le nouveau membre sur le serveur Discord. Ce dernier devra ensuite rédiger une petite présentation de son personnage et de son compte, de ce qu'il cherche dans le jeu, de son niveau, son ancienneté, etc. En somme, toutes les informations qui permettraient aux autres joueurs de savoir si ça les intéresse de jouer avec lui en fonction du type de contenu qui leur est favori.

À la suite de cette présentation s'ensuit une observation du joueur allant d'une semaine à un mois et menant à l'approbation ou non par les chefs de guildes pour accepter ce joueur définitivement dans la guildes. Il est bien spécifié que tant que cette observation n'a pas été menée à terme, le joueur ne fait pas encore partie de la guildes en tant que « membre ». Il est donc qualifié et statué en tant que « recrue ».

Un mot sur Discord, il s'agit d'un réseau social visant un public principalement de joueurs. L'application propose d'avoir des conversations privées entre utilisateurs, mais également de se regrouper en serveurs qui sont complètement libres d'organisation par leurs créateurs. Les chefs de guildes ont donc créé un serveur « Sol Invictus » sur Discord et l'ont organisé de la manière suivante. Une catégorie « modération », invisible aux membres et dédiée à des conversations privées entre les modérateurs et les chefs sur des casus quotidiens de la guildes. Une catégorie « informations » regroupant des canaux, ne permettant pas les interactions, tels que le règlement, les annonces publiques, le recensement des joueurs, de leurs personnages et de leurs métiers ainsi qu'un canal de suggestions pour des idées d'amélioration. Une catégorie « coin recrutement » avec le canal prévu à la présentation des recrues. Une catégorie « Wakfu » regroupant les canaux de discussions liés aux activités en jeu, aux exploits des joueurs ou à leurs suggestions de recrutement pour du contenu. Finalement, une catégorie « Salon de thé » avec des discussions plus informelles, du partage d'images à caractère humoristique ou de l'animation de guildes ainsi que des joueurs n'en faisant pas partie officiellement, mais sympathisant avec ses joueurs.

Le détail de l'organisation du serveur Discord est assez révélateur de l'organisation de la guildes. Il est cependant à noter que la place des joueurs dans la prise de décision ou dans la vie quotidienne de la guildes n'est pas à négliger. Les problèmes qui sont discutés dans le canal de modération sont principalement remontés par les joueurs à des modérateurs, qui décident ensuite d'en discuter entre eux et avec les chefs de guildes. Le canal « suggestion » est aussi moteur d'idées pour améliorer le quotidien des joueurs, et en ce sens, les chefs et modérateurs

sont au service des joueurs. Lorsqu'un joueur propose l'addition d'une fonctionnalité au serveur ou propose une modification tant sur un point du règlement que sur une dynamique de guildes, ce joueur est très souvent écouté et le changement se fait dans la journée la plupart du temps.

Pour évoquer maintenant l'aspect plus d'entretien quotidien du bon vivre en guildes, nous allons parler du règlement et de la modération. Le règlement est le suivant :

- « En premier lieu, si ce n'est pas le cas, nous vous demandons de modifier votre pseudo discord afin qu'il corresponde à celui de votre perso en jeu.

Les pseudos à caractère discriminatoire ou vulgaire ne sont pas tolérés.

- Malgré l'âge avancé des créateurs, la guildes se veut tout public. Insultes, harcèlement, diffamation et sont pas tolérés.
- Veuillez respecter les différents salons de discussion, ne pas spam, flood ou partager des contenus illégaux, choquants ou offensants.
- Sans demander une orthographe irréprochable, le strict minimum est demandé ; pas de langage sms.
- Si vous avez un souci avec un membre, veuillez en parler en MP avec un gérant. N'écrivez pas vos drama sur la place publique.
- La triche et tout comportement hors CGU²⁸ ne sont pas tolérés.
- La guildes n'est pas orientée pvp²⁹ et ne s'engage dans aucune extraction ou agressions³⁰. C'est au bon vouloir des membres.
- Le commerce/troc entre guildes est fortement recommandé
- Le recensement est **obligatoire**. »

Il s'agit d'une base assez claire et simple pour que l'environnement de jeu reste convivial et offre l'opportunité de toutes et tous se respecter. La modération, elle, s'opère donc à partir de ce règlement. Lorsque l'une de ces règles est transgressée par un joueur, ou que des faits sont remontés à l'équipe de modération par les joueurs de la guildes, voire même des externes, ils

²⁸ CGU : Conditions Générales d'Utilisation. Il s'agit en somme du cadre de bonne entente que propose le jeu lorsqu'on le lance.

²⁹ Player Versus Player. Il s'agit de la possibilité, dans tout jeu vidéo, de se battre directement avec d'autres joueurs en jeu. Dans Wakfu cette fonctionnalité est optionnelle.

³⁰ Il s'agit d'une mécanique d'agression entre joueurs activable ou désactivable. Cela permet d'obtenir des ressources supplémentaires, mais pour les « encaisser » il faut procéder à une extraction qui nécessite une coordination avec d'autres joueurs, de la même guildes généralement.

sont alors discutés et une décision en est émise. Les décisions sont prises à la majorité simple, après quelques échanges argumentaires. Les cas sont discutés avec les membres de l'équipe de modération qui sont présents et actifs sur le Discord dans les quelques heures suivant l'annonce des faits à discuter. Parfois, le manque de représentativité, dû à l'absence de certains modérateurs, peut amener à rallonger le processus de décision jusqu'à, dans certains cas, le rendre obsolète au moment de la prise de décision. Mais l'enjeu est le même dans la tête de tous, préserver la bonne entente et la convivialité dans la guild. Les décisions prennent différentes formes plus douces, un message privé au joueur concerné, une annonce publique pour repréciser un point de vie en commun, ou des formes plus fortes, la confrontation en public d'un comportement non toléré, la mise à l'écart d'un joueur durant une période temporaire ou alors de manière définitive.

Un outil à disposition des chefs des différentes guildes du serveur est ce que je vais appeler le « player-naming » et le « character-naming ». Dans Wakfu, les joueurs possèdent un pseudo de compte ainsi qu'un pseudonyme pour chaque personne qu'ils possèdent. Pour pouvoir être reconnu en jeu et ce peu importe avec quel personnage ils se connectent, les joueurs ont tendance à dériver leur pseudo principal pour les différents nouveaux personnages qu'ils vont créer. Le « player-naming » désigne donc l'appellation générale par laquelle le joueur est connu sur le jeu, peu importe le serveur voire le jeu. Il s'agira du pseudo que s'est donné le joueur en tant que membre d'une ou plusieurs communautés gaming. Le « Character-naming » désignera donc le pseudo utilisé pour le personnage principal et qui sera généralement dérivé pour tous les personnages secondaires. Ce dernier comporte quelques nuances, pour ne pas les appeler des exceptions. Pour prendre un exemple concret :

Toufus est le sadida de notre chef de guild, une classe liée intrinsèquement à la nature et possédant une esthétique aux couleurs vertes et touffues comme les arbres. Mais il a également créé un sacrieur qu'il a décidé de nommer Toufeu, la classe des sacrieurs étant plus vindicative et ayant comme élément principal de dégâts, le feu. Cela crée un jeu de mots simple, adaptant son pseudo principal au personnage secondaire qu'il vient de créer, tout en rendant le joueur reconnaissable. Ce qui est intéressant de noter, c'est que Toufus continue d'être appelé Toufus, qu'il joue son sadida, son sacrieur ou un autre de ses personnages, car il s'agit du nom de son personnage principal. Les autres joueurs de la guild, mais également des différents serveurs le connaissent sous cette appellation et le reconnaissent ainsi.

Ce qui n'est pas exactement le cas de Horo. S'il s'agit là de la dénomination par laquelle on l'appelle, il ne s'agit aucunement d'un pseudo récurrent que ce joueur emploie. Car Horo crée un nouveau pseudo pour chacun de ses personnages n'ayant aucun lien avec les précédents si ce n'est le caractère humoristique ou simplement sarcastique. « Horo-Chie-Ma-Roue » était son personnage principal et celui avec lequel on jouait le plus souvent au moment où il a rejoint la guilde, et c'est donc le pseudo par lequel les gens le dénomment. Il ne s'agit pourtant pas du tout du pseudo qu'Horo s'est lui-même donné en s'identifiant sur des jeux en ligne à la base. Shtola était connu sur les autres serveurs en tant que Lawrento, dit « Law », mais a fini par accepter de se faire appeler Shtola, car il s'agissait de son personnage le plus reconnaissable dans la guilde.

En bref, le « player-naming » désigne le pseudo attribué à un joueur, peu importe le serveur, le personnage joué voire même le jeu sur lequel il se trouve. Et le « character-naming » désigne toutes les dérives de pseudo trouvées par ledit joueur et étant plus ou moins liés au pseudo de base. Les deux peuvent être alignés, c'est le cas de Blues qui possèdent toujours la dénomination « Blues » dans les pseudos de tous ses personnages. Mais ce n'est pas toujours le cas comme pour Horo, par exemple.

Finalement ces appellations sont particulièrement utiles en ce qui concerne la vie communautaire des joueurs, être capable de se reconnaître, de se forger une réputation, de créer un réseau de joueurs pour se retrouver dans sa guilde ou sa liste d'amis ou même s'éviter à vue et s'ignorer en cas de dysfonctionnement conjoint. Et c'est également très utile pour l'aspect « hors-jeu » et l'aspect communautaire de guilde pour tout ce qui va toucher à la modération, la gestion et l'observation des joueurs au sein de la guilde. Si les joueurs n'étaient pas reconnus par leurs pseudos de compte ou par un dérivé de leur pseudo principal, ils pourraient aisément se dissimuler sous des pseudos inédits afin de commettre des « méfaits » sans être reconnus. Encore en reprenant le cas de Hater, il a pu être reconnu par sa victime grâce au nom de compte et au pseudo de son personnage de base, a été dénoncé auprès des différents chefs de guilde et a pu être identifié comme appartenant à Sol Invictus très rapidement. Entraînant la suite des événements de modération ayant déjà été explicités plus haut.

