

# MMORPG VS *sites de rencontre*



**Lea Le Viennesses**

Master Cultures et métiers du Web  
Sous la direction de Christophe Aguiton

2016/2017

**UP  
EM**  
UNIVERSITÉ  
PARIS-EST  
MARNE-LA-VALLÉE

**Cmu**

Cultures & Métiers du Web  
MASTER EN ALTERNANCE

## Remerciements

---

Je tiens tout d'abord à remercier Christophe Aguiton, mon tuteur de mémoire, pour le temps qu'il m'a accordé, Thierry Bonzon, pour ses conseils, ainsi que l'équipe pédagogique du Master « Cultures et Métiers du Web » dont tout particulièrement Sylvain Parasie, qui m'a notamment conseillé la lecture de Vincent Berry et Hervé Tenoux.

Sans les joueurs qui ont accepté de faire de me parler d'eux, de leurs vies, de leur jeu et de leurs amours, ce mémoire n'aurait pas pu voir le jour. C'est pourquoi je remercie du fond du cœur Druiidi, Ithall, Kareha, Oceuss, Marithiel, Darkmoor, Mecyce et Nir, connus aussi sous les noms de Killian, Guillaume, Gaëtan, Baptiste, Guilhem, Ilir, Laeticia et Tony.

De plus, j'aimerais remercier les joueurs qui m'ont répondu sur le forum de WoW, m'ont donné des conseils et qui se sont montré particulièrement gentils et bienveillants.

Finalement, je tiens à remercier Marine Le Viennoise et Geoffrey Janik - couple dans la vie comme dans le jeu - pour avoir accepté de faire poser leurs personnages pour la capture d'écran en couverture.

# Sommaire

---

<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>I- Le MMORPG comme possible lieu de rencontre.</b>	<b>15</b>
<b>A. Evolution des rencontres : se rencontrer où et comment ?</b>	<b>15</b>
1. La rencontre amoureuse avant l'ère d'internet	16
a. Que signifie se rencontrer ?	16
b. Une évolution des codes liés à la rencontre	19
c. Jouer et se rencontrer : une pratique ancienne	23
2. L'amour en ligne : typologie de la rencontre sur Internet	26
a. Transposition des manières de se rencontrer : les petites annonces et les pages web d'agences matrimoniales	26
b. Un nouveau type de rencontre : les sites de rencontre	29
<b>B. Transformation du joueur-type</b>	<b>32</b>
1. Déjouer le préjugé du joueur adolescent solitaire : l'« adolescent otaku » existe-t-il encore aujourd'hui ?	32
a. Les préjugés autour du joueur de jeux vidéo	32
b. Réalité : un environnement à la diversité sociale importante	36
2. La féminisation des jeux vidéo et la transformation de l'univers social du joueur	39
<b>II- Le détournement du jeu : s'amuser et faire de vraies rencontres</b>	<b>44</b>
<b>A. La question de l'identité : mon personnage reflète-t-il la personne que je suis ?</b>	<b>45</b>
1. Le joueur et ses avatars, entre représentation et distanciation.	45
a. Une multiplicité d'avatars qui change les représentations de soi	45
b. Avatar et représentation : Le « gender swapping »	49
2. Le joueur et le Roleplay : Incarner un personnage	53
a. Qu'est-ce que le roleplay ?	53
b. Le roleplay comme expérimentation identitaire	57
<b>B. Un brouillage des limites entre rencontres virtuelles et rencontres réelles</b>	<b>61</b>
1- Une vie virtuelle : tomber amoureux d'un avatar ou d'une personne ?	61
2- Des événements virtuels inspirés des pratiques de la rencontre	64
a. Une volonté de rencontre au sein du jeu	64
b. Des événements organisés par le jeu et par les joueurs	67