5.3. L'inéluctable challenge des guildes

Le cas de Hater (cf. supra) était un exemple de comportement contraire aux CGU et portant donc atteinte à la réputation de la guildes. La sanction qui y était attachée a permis de garder le cadre et le joueur dans la guildes, en ce sens, on peut dire qu'il s'agissait d'une bonne réaction des chefs de guildes et des modérateurs. Ce n'est par contre pas le cas de « Sahturne » qui avait déjà intégré la guildes en février 2024, mais qui a été contraint de la quitter pour transgression du règlement en tenant des propos choquants ou offensants. Il a d'ailleurs demandé à rejoindre la guildes à nouveau en septembre et a été refusé assez catégoriquement.

Tout ce qui a été présenté au préalable est valable dans le contexte d'une guildes à haute fréquentation et qui cherche justement à maintenir voir à améliorer continuellement son statut. Mais pour connaître la recette qui fait qu'une guildes arrive à effectivement survivre dans le temps, il ne faut pas uniquement observer celles qui y parviennent et détailler leurs modes de fonctionnement. Il peut également être intéressant de prendre le contrepied et d'observer des guildes qui se sont lancées et qui ont fini par être abandonnées puis peut-être supprimées. Nous reprendrons donc l'exemple de la nouvelle Genesiz, Testament, lors de l'ouverture des serveurs monocompte.

Une guildes doit constamment recruter de nouveaux membres pour pallier « l'érosion » naturelle des joueurs qui s'arrêtent, qui font des pauses ou qui sont contraints de quitter la guildes (cf. supra). Mais le recrutement en début de serveur ou pour une guildes qui souhaite se lancer dans un « marché » de guildes, déjà haut niveau, nécessite des stratégies de communication et des arguments de vente suffisamment convaincants. Lors du lancement du serveur, Testament a donc été créée par Rusty, Chrix et moi-même. Nous avons recruté une dizaine de joueurs qui étaient relativement assidus en début de serveur, et nous avons des joueurs très expérimentés, partant pour du contenu à haute difficulté, mais également des joueurs novices qui découvraient le jeu avec l'ouverture du serveur monocompte. Le canal de discussion dédié au recrutement dans le jeu était saturé de messages de recrutement et certains joueurs de certaines guildes étaient attirés à la publication de tels messages, ce qui n'était pas notre cas. Un argument qui ressortait souvent lors de ces recrutements était justement la haute fréquentation de la guildes et, à nouveau, ce n'était pas notre cas. Nous étions donc pris dans un véritable cercle vicieux, car nous ne possédions pas le principal argument de vente pour le recrutement, qui est paradoxalement également sa conséquence immédiate, des membres.

En outre, l'érosion naturelle des joueurs sur le jeu entre les périodes de mises à jour et l'érosion naturelle des membres d'une guilde constituent une problématique phare, que toutes les guildes se doivent de résoudre. Divers moyens sont à leur disposition. Du recrutement massif peut se faire via les canaux de recrutement publics, les serveurs Discord communautaires ou même en canal public en jeu sur des places fortement fréquentées. L'avantage du recrutement massif est dans son nom, une masse de joueurs non filtrée rejoignant la guilde en un temps court. Comme dit plus haut, cette technique convient à des guildes en formation ou en phase de décroissance trop forte par rapport à ce qu'elle serait capable d'endurer. Cependant son principal défaut est un manque de sélection qualitative des joueurs recrutés. N'importe qui peut rejoindre la guilde de cette manière et on se retrouve vite avec une masse hétérogène de joueurs avec des objectifs, niveaux et personnalités très différentes. Du recrutement plus sélectif s'observe donc pour la plupart des guildes, car il permet de prévenir un manque de fidélisation et d'investissement dans la guilde de la part d'un joueur qui ne trouve ni d'accroche sociale avec des joueurs qu'il n'aime pas fréquenter, ni d'accroche fonctionnelle avec des joueurs qui ne jouent pas au même contenu que lui. L'optique d'avoir une guilde à fréquentation massive avec des sous-groupes organisés capables de se focaliser sur le contenu qui les intéressent sans se soucier des autres pourrait être une organisation fonctionnelle. Cependant, la guilde est déjà une, si pas, la plus petite unité sociale dans Wakfu (Piéron 2019). En théorie comme en pratique, on pourrait se dire qu'une guilde avec une sous-organisation interne permettant la coexistence de plusieurs groupes orientés sur des contenus de jeu différents ne serait pas impossible. Cependant le paramètre clé et malheureusement fataliste qu'est l'érosion naturelle de joueurs ramène toujours la guilde à une réalité brute, plusieurs noyaux coexistant en guilde ne peuvent s'entendre et fonctionner conjointement. Ce fut le cas du départ de Hater. Toutes les personnes qui jouaient avec lui ou qui appréciaient, parfois même de loin, l'activité qu'il apportait en guilde, ont fini par quitter la guilde lors de son départ. Il avait véritablement créé un sous-groupe de joueurs dans la guilde, ce sous-groupe s'est heurté au groupe de modérateurs et de fondateurs lors d'un accrochage dans les canaux de discussions de Discord, et Hater a quitté la guilde suite à ces frictions.

L'érosion naturelle des joueurs est due à plusieurs facteurs ; la dissonance entre les intérêts du membre et l'orientation de la guilde, mais également les périodes de désinvestissement des joueurs entre les mises à jour. C'est le cas de la période de novembre 2024 jusqu'à début février

2025, où Sol Invictus accuse une perte massive de membre suite à un conflit et se retrouve en forte décroissance durant une période de creux où l'équipe d'Ankama dédié au développement de Wakfu annonce qu'ils vont retarder la prochaine mise à jour à contenu novateur. Cette période de creux fait partie de la réalité des guildes et il est très difficile de lutter contre sans perdre son sang-froid ainsi que ses joueurs ou sans tenter de réorienter la guildes vers une nouvelle direction afin de plaire à un nouveau public pouvant potentiellement rejoindre la guildes. Chacune de ces trois « faiblesses » peut amener fatalement à la « mort » d'une guildes. Mais alors qu'est-ce qui va permettre à une guildes de survivre face à cette double érosion ?

Une première solution réside dans la capacité des chefs de guildes à conserver leur sang-froid et à ne jamais cesser d'abandonner la guildes. Comme le dit bien Shtola dans son interview, une guildes ne meurt pas tant qu'il y a au moins une personne pour faire les points et pour rester actif sur le jeu. Dans le cas d'une guildes sur Pandora³¹, cela peut être facilement concevable. Mais dans une guildes sur le serveur monocompte, ce critère est d'autant plus challengeant.

Une seconde solution réside dans la patience, l'opportunisme et l'investissement sur les critères de long terme de la guildes. Je m'explique. La période de temps mort entre deux mises à jour importantes est inévitable, mais le retour en masse des joueurs après cette période est anticipable. Une guildes capable d'ancrer sa présence, ses joueurs, son logo et son nom sur le serveur au moment où les joueurs reviennent sur le jeu aura de fortes chances d'attirer ces joueurs pour du recrutement. Étant donné que la principale méthode de recrutement qualitatif pour une guildes est la fréquentation de proximité des joueurs durant la réalisation de contenu sur le jeu, avoir un logo et un nom reconnaissable qui, en outre, est associé à une réputation positive, risque d'augmenter significativement les chances de réponses positives lors d'une tentative de recrutement. On observe aussi un phénomène très intéressant que j'appellerai « la vitrine » d'une guildes. La présence de la guildes dans le haut du ladder ainsi que de ses joueurs dans des ladders de donjon, de registre d'artisans ou de champ de bataille offre une visibilité indéniable à la guildes qui en profitera énormément lors de son recrutement.

³¹ Le serveur multicompte francophone

5.4. Conclusion

Le contraste entre la durée de vie de Sol Invictus (actuellement 1 an et 2 mois) et celle de Testament (1 mois et demi) laisse parler d'elle-même en termes d'investissement et d'organisation préalable à la création de la guilde, ainsi que du serveur. Dans le cas de Testament, nous étions 3 joueurs ayant la volonté de jouer ensemble, mais nous n'avions pas pensé à la manière dont nous allions présenter notre guilde, notre règlement ou même comment nous allions recruter des membres. Le temps que nous nous posions ces questions, le rythme du recrutement était lancé et nous avons dû nous plier face au professionnalisme des autres guildes. Ne serait-ce que ces premiers paramètres ont donc une influence vitale pour la survie d'une guilde.

Un autre paramètre non-négligeable présenté dans ce chapitre est l'érosion naturelle. D'une part, les joueurs quittant le jeu entre les différentes mises à jour, et d'autre part, les membres d'une guilde, migrant pour des raisons diverses et variées. Dans le premier cas, cela diminue la masse de joueurs pouvant potentiellement rejoindre les guildes, ou cela diminue directement la masse des membres des guildes en prenant en compte les départs liés à l'arrêt du jeu. Dans le second cas, les migrations de guilde en guilde ou de jeu en jeu influencent aussi négativement la masse de membres des guildes. Cette double réduction du public présent en jeu et en guilde crée inéluctablement des dommages pour certaines guildes qui ne parviendront pas à maintenir leurs joueurs, qui s'enfuiront vers de plus beaux horizons, regroupant ainsi les joueurs dans une sélection de guildes de plus en plus petite, jusqu'à un nouvel arrivage de joueurs lors d'une prochaine mise à jour.

Cependant, ces paramètres sont assez abstraits et manquent de consistance de par le fait qu'ils sont principalement le résultat d'observations et non d'analyses structurelles. S'il est important de comprendre quels sont les éléments qui impactent les guildes négativement ou positivement dans leur survie, il faut néanmoins pouvoir établir un schéma d'analyse servant à l'appréciation générale d'une guilde et de son potentiel de survie.

6. Critères d'analyses de survie d'une guildes

6.1. Introduction

Les solutions proposées dans le chapitre précédent pour pallier l'érosion naturelle des membres sont à considérer comme des morceaux de réponse. En effet, au-delà d'une réponse en jeu à cette problématique, il faut pouvoir envisager sa guildes depuis une perspective extérieure. Sol Invictus est une guildes qui, malgré sa période actuelle de creux, fonctionne bien et perdure dans le temps depuis le début du serveur, surtout lorsqu'on la place à côté d'autres guildes qui se sont échouées en cours de route. Mais ce n'est pas le fruit de hasard en tout point, les fondateurs de cette guildes ont passé plusieurs semaines avant la sortie du serveur pour réfléchir à son fonctionnement, son nom, ses couleurs, ses objectifs. La réflexion métaorganisationnelle de la guildes avant sa création a visiblement un impact fort sur sa durée de vie, mais rien n'empêche les gérants de la guildes de se poser en cours de route pour redessiner les formes de la guildes afin de la faire s'adapter à ses besoins. Et quels sont les besoins de toutes guildes confondues dans Wakfu afin de pouvoir prospérer ? Suffisamment de membres pour avoir de l'activité (presque) permanente, un renouvellement de membres assez fréquent pour contrer l'érosion naturelle des membres et finalement, une fidélisation des membres pour ralentir ladite érosion. Ce cocktail n'est pas à la portée de tous, car certains éléments d'analyses échappent peut-être des mains des joueurs souhaitant créer une guildes dans Wakfu. Et ce chapitre a pour vocation d'essayer de visibiliser ces critères d'analyses et de les rassembler en un seul modèle théorique.

En prenant maintenant un peu de recul sur les observations de terrain, ce chapitre aura donc une approche plus théorique sur les besoins et critères de survie d'une guildes dans Wakfu, ce qui est, au final, l'objectif de ce travail. Une première partie de ce chapitre sera le développement d'une description la plus détaillée possible des critères et une adaptation de ces derniers sur Wakfu. Ensuite je tenterai également de réaliser une application concrète de ces critères à la guildes Sol Invictus afin de pouvoir repérer son « espérance de vie ».

6.2. 4 critères d'analyse

Suite aux observations de terrain et aux lectures théoriques, j'ai décidé de proposer 4 critères d'analyses qualifiant le potentiel de survie d'une guildes dans Wakfu. Deux d'entre eux sont des échelles d'intensité allant d'un extrême défavorable à un autre en ce qui concerne la survie de la guildes. Il s'agit de la gestion de la guildes en temps réel, comprenant donc la modération, le

règlement et le cadre de respect au sein de la guilde. Le deuxième critère est l'activité des joueurs dans la guilde, comprenant ici le nombre de joueurs réalisant au moins un contenu par jour ou du moins plusieurs par semaine, ainsi que le nombre d'activités proposées par les joueurs dans la guilde et offrant un certain nombre d'opportunités pour se retrouver connectés en même temps à réaliser le même contenu de jeu en guilde.

Les critères ne peuvent se justifier qu'en prenant le point de vue du joueur. Qui pourrait réellement juger de ce qu'est la liberté d'expression dans une guilde ou un taux d'activité suffisant ? Ce qui est important c'est de comprendre les raisons qui vont faire qu'un joueur souhaite quitter la guilde. On s'en réfère donc à son expérience de jeu et à sa sensibilité. On pourrait donc observer une même guilde jugée trop cadrée par un joueur et pas assez pour un autre. Comment aboutir sur un jugement viable de la survie d'une guilde dès lors que chaque application des critères sera une perspective individuelle et propre à chaque joueur ? À cela, j'ai deux réponses. Un corpus d'application de ces critères par plusieurs joueurs peut être établi lors de différents moments clés de recherche de feedback par la guilde (lors d'un départ par exemple, ou pendant les moments de forte ou de faible activité). Cela permet ainsi d'avoir une vue d'ensemble de la part des joueurs qui fréquentent ou qui ont fréquenté la guilde pour avoir un retour sur sa propre réputation en tant que guilde et se faire une idée générale de situation sur ces critères. Ma deuxième réponse est celle de la création d'un idéal général et abstrait des guildes dans Wakfu par les joueurs. En observant ou en questionnant les joueurs, il pourrait être possible de créer un modèle de guilde « populaire » qui cible les moyennes des critères que je présente ici. Cependant, cette deuxième réponse est à mon sens illusoire et éphémère, car les communautés et objectifs des communautés dans ce jeu sont très variés d'une part, et d'autre part, elles sont aussi mouvantes (cf. supra). L'établissement d'un tel idéal pourrait rapidement changer d'une mise à jour à une autre ou d'une période de fréquentation plus forte ou plus faible étant donné que le public va se renouveler et avec lui, les valeurs et idées partagées par les joueurs.

Le critère de gestion ressemble à ceci :

Intensité	Repère qualitatif dans une guildes de Wakfu
--	Trop libre : les joueurs peuvent dire et faire ce qu'ils veulent, permettant les abus, sentiment d'insécurité des joueurs face à d'autres
-	Assez libre : la modération a mis en place quelques règles, mais elles ne suffisent pas toujours à cadrer l'ambiance de guildes
0	Gestion saine : les joueurs peuvent interagir dans un espace sain avec la sécurité que les abus seront sanctionnés et une liberté suffisante pour pouvoir interagir sans se sentir contraint
+	Assez cadré : La modération est assez présente pour régir la manière dont les joueurs interagissent. Les règles sont mises en avant relativement souvent.
++	Trop cadré : les joueurs ont peu d'espace de libre expression et doivent se limiter aux interactions prévues par le règlement de guildes, lui-même assez contraignant ou directif

Le critère de gestion est, à l'image de ce qui a été décrit lors des interviews (Annexe 5) très dépendant du règlement et de sa bonne application par les modérateurs. Si ces derniers sont aux abonnés absents, il est possible que beaucoup de choses se passent hors de la vue de ces derniers et que des abus soient « permis » par le manque de cadre dû à leur absence. Un règlement trop faiblement investi laissera également place à une interprétation large des règles ce qui délégitimera les modérateurs face aux situations auxquelles ils devront faire face. À l'inverse, un règlement trop cadrant et trop spécifique limitera l'envie des joueurs d'interagir, d'autant plus si les interactions font souvent l'objet de remontrance ou de sanctions suites à des abus dudit règlement. Le travail de gestion d'une guildes, parce qu'il s'agit bien d'un travail (Levine 2008), est un ouvrage quotidien que le ou les modérateurs doivent saisir avec une précaution double, le désir d'offrir un espace sain aux joueurs, mais sans devoir l'empiéter par leur présence cadrante.

Le critère d'activité ressemble à ceci :

Intensité	Repère qualitatif dans une guilde de Wakfu
--	Trop peu d'activité : La guilde ne possède pas assez de joueurs pour réaliser les points de guildes hebdomadaires ou pour organiser des sorties. Ils ne parviennent pas à jouer ensemble et ne se fréquentent plus en jeu à cause de cela.
-	Peu d'activité : les sorties en guildes dépendent exclusivement du recrutement de PU et sont peu nombreuses, les points de guildes doivent être farmés par des joueurs
0	Bonne activité : Les joueurs se retrouvent fréquemment pour des sorties et ont des groupes complets sans devoir exclure trop de monde. Les points de guildes sont obtenus naturellement.
+	Assez d'activité : Beaucoup de sorties sont organisées et certains joueurs n'ont pas l'occasion d'y participer, car les groupes sont pleins. Des joueurs ont tendance à beaucoup jouer ensemble sans laisser de place à d'autres membres de la guilde.
++	Trop d'activité : Il existe des noyaux dans la guilde qui se nuisent les uns aux autres et tentent de s'accaparer l'ambiance de guilde. Des conflits d'intérêts naissent entre ces groupes.

Si le manque d'activité est assez simple à illustrer et à imaginer comme étant un élément nocif pour la communauté dans sa pérennité, c'est moins le cas d'un surplus d'activité. C'est en partie dû au fait que le surplus d'activité est partiellement corrélé à une divergence d'intérêts entre les membres. La différence concrète entre ce critère et le critère traitant explicitement de la divergence d'intérêts (cf. infra) en guilde provient de l'élément auquel il est rapporté. Lorsque des membres ont une divergence d'intérêts avec les modérateurs et les chefs de guildes, ils l'ont, par extension, avec la guilde elle-même, ce qui constitue un critère en lui-même. Mais lorsque des membres ont une divergence d'intérêts avec d'autres membres suite à la projection de ce que la guilde devrait offrir comme cadre d'interactions pour les sorties et activités proposées, on parle alors de surplus d'activité. C'est bien cette dernière qui implique ce phénomène et l'on observera d'ailleurs assez souvent un noyau central qui de par sa forte présence et sa capacité à jouer souvent et à avoir un groupe tenace, se démarquera d'autres groupes périphériques qui, eux, perdront leur sentiment de légitimité et auront plus tendance à décrocher de la guilde. Cette observation provient du fait que la guilde est un réseau social faiblement maillé (Williams et al. 2006), signifiant que les joueurs n'ont pas toujours une

attache qui les reliera, ce qui amènera à des sous-groupes de se former sans forcément de relations entre eux. L'établissement de sous-groupes sera souvent quelque chose de nocif, car il peut mener à l'évasion en masse de l'un des groupes, ne se sentant plus à l'aise au sein de la guilde. Il s'agira d'autant plus d'un coup dur si c'est le noyau central qui décide de partir, comme ce fut le cas pour Sol Invictus lorsqu'Hater a décidé de quitter la guilde suite à un conflit qu'il a eu avec Liwa.

Quant à l'impact d'un manque structurel d'activité dans la guilde, on sait qu'il sera négatif dans l'optique où les joueurs manqueront d'espaces d'interactions dans le jeu ou hors du jeu, limitant ou affaiblissant ainsi les relations et l'envie de persévérer dans le jeu. Le sentiment de ne plus avancer dans le jeu ou de ne plus « avoir d'amis » avec qui discuter en guilde peut amener à deux conclusions chez un joueur : soit il décide d'arrêter le jeu, soit il décide de changer de guilde cherchant à rejoindre un groupe plus actif. Dans les deux cas, c'est une perte pour la guilde.