<b>III- Des rencontres virtuelles : vers de fortes divergences entre MMORPG et sites de rencontre.</b>	<b>72</b>
<b>A. Des outils similaires pour une approche différente</b>	<b>72</b>
1. Une approche différente : un premier contact "à l'aveugle" dans les MMORPG	73
2. Les outils de discussions pour communiquer avec l'autre	76
a. Présentation de soi	76
b. Des étapes dans la relation virtuelle	79
3. Le moment de la rencontre « IRL »	82
a. La première rencontre : la découverte de la personne derrière l'écran	82
b. Relation à distance : des rencontres « IRL » sporadiques	85
<b>B. Rencontre pour un nuit ou rencontre pour la vie : les types de rencontre.</b>	<b>87</b>
1- Des types de relations relativement différents	87
a. Les intentions : Une rencontre par hasard	87
b. Des types de relation : rechercher de la sincérité	90
c. Endogamie : rencontrer des gens comme nous	92
2- Passer du temps ensemble	95
a. Un contact virtuel perpétuel	95
b. La distance physique comme obstacle	98
<b>Conclusion</b>	<b>102</b>
<b>Annexes</b>	<b>106</b>

## Introduction

---



En 2011, sur des blogs de joueurs et joueuses mais aussi sur des sites de journaux sérieux, une nouvelle étonnante émerge à travers des titres accrocheurs tels que « It's love at first kill », « On se baladait dans Azeroth » ou encore « All's Fair in Love and War(craft) » : l'amour peut se cacher, et même se trouve régulièrement, dans les jeux vidéo. En effet, des membres d'Online University<sup>1</sup> ont créé une infographie compilant des données de recherches provenant de Jezebel, VentureBeat ou encore de la CNN<sup>2</sup> qui révèle que les jeux vidéo permettraient à davantage de couples de se former que les sites de rencontre, cette étude se présente sous un design de poster animé (annexe) et compare plus spécifiquement le MMORPG<sup>3</sup> – jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs – World of Warcraft au site de

---

<sup>1</sup> Un site de cours universitaire en ligne.

<http://www.onlineuniversity.net/>

<sup>2</sup> Respectivement un blog tenu par Univision Communications (média américain hispanophone), un site internet américain traitant de l'actualité des nouvelles technologies et Cable News Network, une chaîne d'information américaine.

<sup>3</sup> Acronyme de l'anglais : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game.

rencontre eHarmony. Au même moment, aux Etats-Unis, le New York Times<sup>4</sup> publie à son tour, des histoires étonnantes de couples s'étant rencontrés en Azeroth<sup>5</sup>. La nouvelle se répand alors dans l'univers des jeux vidéo, et le nombre de témoignages se multiplie en surprenant plus d'un.

Si l'amour au sein d'un jeu vidéo peut surprendre, c'est que l'image du joueur solitaire ou encore le mythe de la gameuse inexistante sont des préjugés persistants qui collent à cet univers et qui ont pendant longtemps accompagné et accompagnent encore une vision des jeux se rapprochant de l'« apocalypse baudrillardesque », selon une expression de Vincent Berry<sup>6</sup>. Cette dernière, en faisant référence aux simulacres de Baudrillard<sup>7</sup>, consiste à penser que d'une manière ou d'une autre, il y a un risque que le jeu prenne le pas sur la vie du joueur. En d'autres termes, à force de passer du temps sur les jeux vidéo, de s'investir dans une vie simulée au détriment de la « vie réelle » ou encore de se projeter dans un avatar<sup>8</sup>, les joueurs perdent toute prise sur la réalité, ils se transforment alors en sorte d'êtres fantomatiques, esclaves d'une vie rêvée lointaine. Le simulacre et la « vie réelle » deviennent alors deux entités radicalement opposées, le simulacre se présentant alors sous l'expression de « vie virtuelle ».

De la même manière, Johan Huizinga et son cercle magique<sup>9</sup>, différencie une vie réelle et ordinaire de la vie jouée, c'est ce qu'il appelle le "*play*". Selon lui, les règles, l'espace et le temps du jeu sont séparés des règles, de l'espace et du temps de la vraie vie

Cette vision des jeux vidéo qui s'appuie sur la distinction entre réel et virtuel a longtemps été majoritaire dans les sciences sociales et a orienté les études sur les jeux vidéo vers des sujets tels que l'addiction au jeu, la cyberdépendance ou encore l'« escapisme » (la fuite du réel). Elle découle d'une « hypothèse du virtuel » qui s'est imposée en France depuis les années 90 et qui donne au mot « virtuel » le sens que l'on donnait auparavant au mot

---

<sup>4</sup> Stephanie Rosenbloom, « It's love at first kill », *The New York Times*, avril 2011.