Il est important de noter que ces deux critères présentés comme des échelles d'intensité ont un impact positif ou négatif surtout en ce qui concerne le renouvellement de joueurs au sein de la guilde. Par ce biais, je désigne le mécanisme de recrutement face à l'érosion des membres. Le renouvellement est un simple rapport entre les arrivées et les sorties de membres dans la guilde. Les critères de gestion et d'activité seront un peu les façades de cette guilde et feront poids lorsqu'il s'agira de rentrer dans une guilde ou d'en partir. Mais ce sera surtout le cas pour les membres qui ne se sentent pas fidèles à la guilde et qui donc feront partie de cette espèce de tournante que décrit Piéron dans ses descriptions de migrations au sein des guildes de MMORPG (Piéron 2019). Lorsque nous souhaiterons traiter de critères qui vont permettre aux joueurs d'être fidélisés et de persévérer malgré les difficultés que peut traverser une guilde, nous aurons donc affaire aux deux critères suivants.

Le critère d'intérêts des membres, tout comme celui de fonctionnement, est un critère plus linéaire dans le sens où l'on peut établir concrètement un point mort, une divergence totale d'intérêts entre les différents membres constituant la guilde, et son opposé, lorsque les membres se regroupent autour des mêmes intérêts. Tout d'abord, il est essentiel de préciser deux logiques bien différentes lorsque l'on parle d'intérêts entre les membres d'une guilde de MMORPG. En premier, une logique de sociation (Berry 2016) dès lors qu'on parlera d'intérêts

en termes de contenu de jeu, d'envie de réaliser les mêmes activités ou les mêmes donjons, etc. Des joueurs n'ayant pas les mêmes besoins et/ou envies sur le jeu devront tout le temps faire une concession pour pouvoir jouer avec les membres de leur guilde. Ils se retrouvent dans une double problématique : soit ils rejoignent des PU qui veulent faire le même contenu qu'eux, mais cela peut leur être reproché par leurs camarades de guilde, soit ils réalisent la sortie non désirée, perdant ainsi du temps sur du contenu qui ne leur rapporte rien. Le jeu étant excessivement vaste en termes de contenu et de difficulté pour chacun de ces contenus, il est évident que tous les joueurs n'auront pas toujours envie de réaliser les mêmes activités en même temps. Le challenge individuel est de trouver l'équilibre entre l'accompagnement d'autres joueurs pour leurs sorties et l'organisation de ses propres sorties. Tout le monde n'est pas égal face à ce dilemme, et cette divergence d'intérêts peut amener à un départ si elle devient trop récurrente.

Ensuite vient la logique de communalisation (Berry 2016). On parlera ici, non pas d'intérêts liés au contenu du jeu, mais d'intérêts liés à la guilde et aux interactions sociales qui s'y produiront. Ici il sera question de savoir si les joueurs ont des sujets de discussion stimulants en commun, s'ils partagent des valeurs, des moments de qualités ensemble ou s'ils s'entendent entre eux. Le cas de Hater est assez démonstratif de comment deux ambiances différentes, qu'on jugera par le biais d'une divergence d'intérêts au niveau de l'ambiance de guilde, peut amener au conflit et au départ d'un joueur, dans ce cas-ci, d'une quinzaine...

Ce critère détermine donc, sur un plus long terme que les deux critères précédents, une divergence ou une convergence des intérêts des membres de la guilde entre eux au niveau structurel. L'homophilie (Berry 2012) est très présente dans le jeu malgré ce qu'on pourrait penser dû à l'aspect accessible et en ligne de ce cadre social. Les joueurs jouent principalement pour s'amuser, passer du bon temps avec des gens en ligne, et ne vont donc pas toujours chercher à sortir de leur zone de confort au niveau social. Cela explique donc qu'un critère de convergence d'intérêts est central dans les raisons qui vont pousser un joueur à rester à long terme dans la même guilde.

Finalement, le critère de fonctionnement de la guilde, qui est d'ailleurs probablement le plus impactant à long terme lorsqu'il s'agira de conserver ses joueurs dans une guilde. Lorsque je parle du fonctionnement de la guilde, j'évoque tous les aspects structurels de la guilde qui composent son identité et sa dynamique et qui ont été l'œuvre d'un choix par ses

fondateurs/gestionnaires. Ces aspects sont propres à chaque MMORPG et aux réalités qui le constituent, mais sont, cependant, bel et bien les composants d'un critère linéaire. Car si ces aspects ne prennent pas spécialement la même forme d'une guilde à une autre ou d'un jeu à un autre, le simple fait d'avoir structuré la guilde autour de ces aspects approfondit grandement son fonctionnement interne. Les aspects dont je vais vous parler sont les suivants et sont, à mon sens, les plus saillants, mais il doit en exister encore des tas. La gestion des ressources en guilde, l'organisation de la compétitivité, les méthodes de recrutement en interne pour réaliser du contenu, les rôles attribués aux différents membres, l'horizontalité des décisions, le multigaming et finalement, les objectifs mensuels. Nous allons revenir sur chacun d'eux.

La gestion des ressources est une thématique récurrente dans les MMORPG (Servais 2018), et dans la plupart de ceux-ci, les guildes ont une tendance à chercher à communaliser les ressources afin de faire profiter la communauté, d'optimiser les joueurs qui souhaitent s'investir et de former son équipe de guilde afin d'atteindre les contenus de fin de jeu plus aisément. Une guilde qui prend soin d'organiser cette gestion de ressource a de fortes chances de maintenir les joueurs qui en profitent, créant de la redevance et de la fidélité parmi les joueurs faisant partie des groupes ayant accès au contenu de haut niveau.

La compétitivité est un élément de gameplay commun à pas mal de MMORPG (Servais 2021) et peut prendre forme directement via des combats entre les joueurs ou indirectement par des classements de joueurs et/ou de guildes via du contenu PVE³², des événements ou des quêtes. L'organisation de cette compétitivité au sein de la guilde accentue le sentiment de performance et de sérieux, d'autant plus si la guilde obtient des classements intéressants. Dans le cas de Wakfu, il s'agit surtout de protéger ses joueurs lorsqu'ils souhaitent extraire du butin gagné en combattant d'autres joueurs, mais qu'ils peuvent perdre à tout instant en se faisant eux-mêmes voler ce butin. La guilde est donc un outil de protection et d'assurance, mais qui nécessite une coordination sans faille et un investissement de temps assez conséquent. Une guilde mal organisée sur ce point peut en faire fuir plus d'un, typiquement après la perte de grosses sommes potentielles due à cette mauvaise organisation.

Les méthodes de recrutement en interne pour du contenu de jeu sont essentielles à la traduction des opportunités en activités réelles de guilde. Une guilde qui encourage, structure et visibilise les propositions de sorties de ses joueurs fait tendre l'activité potentielle de la guilde en activité

³² Player Versus Environment. Il s'agit de tous les types de contenu où le joueur affronte « l'ordinateur ». Il n'y a donc pas de joueurs adversaires, il s'agit uniquement des monstres et ressources trouvés dans la nature ou dans les instances de jeu.

réelle et émule ses membres à participer le plus possible. Il est aussi question d'organiser les sorties afin de répartir les joueurs et les savoirs afin de vérifier que chaque groupe constitué maximise ses chances de réussite, une sortie ratée étant extrêmement frustrante. La question des apprentissages (De Fruytier et al. 2015) passe donc aussi par ce biais du recrutement, car on ne pourrait accompagner ses joueurs néophytes sans les inviter à réaliser des sorties en étant accompagnés de joueurs plus expérimentés. Il s'agit là d'un investissement à long terme qui a aussi tendance à fidéliser ces joueurs qui auront du mal à se séparer d'une guildes qui leur aura appris les rudiments du jeu.

Les rôles attribués aux membres jouent le rôle d'une responsabilisation de chacun au sein de la guildes, créant, par ce biais, un sentiment d'indispensabilité, donnant envie aux joueurs concernés de rester présents et disponibles dans la guildes. Il faut différencier les rôles formels des rôles réels dans la guildes (Laloux et al. 2015). Il est assez courant d'avoir des chefs de guildes possédant le titre alors qu'un autre joueur, plus investi, sera reconnu le « vrai » chef de guildes, car il en endosse toutes les responsabilités. C'est quelque chose qui s'observe dans tous les MMORPG que ce soit dans Wow (Servais 2021) ou dans Wakfu. En somme des rôles attribués aux membres en fonction de leurs objectifs, leurs connaissances et leurs qualités, permettront à tous les joueurs d'être mis en avant et de se sentir valorisés au sein de la communauté. C'est ainsi que nous pouvons voir une logique plutôt de compagnonnage (Berry 2007) se mettre en place dans les guildes afin d'aider les joueurs débutants à progresser en ayant une figure de référence attirée dans la guildes. Mais il existe aussi des rôles liés aux métiers et aux ressources qui en dépendent, des rôles liés au « shotcalling » lors des sorties périlleuses ou simplement des rôles de modération.

L'horizontalité des décisions prises en guildes à une importance phare quoiqu'on puisse en dire. La qualité principale de Sol Invictus et ce qui en fait un cas à part des autres guildes est justement cette horizontalité préservée dans le temps et due au fait qu'il y avait 5 fondateurs égaux lors de sa création. Tous les fondateurs sont présents lors des décisions et des délibérations de l'équipe de modération, quand bien même deux d'entre eux ont arrêté le jeu ! L'un des fondements de la guildes est d'inciter les joueurs à participer aux décisions, soit en devenant modérateur, soit en faisant part de leur suggestion dans un canal approprié. Cela donne bien souvent lieu à une discussion et à une modification appropriée de la part de l'équipe de modération. Les joueurs se sentent écoutés et la guildes évolue avec leurs désirs. Une certaine verticalité est néanmoins toujours présente lorsqu'il s'agit de cas de modération plus courants et cela rappelle un système de management souple ou le rapport entre exigence et convivialité

(Laloux et al. 2015) s'opère sur un fil assez fin qu'il convient de maintenir tendu sans qu'il ne rompe.