<http://www.nytimes.com/2011/04/24/fashion/24avatar.html>

<sup>5</sup> Nom du monde dans lequel évoluent les joueurs de World of Warcraft.

<sup>6</sup> Vincent Berry est un sociologue, docteur en sciences de l'éducation, il est spécialisé dans l'étude des loisirs, des jeux et des médias mais aussi plus spécifiquement de la sociabilisation dans les mondes virtuels et les jeux en ligne sur Internet.

<sup>7</sup> Jean Baudrillard, *Simulacres et simulations*, Paris : Galilée, 1981.

<sup>8</sup> Représentation graphique du joueur sous la forme d'un personnage.

<sup>9</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, 1988 (1ère éd. 1938).

« cyberspace », c'est-à-dire tout ce qui se rapporte à Internet, aux ordinateurs ou encore au monde de l'information.

Comme le montre Stéphane Vial dans le chapitre « Contre le virtuel : une déconstruction » au sein de la revue collective *Les territoires du virtuel*<sup>10</sup>, cette définition du virtuel qu'il qualifie de « véritable aberration conceptuelle<sup>11</sup> » et qui est au cœur de notre vision des jeux vidéo n'est que trop peu remise en question, ou même interrogée. Or « le concept de *virtuel* constitue en réalité un obstacle épistémologique. Bien qu'il soit d'origine *philosophique*, il n'est pas pertinent pour saisir *philosophiquement* la nature du phénomène numérique<sup>12</sup>. »

En effet, les acceptions du mot « virtuel » proviennent de la philosophie, pour laquelle il prend le sens d'une potentialité prête à s'actualiser, de l'optique avec le sens d'une réalité produite par un outil comme des lunettes ou des jumelles et du simulationnel où le mot prend le sens de résultat d'une manipulation programmable. Leur transposition au monde de l'informatique pose un problème d'ordre lexical. En effet, le sens qu'on donne au mot « virtuel » à partir des années 1980 est un mélange entre le sens philosophique et le sens simulationnel ; or cette imbrication pose problème aujourd'hui puisqu'elle donne l'illusion d'une opposition formelle, de mondes chimériques, là où il devrait y avoir un mélange de réalités, ou d'une moins la reconnaissance d'une notion plus complexe avec des degrés variables.

Toutefois, il existe une nouvelle scène de chercheurs spécialisés dans les jeux vidéo qui vont à l'encontre des thèses de la virtualité comme simulacre et tendent à montrer que l'univers des jeux vidéo est un monde fortement social.

---

<sup>10</sup> Anolga Rodionoff (dir.), « Les territoires du virtuel : Mondes de synthèse (MMORPG), univers virtuels (Second Life), serious games, sites de rencontre... », *Médiation et Information*, Paris : L'Harmattan, 2013, numéro 37.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 177. Il ajoute : « Désormais, sous l'effet de la nouvelle métaphysique de l'image, le phénomène numérique sera réduit au phénomène virtuel et le phénomène virtuel sera considéré comme une "néo-réalité" située en dehors du réel. Tant pis pour les nuances. [...] Et tout ce qui provient des mondes virtuels, quels qu'ils soient, sera considéré comme illusion et chimère, mirage et tromperie. Telle est la vulgate du réel et du virtuel, celle qui s'installe dans les esprits des années 1990 et, en trompant parfois les chercheurs eux-mêmes, empoisonne encore aujourd'hui la pensée objective » p. 183.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 178.

Les jeux vidéo, et d'autant plus les environnements persistants des jeux de rôle en ligne, sont considérés comme des mondes virtuels au sens strict, autrement dit comme des « univers simulés dans lesquels l'utilisateur peut lui-même s'instancier comme être virtuel (par exemple sous la forme d'un personnage)<sup>13</sup> ». Ils ne deviennent pas toutefois des mondes irréels qui n'ont pas de conséquences sur la vie du joueur. En effet, selon Sherry Turkle, ils font partie d'une « culture de la simulation » qui est la nôtre et qui nous permet d'être « de plus en plus à l'aise avec le fait de substituer des représentations de la réalité à la réalité »<sup>14</sup> c'est-à-dire avec le fait de considérer les réalités simulationnelles que nous pouvons créer dans des jeux vidéo tels que World of Warcraft comme des réalités.