Le multigaming est une question très houleuse, mais qui, fort heureusement, fut déjà débattue dans l'ouvrage de D. Piéron (Piéron 2019). Une guilde multigaming demande une structure très particulière avec des choix assumés entre une présence fragmentée et une présence multiple. Il est quasi impossible de persévérer ou de transitionner dans une guilde multigaming sans avoir une réflexion très distincte sur cette question, voilà pourquoi cet aspect du critère de fonctionnement est très important. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle Genesiz est morte, faute d'investissement de structure et de choix dans l'aspect multigaming, le meneur ayant décidé de maintenir la guilde orientée sur Wakfu alors que tous les joueurs avaient migré sporadiquement sur toutes sortes d'autres jeux.

Finalement, les objectifs mensuels permettent aux joueurs de s'octroyer individuellement des tâches à accomplir au cours du mois à suivre, les incitant ainsi à jouer, en premier lieu, mais également à initier des sorties afin de s'entourer des personnes nécessaires pour réaliser leurs objectifs. Cela permet aux joueurs de visibiliser les objectifs qu'ils auraient en commun, ou simplement de rejoindre d'autres joueurs dans des objectifs qui peuvent les arranger aussi. C'est à la source de beaucoup d'émulation d'activité de la guilde. Au final, cet aspect est une modélisation de ce qu'une guilde peut décider de mettre en place pour créer du lien et pour stimuler sa communauté, mais chaque guilde aura peut-être une manière différente d'installer ces promesses.

Ce qui est important à noter, c'est que ces deux derniers critères linéaires ont moins d'impact sur le renouvellement des joueurs au sein de la guilde, car il s'agit plutôt de critères d'investissement des membres une fois recrutés et accoutumés aux pratiques de la guilde. Cependant, ils jouent une place centrale dans la fidélisation des membres sur le long terme. Réussir à créer une communauté soudée et durable est un réel challenge dans un jeu comme Wakfu. Et la meilleure réponse à l'érosion naturelle, comme dit plus haut, est double : avoir suffisamment de nouvelles recrues pour pallier les départs, mais également de fidéliser les joueurs qui sont présents pour diminuer le nombre de départ. Voici donc, à l'issue de ce chapitre, un aperçu détaillé des critères qualitatifs impactant la survie d'une guilde à court et long terme.

6.3. Conclusion

Mon hypothèse est que l'actuel état de Sol Invictus, et sa durée de vie sont dues à la réponse juste qu'ont eu les chefs de guildes et modérateurs à tous ces enjeux, par le prisme des critères présentés. Bien d'autres guildes sont mortes sur le serveur, mais Sol Invictus semble rester une constante qui profite à l'activité de ses membres mais aussi du serveur de manière générale (en termes d'économie ou de recrutement en canal public). Le critère de fonctionnement est bien celui qui a été le plus marquant dans la capacité de Sol Invictus à se remettre de ses pertes. L'outil d'objectifs mensuels, le canal de suggestions d'idées, la possibilité de créer facilement des sorties, mais surtout, la volonté de ne jamais baisser les bras (volonté qui fut émulée par la présence d'horizontalité et de partage de rôles et de tâches parmi les modérateurs) sont les raisons pour lesquelles Sol Invictus tient encore debout. Plus d'une fois j'ai cru que les chefs s'arrêteraient, car individuellement cela semblait peser trop lourd sur leurs épaules. Mais là où certains n'en pouvaient plus, d'autres retrouvaient un second souffle.

Un autre élément important à retenir de tout ça est la rigueur dans les réponses que propose la guildes face aux enjeux d'apport de nouveaux membres dans la guildes et de fidélisation de ces membres. Aucun de ces deux enjeux ne peut véritablement être ignoré, sans quoi l'érosion de joueurs et de membres finira inévitablement par menacer la survie de la guildes.

Finalement, la constitution de ces 4 critères est un rapport d'itérations entre mes observations et les lectures théoriques présentées. J'ai retrouvé beaucoup de similitudes entre les observations de ces auteurs dans d'autres MMORPG tels que WoW ou Dark Age of Camelot et mes propres observations. La présentation desdits critères est, je l'espère, un outil pratique de réflexion pour tout joueur souhaitant créer une guildes dans un MMORPG ou pour tout chercheur souhaitant situer une guildes sur une échelle de valeur potentielle en termes de survie ou de pérennité. Il est, cependant, impossible pour moi dans le cadre de ce travail, de prétendre à l'opérationnalité ou à l'extensivité de ces critères sur d'autres jeux que Wakfu. Il s'agit bien là d'une étude de cas.

7. Conclusion

Nous voici arrivés dans le titre final de ce travail. Comme expliqué précédemment, ce travail n'aura la prétention de faire avancer la recherche dans le milieu des MMORPG qu'à l'aide d'autres travaux poursuivant ce que j'ai proposé ici. L'utilisation des critères et l'observation des modes de gouvernance des guildes dans les jeux en ligne sont, selon moi, un atout majeur à leur compréhension et aux possibilités d'analogie que cela offre pour d'autres milieux de recherche, mais ne suffisent pas, en soi, à une analyse complète. Mon expérience et mes observations dans le cadre de ce travail sont limitées aux communautés de Wakfu, voire, plus largement, d'Ankama et son univers transmédia. La composition des critères d'analyse proposés plus haut s'est toutefois faite à l'aide de la lecture des expériences d'autres chercheurs dans d'autres jeux, ce qui peut laisser entrevoir un espoir dans leur fonctionnalité en dehors de mon sujet de recherche.

Comme le précisait bien Taylor (Taylor 2006), la nécessité première de l'état de l'art de ce domaine de recherche reste, malgré les années passées et les travaux effectués, à mon sens, l'apport d'études de cas à la littérature. Wakfu, création d'Ankama, semble déjà présenté un public, des possibilités et des dynamiques particulières de par les seules présences du gameplay en tour par tour et de l'origine francophone de la firme. Les travaux préliminaires présentés au chapitre 4 nous aident, certes, à reconnaître les enjeux d'un terrain virtuel et des répercussions des guildes sur le joueur ou sur le jeu. Mais ils ne nous aident pas tant que ça à reconnaître les répercussions des développements du jeu sur une guildes, ou à leur survivabilité dans le temps. Là est un nœud central de l'apport de ce travail, de tenter de savoir si la durée de vie d'une guildes est propre à des critères de jeu ou si cela peut s'étendre à des critères plus généraux, sortant peut-être du cadre virtuel du jeu. Les travaux de Berry (Berry 2016) ou même de Yee et Ducheneaut (Ducheneaut, Nick Yee, et al. 2006) nous ramènent à des dimensions sociales fondamentales qui transcenderaient éventuellement le caractère vidéoludique ou plus généralement immatériel de ces organisations et qui nous donneraient envie de croire à cette hypothèse.

Pour revenir sur le triptyque atypique, dont je vous parlais dans le premier chapitre, il est important de recontextualiser tout le cadre autour de ce travail. Le questionnement de départ était de savoir quel mode de gouvernance les guildes allaient adopter dans l'optique d'augmenter leur potentiel de survie, que ce soit par le recrutement de nouveaux membres ou

l'installation d'une structure pérenne, voire autonome dans son renouvellement. L'observation de ce terrain m'a très vite fait comprendre qu'un renouvellement naturel ou qu'une force d'attraction autonome qui pousserait les joueurs à rejoindre la guilde ou à rester dedans, est à exclure immédiatement. Les guildes doivent lutter pour survivre, cherchant constamment à adapter leur structure pour convenir au public évasif du jeu. Toutes ces organisations sont faites sur base bénévole (à l'exception près de Eline qui était, à la base, une structure e-sportive) et doivent donc recourir à des stratégies de mobilisation qui sont, à mon sens, similaires aux nouveaux mouvements sociaux (della Porta 2006). De plus, les ressources mobilisées par les guildes pour approfondir leur structure sont également typiques de ces mouvements (Lefebvre et al. 2022) et prouvent qu'un parallèle plus solide que ma simple analogie, est possible et peut véritablement amener à utiliser les recherches sur les guildes de MMORPG à d'autres fins que de « simples » observations de terrain et d'études de cas. Le mot « simple » n'est aucunement utilisé dans un sens péjoratif ni pour amoindrir le domaine de l'anthropologie dans les jeux vidéo. C'est un domaine que je respecte profondément et duquel je me sens très proche. Ce que j'entends pas là, c'est que dans le cas d'une recherche dans le domaine des sciences politiques, l'observation participante n'aura été qu'un moyen et pas une finalité. A mon sens, l'apport de telles recherches dans des milieux sociaux virtuels a d'autant plus d'intérêts lorsqu'elle peut se convertir également dans des milieux sociaux réels. Là est peut-être l'une des prétentions de ce mémoire, tenter de connecter plusieurs disciplines des sciences sociales dans un domaine qui semble éloigné de l'un ou de l'autre lorsque les chercheurs s'appliquent de leur côté, mais qui pourrait, en réalité, être traité conjointement.

Je conclurai en disant que le meilleur atout des guildes pour espérer survivre dans Wakfu est la résilience et l'acharnement. Cela peut sembler simplet comme présentation, mais cela n'a rien de facile pour ces joueurs qui doivent se coordonner et mobiliser une partie de leur quotidien pour entretenir et émuler une communauté de joueurs indépendants qui ont pour majeure motivation leur intérêt personnel (celui de maximiser les ressources, l'expérience et les interactions sociales). Il s'agit d'un travail bénévole que tous n'arrivent pas à assumer dans le temps. La création d'une structure comme celle de Sol Invictus n'est pas non plus une réponse simple à cette problématique de pérennité, avec pour illustration claire : cette structure n'a pas plu à tout le monde, des départs ont eu lieu comme dans toutes les guildes et cette même structure a dû être repensée et remaniée au fil de ces migrations. En outre, l'aspect horizontal des décisions, qui pourrait donner l'impression d'un allègement de charge de travail pour tous

les membres fondateurs de la guilde, n'est en réalité qu'un investissement de temps et d'énergie supplémentaire avec, pour objectif, l'amélioration du confort de vie des membres. Je finirai sur cette note, une reconnaissance de ce travail effectué et un respect profond pour tous les joueurs qui ont décidé de créer une guilde dans le but de faire vivre une communauté et d'améliorer leur expérience de jeu.