Etudier aujourd'hui les jeux de rôle en ligne – les MMORPG - ne revient donc pas seulement à étudier le design, les pratiques de jeu, d'addiction ou encore l'insertion dans un univers, mais également à s'intéresser à toutes les pratiques qui entourent le côté MMO du jeu, c'est-à-dire la dimension multi-joueurs, qu'elles soient virtuelles ou non. Pour faciliter la lecture de ce mémoire, nous désignerons, ici, sous le terme de virtuel, les relations ou les situations qui restent dans le cadre du jeu, hors de toute réunion physique.

En effet, ce type de jeux vidéo désigne des jeux dans lesquels les joueurs, représentés sous forme d'avatar, parcourent un monde fantastique où les autres personnages qu'ils peuvent rencontrer sont en partie d'autres joueurs connectés au même moment sur le même serveur<sup>15</sup>. Ces univers peuvent accueillir ainsi plusieurs milliers de joueurs simultanément. Ensemble, ils peuvent accomplir des objectifs, partir en expéditions contre des entités gérés par l'ordinateur ou encore attaquer d'autres joueurs. Toutefois, non seulement les joueurs peuvent jouer ensemble dans le but d'augmenter leur personnage ou de finir des quêtes, mais ils peuvent également, parler ensemble, tisser des liens les uns avec les autres ou établir une connexion en dehors du jeu. Certains joueurs se font des connaissances, des amis à courts ou

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 184.

<sup>14</sup> Sherry Turkle, *Life on the Screen : Identity in the Age of the internet*, New York : Simon & Schuster Paperbacks, p. 23.

<sup>15</sup> Tous les joueurs d'un même jeu ne jouent pas tous ensemble, ils sont regroupés sur des serveurs ou des royaumes (selon le terme choisi). Ces serveurs sont caractérisés par la langue et le type de jeu qu'on y pratique (s'ils privilégie les combats contre l'environnement nommé PVE, le joueur contre joueur dit PVP ou encore le jeu de rôle, RP).



longs termes et d'autres encore trouvent l'amour. En somme, la sociabilité dans les MMORPG ne s'arrête pas au jeu en lui-même mais a des conséquences bien au-delà.

C'est pourquoi, une nouvelle vague d'auteurs s'intéressent aux sociabilités dans les jeux vidéo et plus encore dans les MMORPG.

« [Les guildes, les sociabilités et les rencontres liées au jeu] se construisent à la fois dans l'univers virtuel mais aussi dans la « vraie vie ». Loin d'être déréalisante, la pratique du MMO engage les joueurs dans des processus d'échange et d'interactions « réelles »<sup>16</sup>. »

Dans *L'Expérience virtuelle*, Vincent Berry analyse les pratiques liées aux MMORPG à travers l'étude de joueurs jouant à des jeux comme *Dark Age of Camelot*<sup>17</sup> mais aussi *World of Warcraft*. Il montre que l'expérience vécue par le joueur repose autant sur le jeu en lui-même que sur le « méta-jeu », c'est-à-dire les activités qui l'accompagnent<sup>18</sup> que ce soit en même temps que le jeu ou en dehors du jeu tels que les pratiques de cosplay<sup>19</sup>, les événements autour du jeu comme les conférences ou encore les rencontres entre joueurs qualifiées d'« IRL » par les joueurs, un acronyme de l'anglais « *in real life* » signifiant « dans la vraie vie ». En effet, les relations entre joueurs deviennent de moins en moins virtuelles ; les joueurs apprennent à se connaître, la personne se matérialise derrière l'avatar, ils finissent par se rencontrer. En somme, le virtuel et le réel ne sont pas formellement opposés contrairement aux idées générales qu'on peut trouver sur les jeux vidéo. Les deux mondes peuvent donc se superposer, se mêler et laisser place à de nouvelles expériences, de nouvelles façons de jouer, de nouvelles pratiques qui peuvent notamment aboutir sur des rencontres particulières.

---

<sup>16</sup> Vincent Berry, *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012, p. 209.