8. Bibliographie

- Bainbridge, William Sims. 2010. *Online Multiplayer Games*. Cham: Springer International Publishing.
- Berry, Vincent. 2007. « Les Guildes de joueurs dans l'univers de Dark Age of Camelot : apprentissages et transmissions de savoirs dans un monde virtuel ». *Revue française de pédagogie* (160):75-86. doi: 10.4000/rfp.738.
- Berry, Vincent. 2009. « Communautés et mondes virtuels : Entre sociabilité ludique, agrégation homogène et carnaval ». 215-33.
- Berry, Vincent. 2012. « Ethnographie sur Internet : rendre compte du « virtuel » ». *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle* Vol. 45(4):35-58. doi: 10.3917/lse.454.0035.
- Berry, Vincent. 2016. « 3. Des groupes de joueurs aux groupes “de potes” dans les jeux en ligne ». P. 58-82 in *L'ordinaire d'internet, Individu et Société*. Paris: Armand Colin.
- Boellstorff, Tom, Bonnie Nardi, Celia Pearce, et T. L. Taylor. 2012. *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton University Press.
- Calleja, Gordon. 2010. « Digital Games and Escapism ». *Games and Culture* 5(4):335-53. doi: 10.1177/1555412009360412.
- Chen, Mark G. 2009. « Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft ». *Games and Culture* 4(1):47-73. doi: 10.1177/1555412008325478.
- Coavoux, Samuel. 2010. « Le jeu vidéo, phénomène social. La carrière des joueurs de World of Warcraft. » serie Actes 8:43-58.
- Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- De Fruytier, Meggie. 2016. « Les cahiers de Ludo ». *Les Cahiers de LUDO* 6.
- De Fruytier, Meggie, Olivier Servais, et Thibault Philipette. 2015. « “Nébuleuse” de la relation au monde dans Wakfu. Appropriations de l'ancrage, de la valorisation et du détournement comme modes de participation dans un jeu en ligne massivement multi-joueurs ». Mémoire, Université Catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve.
- Defrenne-Leroy, Anne. 2016. « 8. La gouvernance des associations ». P. 127-38 in *Gouvernance des organisations, Stratégies et management*. Paris: Dunod.
- Ducheneaut, Nicolas, Robert J. Moore, et Eric Nickell. 2007. « Virtual “Third Places”: A Case Study of Sociability in Massively Multiplayer Games ». *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)* 16(1-2):129-66. doi: 10.1007/s10606-007-9041-8.

- Ducheneaut, Nicolas, Nicholas Yee, Eric Nickell, et Robert J. Moore. 2006. « “Alone Together?”: Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games ». P. 407-16 in *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Montréal Québec Canada: ACM.
- Ducheneaut, Nicolas, Nick Yee, Eric Nickell, et Robert J. Moore. 2006. « Building an MMO With Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft ». *Games and Culture* 1(4):281-317. doi: 10.1177/1555412006292613.
- Durant, Hugo, et Thibault Philipette. 2024. « L’influence des surcouches de gamification sur l’engagement et la rétention des joueurs de jeux vidéos ». Mémoire, Université Catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve.
- Eraly, Alain. 2019. *Une démocratie sans autorité ?* Toulouse: Érès éditions.
- Eraly, Alain. s. d. *Autorité et légitimité. Le sens du collectif*. Toulouse: Érès.
- Huet, Jean-Michel. 2016. « 7. La gouvernance des business schools ». P. 109-25 in *Gouvernance des organisations, Stratégies et management*. Paris: Dunod.
- Jouët, Josiane, et Coralie Le Caroff. 2013. « Chapitre 7 - L’observation ethnographique en ligne: » P. 147-65 in *Manuel d’analyse du web en Sciences Humaines et Sociales*. Armand Colin.
- Laloux, Frédéric, Gilles-Noel Poireaux, et Philippe Blanchard. 2015. *Reinventing Organizations - Vers des Communautés de Travail Inspirées*. Québec: Diateino.
- Lefebvre, Arthur, Geraldine Zeimers, Benoit Rioux, et Thierry Zintz. 2022. « ORGANIZATIONAL RESOURCES AND COLLABORATION BETWEEN SPORT CLUBS: A QUALITATIVE COMPARATIVE ANALYSIS ». 23.
- Levine, Sergey. 2008. « The Full-Time Guild Master ». *Intersect: The Stanford Journal of Science, Technology and Society*.
- Neiter, Viviane, et Catherine Karyotis. 2016a. « 6. La gouvernance des entreprises familiales ». P. 91-108 in *Gouvernance des organisations, Stratégies et management*. Paris: Dunod.
- Neiter, Viviane, et Catherine Karyotis. 2016b. « Gouvernance des organisations ». P. 91-108 in *Gouvernance des organisations*. Dunod.
- Piattoni, Simona. 2009. « Multi-level Governance: A Historical and Conceptual Analysis ». *Journal of European Integration* 31(2):163-80. doi: 10.1080/07036330802642755.
- Piéron, Damaris. 2019. « Les impacts des migrations virtuelles sur les dynamiques sociales des guildes de jeux en ligne massivement multijoueurs : Le cas d’Albion Online ». *Sciences du jeu* (12). doi: 10.4000/sdj.1940.

- Pink, Sarah, Heather A. Horst, John Postill, Larissa Hjorth, Tania Lewis, et Jo Tacchi, éd. 2016. *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Los Angeles: SAGE.
- della Porta, Donatella. 2006. *Social Movements: An Introduction*. 1st ed. Newark: John Wiley & Sons, Incorporated.
- Saurugger, Sabine. 2020. « Chapitre 9. Gouvernances ». P. 225-48 in *Théories et concepts de l'intégration européenne*. Vol. 2e éd., *Références*. Paris: Presses de Sciences Po.
- Sauvinière, Brandon, et Olivier Servais. 2023. « Le maître de guilde dans World of Warcraft. La transférabilité des compétences acquises au sein d'un MMORPG ». Mémoire, Université Catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve.
- Servais, Olivier. 2018. « Loot, banque de guilde et stuff. Économie et sociabilités des guildes de jeu vidéo »: *Revue du MAUSS* n° 52(2):215-26. doi: 10.3917/rdm.052.0215.
- Servais, Olivier. 2021. *Dans la peau des gamers: anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*. Paris: Éditions Karthala.
- Taylor, T. L. 1999. « Life in Virtual Worlds: Plural Existence, Multimodalities, and Other Online Research Challenges ». *American Behavioral Scientist* 43(3):436-49. doi: 10.1177/00027649921955362.
- Taylor, T. L. 2006. « Does WoW Change Everything?: How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause ». *Games and Culture* 1(4):318-37. doi: 10.1177/1555412006292615.
- Williams, Dmitri, Nicolas Ducheneaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee, et Eric Nickell. 2006. « From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft ». *Games and Culture* 1(4):338-61. doi: 10.1177/1555412006292616.
- Williams, J. Patrick, David Kirschner, et Zahirah Suhaimi-Broder. 2014. « Structural Roles in Massively Multiplayer Online Games: A Case Study of Guild and Raid Leaders in World of Warcraft ». P. 121-42 in *Studies in Symbolic Interaction*. Vol. 43, édité par M. D. Johns, S.-L. S. Chen, et L. A. Terlip. Emerald Group Publishing Limited.
- Yee, Nick. 2006. « The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play ». *Games and Culture* 1(1):68-71. doi: 10.1177/1555412005281819.

9. Annexes

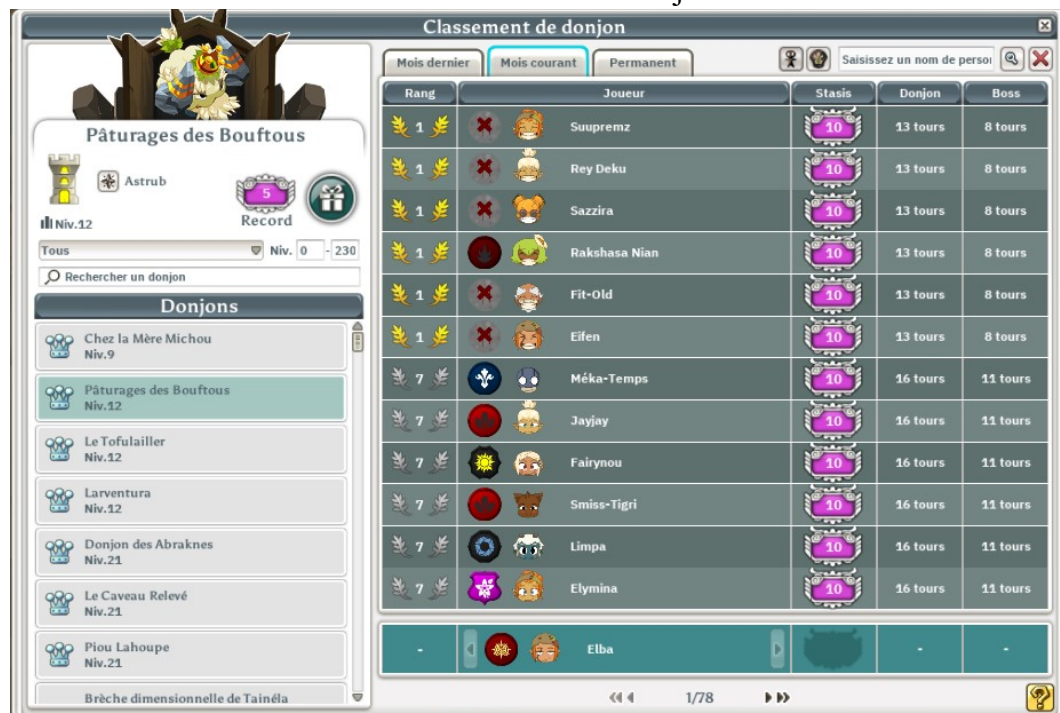
Annexe 0 – Le contenu de jeu



Le Livret de Quêtes permet de visualiser toutes les quêtes en cours ou terminées. Chaque quête possède un descriptif écrit donnant plus d'informations sur l'histoire du jeu et des personnages qui la composent. L'interface détaille chaque objectif de la quête et propose éventuellement une assistance pour situer géographiquement où se trouve l'endroit à atteindre. Vous pouvez également voir les récompenses à obtenir à l'issue de la quête.

L'interface de classement de donjon montre tous

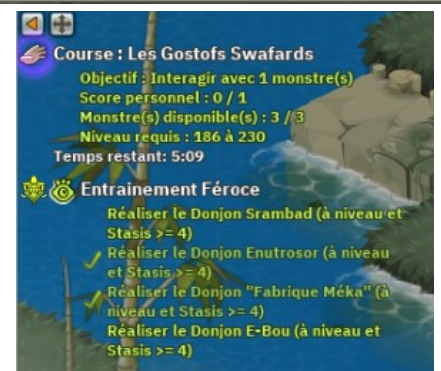
les donjons réalisables, les classements précédemment obtenus avec les niveaux de difficulté et le nombre de tours qu'il a fallu pour terminer le donjon. Un donjon est constitué de plusieurs salles, chaque salle requérant de réussir un combat pour passer à la salle suivante. La dernière salle d'un donjon est toujours celle du boss, un monstre significativement plus fort et demandant d'adapter son jeu à une stratégie propre à chaque donjon.





Les champs de bataille sont annoncés sur cette interface. Il est indiqué la zone où il faudra se rendre, l'heure de début, le type d'affrontement, la tranche de niveau admise et finalement la nation détenant le territoire disputé. Les joueurs ont accès à des équipements possédant des bonus spécifiques à ce type de contenu et devront réaliser des actions avec l'environnement le plus vite possible. Pour se ralentir, ils peuvent également s'attaquer les uns les autres, amorçant un combat joueur contre joueur. En face à face ou en équipe.

Les réceptacles de challenge sont présents dans certaines zones. Il faut récolter un nombre conséquent de ressources pour activer le challenge. Le challenge consistera en une quête environnementale, une quête éphémère d'interactions avec l'environnement ou de petits combats, augmentant un score et octroyant des récompenses en fonction de ce score. Le challenge dure une heure et met en compétition tous les joueurs présents dans la zone, car les éléments interactifs de l'environnement sont limités en nombre. Ce sera donc à l'équipe la plus rapide. Une fois un certain score atteint, des combats plus complexes deviennent disponibles et lorsque tous ces combats sont terminés, un combat ultime contre des archimonstres devient possible. Toute cette





entreprise demande donc un groupe bien organisé et disponible pendant une heure complète.

Les archimonstres sont des monstres très rares apparaissant à des heures régulières et octroyant du butin très rare. Ils sont chassés par les joueurs qui retiennent, partagent ou échangent les informations d'apparition de ces monstres. Ils sont une étape indispensable du joueur qui souhaite optimiser son équipement ou acquérir beaucoup d'argent en vendant des pièces rares. La plupart de ces monstres apparaissent naturellement, mais certains (cf. supra) n'apparaissent que via les challenges. Ces monstres sont reconnaissables par leur apparence atypique, leur icône de monstre dorée et par leur nom à caractère humoristique.



Les succès sont des objectifs annexes permettant d'obtenir des récompenses plus cosmétiques, mais parfois également de l'argent et de l'expérience. Ils se diffèrent des quêtes, car ils sont disponibles à tous dès les premiers niveaux d'un personnage, là où les quêtes ne sont parfois accessibles qu'après la réalisation de conditions préalables. Aussi les succès ne nécessitent pas d'activation en parlant à des PNJ, ils sont directement visualisables via cette interface.

Annexe 0.1 : Interface de création de personnage



Il existe actuellement 18 classes de personnages, il n'en existait que 12 à la création du jeu et lors de l'époque de Dofus. Chaque classe est accompagnée d'une légère description de la classe et des caractéristiques de son gameplay (manière de jouer le personnage en fonction de son kit de sorts, etc.). Et finalement le joueur peut personnaliser bien des aspects de son personnage.

Annexe 0.2 : L'Hôtel de vente

Voici la place de l'hdy, comme vous pouvez le voir, elle est pleine de joueurs. C'est ici que les joueurs achètent et revendent leurs objets gagnés en combat ou craftés (créé à partir d'un métier d'artisanat). Certains joueurs font même de la spéculation, ciblent des objets, les



achètent en masse et lorsque le prix augmente un peu ils revendent le tout.



Voici l'interface d'achat, vous y voyez les objets, leur rareté (couleur de l'objet), leurs caractéristiques (en les survolant à l'aide de la souris), leur quantité et leur prix. Les formes géométriques de couleurs sont des spécificités des objets d'équipement qui

permet d'ajouter des caractéristiques manuellement, cette variable rentre en compte dans le prix d'un objet.

Voici l'interface de vente, vous y voyez les objets déjà en vente (ils sont en bas) et l'objet que vous souhaitez mettre en vente. Vous pouvez vendre un objet par lot de 1, 10, 50 ou 100, pour une durée de 7 à 28



jours à un prix que vous fixez vous-même. Pour être un bon vendeur, il faut prendre en compte le prix moyen de l'objet ainsi que la taxe à payer afin de maximiser les profits. Les comportements des joueurs influent sur l'économie. Beaucoup de joueurs ont tendance à fixer un prix légèrement inférieur afin de voir leur objet affiché en priorité dans l'interface d'achat et cela impacte directement le marché.

Annexe 0.3 : L'onglet "Politique"



Ici vous pouvez voir l'interface du gouverneur (de la nation de Brâkmar), son titre, son rang, sa guild et le début et la fin de son mandat. Il peut également communiquer des choses à sa population, comme des événements ou des changements de politiques. On peut aussi voir la composition du gouvernement, l'état de l'économie, etc.

Ici, vous voyez des exemples de politiques. Elles sont ajoutées ou enlevées à la décision du gouverneur, et donc propres à chaque nation. Elles permettent de gagner ou de perdre des points de citoyenneté.





Et finalement, voici l'interface de politique internationale. Vous y retrouvez les 4 nations principales, leur répartition de territoires, leurs alliés et leurs ennemis et aussi les gouverneurs de chaque nation.

Annexe 0.4 : L'écologie et les métiers

Ici vous voyez l'interface d'écosystème d'un territoire. Il existe les ressources d'herboriste (les fleurs), les ressources de paysan (la céréale), les ressources de forestier (l'arbre) et finalement les monstres. Vous voyez que certaines jauges ont des limites hautes et des limites basses, il faut rester entre les deux pour satisfaire le MDT (vous voyez sa satisfaction en haut). Si la jauge est trop élevée, tuer des monstres fait gagner de la citoyenneté et en planter en fait perdre. Et inversement. Rendre un MDT satisfait permet d'obtenir un bonus tant que vous êtes dans la zone.

A.0.4.2

Voici tous les métiers du jeu. Ceux en



vert sont les métiers de récoltes et ceux en bleu sont ceux d'artisanat. Il est possible de monter tous ses métiers au niveau maximum. Comme vous pouvez également le voir sur la partie droite, les métiers permettent de crafter (confectionner) des objets moyennant des ressources. Crafter fait gagner de l'expérience de métier qui permet de monter de niveau et donc de débloquent de nouveaux objets à confectionner, et ainsi de suite. Il est possible de ne pas monter de niveau

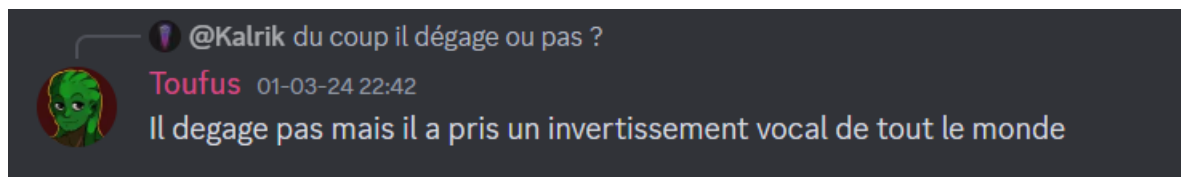
dans ses métiers, mais dans ce cas vous dépendez d'autres joueurs, et de leurs prix.

Annexe 1 – L’arnaque de Hater (Mowen dans les screens), 01/03/2024

Hater se vante d’avoir arnaqué Pock en montrant son message sur le canal de commerce public en jeu et les modérateurs lui répondent en exprimant leur mécontentement.



Les modérateurs prennent une décision finale sur le cas, en canal privé entre les modérateurs. Hater a été retiré de la guildes en jeu pour que son pseudo ne soit temporairement plus assimilé à Sol Invictus, quelques heures plus tard il a pu rejoindre la guildes à nouveau.



Annexe 2 – Le recrutement des guildes en canal de recrutement public du jeu

[Recrutement (FR)] Demyxx: Fan de jeu de mot ou de contrepèteries douteuse ? Alors "L'Arbre En Lettre" est faites pour vous ! Petite guilde chill qui accueille tout aventuriers à l'humour incompris pour leur offrir enfin le public qui mérite !

[Recrutement (FR)] Nemesis Ryback: Chez Exode, nous sommes bien plus qu'une guilde, nous sommes une communauté soudée prête à conquérir tous les défis qui se dressent sur notre chemin. Peu importe ton niveau, si tu es motivé bienvenu parmi nous !

Annexe 3 – La confusion entre la réputation d'un joueur et de sa guilde

Liwa réagit à l'arnaque de Hater en argumentant sur le fait que ça la dérange de voir sa guilde associée à ce genre de pratiques même si elle n'a rien contre Hater et son agissement.



Liwa 01-03-24 15:40

j'ai encore la foi parce qu'il tente rien avec la guilde, parfois il troll mais jamais il a essayé premier degré d'arnaquer quelqu'un ici

Il a un côté très excentrique et prends beaucoup de place, je comprends que ça puisse gêner voire biaiser votre jugement

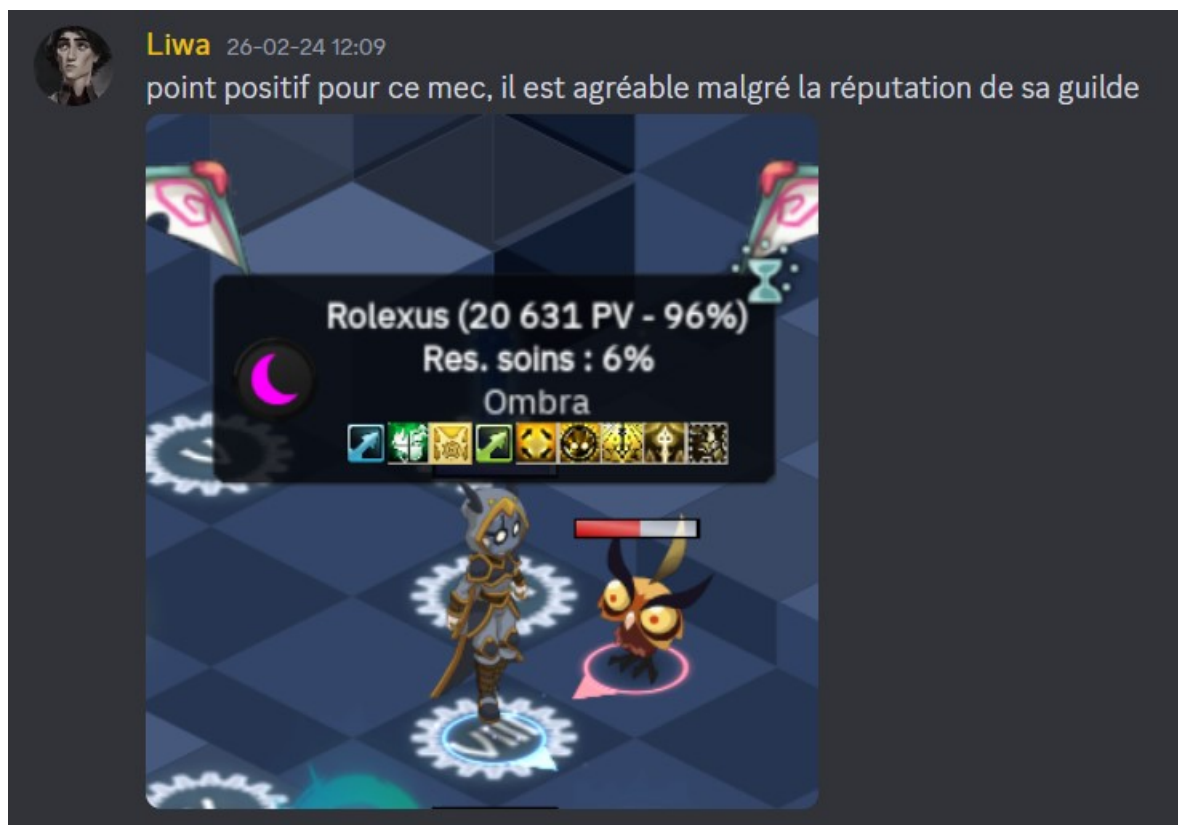
Mais dans les faits il n'a pas mis un couteau sous la gorges des gens a qui il a acheté une pierre, ni fait de manip chelou lors de l'échange

C'est juste un gros rat face à des gens naïfs

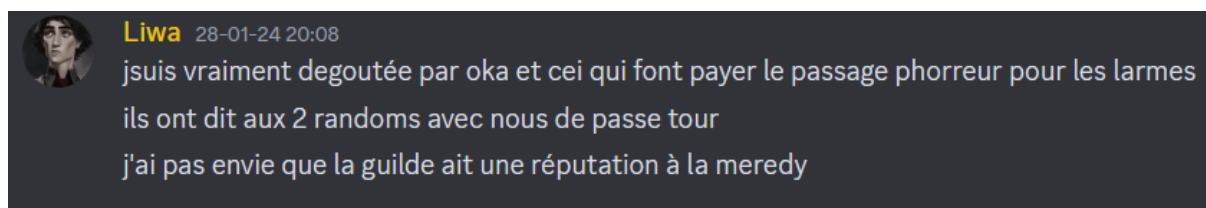
C'est purement moral comme question mais notre guilde étant débutant friendly ce n'est pas la réputation qu'on souhaite avoir

Bref, je lui ai dis de me ping quand il sera dispo

Après s'être lancé dans un donjon avec des joueurs recrutés via le canal public, Liwa reconnaît la guildes d'un des joueurs avec qui elle est en combat. À la suite de plusieurs interactions, elle envoie ce message en canal Discord.



Cette fois-ci, il s'agit d'une astuce pour gagner de l'argent dans le jeu. Certains personnages se suroptiment pour un contenu très spécifique et proposent leurs services contre un pourcentage des récompenses (les larmes, un objet indispensable pour créer des équipements). Oka et Cei sont, à ce moment-là, des membres de Sol Invictus. Cependant, si le fait de proposer à des joueurs une aide pour gagner des récompenses est toléré, ce qui est appelé du PL (Power Leveling) est interdit. Le fait de demander aux joueurs de passer leurs tours signifie qu'ils n'ont pas d'apport à amener dans le combat et est un signe apparent de PL, car il permet de réaliser le contenu plus vite pour rentabiliser le nombre de clients, au détriment de l'expérience de jeu.



Annexe 4 – Grille d’entretien

Création du cadre	
Modérateurs et fondateurs	Quelle a été la motivation de créer la guilde ?
	Comment vous avez créé le premier règlement à la création de la guilde ? Comment êtes-vous arrivés à penser que c'était la bonne manière de faire ? Parler des expériences passées ou des projections.
	Connaissez-vous d'autres fonctionnements de guilde ? Si oui, quels sont leurs défauts et qualités ? Pourquoi avoir choisi celui-ci pour Sol Invictus ?
	Comment se sont passés les choix de coordination et de gestion de la guilde depuis sa création ? Pensez-vous que ces méthodes soient les bonnes par rapport à ce que vous souhaitez que la guilde soit ou devienne ?
	Si vous vouliez refaire la guilde sur un nouveau serveur, comment vous y prendriez-vous ?
	Quelles mesures pour sanctionner un joueur qui a dépassé le cadre du règlement ou suite à des plaintes d'autres joueurs ?
Gestion et entretien de la guilde	
Modérateurs et fondateurs	Pour vous, à quoi devait ressembler la guilde après quelques semaines/mois ? Au niveau de l'ambiance, du public, de l'activité ... ?
	Quelles sont les réponses que vous apportez ou voulez apporter aux problématiques suivantes ? <ul style="list-style-type: none"> - Érosion des membres, - Recrutement de guilde, - Recrutement de contenu de jeu, - Transmission des savoirs, - Accueil de nouveaux membres, - Animation et événements, - Modération de membres problématiques, - Bonne tenue du règlement ...
	Que vous apporte la gestion de la guilde dans vos vies personnelles ? Est-ce lié à votre expérience de jeu ou à des compétences externes au jeu ?
	Comment voyez-vous les membres de votre guilde ? Au niveau social, proximité et au niveau fonctionnel, intérêts ?

	Réputation de la guilde ? l'impact sur son fonctionnement ?
Questions générales	
Tout le monde	Quel curriculum pour gérer une guilde ? En tant que chef, en tant que modo ?
	Qu'est-ce qu'une guilde idéale dans Wakfu ?
Réussite ou échec d'une guilde	
Tout le monde	Pourquoi une guilde "échoue" ou disparaît ?
	Quels sont pour vous les critères de réussite ou de "survie" d'une guilde dans Wakfu ?
	Est-ce que vous auriez pensé que la guilde tiendrait autant dans le temps ? Pourquoi oui ou non ?
	Comment situeriez-vous Sol Invictus par rapport aux autres guildes ? Qu'a-t-elle de plus ou de moins ? A-t-elle "mieux" survécu dans le temps ? Pourquoi selon vous ?
Enquête de satisfaction Sol Invictus	
Membres et extérieurs	Êtes-vous satisfait de la guilde Sol Invictus ? Pourquoi oui ou non ?
	Que pensez-vous de l'équipe de modération et de la gestion de la guilde ?
Ex-membres	Pourquoi avez-vous quitté Sol Invictus ?
Membres	Si vous pouviez changer quelque chose dans la guilde, qu'est-ce que ça serait ? Pourquoi ne pas le proposer en channel « suggestions ».

Annexe 5 – Extraits d’interviews : Les qualités d’un chef de guilde idéal.

Pseudo du répondant	Vision idéale de la modération et des chefs de guildes
Time Lord	Souvent connecté, qui aide les gens, qui connaît le jeu et qui gère le forum/discord. Qui va gérer les groupes, dispatcher les membres, gérer le Discord en termes de canaux et de rôles.
Polo	Un minimum de temps disponible, plutôt impartial pour prendre des décisions en accord avec le reste des modérateurs. Qui soit beaucoup présent en jeu et sur le Discord. À l’écoute, et présent sur le plan social. Pas d’office l’initiateur de mouvements, mais qui supervise.
Shtola	Ne pas être seul dans la prise de décision et dans la gestion de la communauté
Toufus	Transparence. Pas un seul chef de guildes. Rigueur dans le fait de faire respecter les règles. Doit être omniprésent, si pas connecté en jeu, garde un œil sur le Discord. Médiateur, dévoué, intéressé.