<sup>17</sup> Un MMORPG se portant sur un univers médiéval-fantastique qui a comme particularité de mettre en concurrence trois royaumes : Midgard et ses légendes nordiques, Hibernia peuplé d'elfes et de fées, et Albion qui vit dans les légendes du Roi Arthur.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p.144 « les MMO se caractérisent comme des expériences multidimensionnelles, au carrefour de plaisirs liés au jeu lui-même et à l'ensemble des activités environnantes »

<sup>19</sup> Cosplay est un mot valise composé des mots anglais "costume" et "play". Il désigne une pratique qui consiste à vouloir reproduire les vêtements mais aussi les attitudes de personnages issus d'univers ludiques tels que les manga, les livres et les jeux vidéo.

De la même manière, la revue-livre scientifique MEI, pour *Médiation et Information*, a consacré tout un numéro sur « les territoires du virtuel<sup>20</sup> ». Ce numéro, construit autour de la notion de virtuel et toutes ses significations, place le jeu comme un espace social, et plus encore comme un espace de continuité avec le monde réel et non comme un simple univers lointain en rupture avec celui-ci. De plus, cette revue met en avant un point intéressant : les moments de jeu sont souvent irréguliers, ils ne sont pas tous immersifs, immédiatement amusants ou engageant ; il y a toute une dimension entre-deux, entre le jeu et le non-jeu qui peut laisser plus de places autres activités comme regarder la télé en jouant ou tout aussi bien communiquer avec d'autres joueurs<sup>21</sup>.

Ces deux ouvrages montrent que la sociabilité dans les jeux en ligne a une place très importante, toutefois s'ils touchent du doigt les rencontres amoureuses - Vincent Berry évoque des cas de rencontres amoureuses sur des jeux en ligne<sup>22</sup> -, ils n'approfondissent pas d'avantage la question ou les classent dans d'autres types de sociabilité. Pourtant, ce thème mériterait une analyse et une étude un peu plus approfondie, puisque comme le dit Schopenhauer :

*« Aucun thème ne peut égaler celui-ci en intérêt : traitant du bonheur et du malheur de l'espèce, il est à tous les autres qui ne touchent que le bien de l'individu comme le corps est à la surface plane. Voilà pourquoi il est si difficile de donner de la vie à une pièce sans amour ; voilà pourquoi aussi ce thème n'est jamais épuisé, quelque constant usage qu'on en fasse<sup>23</sup>. »*

---

<sup>20</sup> Anolga Rodionoff (dir.), « Les territoires du virtuel : Mondes de synthèse (MMORPG), univers virtuels (Second Life), serious games, sites de rencontre... », *Médiation et Information*, Paris : L'Harmattan, 2013, numéro 37.

<sup>21</sup> *Ibid.*, « une situation paradoxale, mais pourtant commune, qui consiste à jouer sans être vraiment au jeu, ou à jouer en attendant que le jeu commence vraiment. Ces situations [...] privilégient des formes de mobilisations faibles ou distancée, dessinent en quelque sorte le socle fondamental de l'expérience, alors qu'elles sont rarement évoquées pour elles-mêmes dans la littérature, prisonnière du primat accordé à ce qui fait sens » p. 109.

<sup>22</sup> Vincent Berry, *op. cit.*, « Enfin, dans certains cas, les relations peuvent devenir amoureuses. Les joueurs se rencontrent dans le jeu, puis « dans la vraie vie », et deviennent amants, voire maris et femmes ». p. 193.

<sup>23</sup> Arthur Schopenhauer, *Le monde comme volonté et comme représentation*, Paris, Librairie Félix Alcan, 1912, p. 2255.

(<http://www.schopenhauer.fr/oeuvres/fichier/le-monde-comme-volonte-et-comme-representation.pdf>)

A l'inverse, Jean-Claude Bologne, dans son *Histoire de la conquête amoureuse*<sup>24</sup>, retracent toute une histoire de la conquête amoureuse, de la drague<sup>25</sup>, en partant de suppositions sur l'homme préhistorique jusqu'au début du XXI<sup>e</sup> siècle. Il montre qu'à toutes les époques, les techniques sont comparables ainsi que les profils psychologiques – du timide au tombeur - mais a ses propres termes - comme conter fleurette ou flirter -, ou encore ses propres domaines de références – on mime le suicide à l'époque romantique, utilise des pratiques d'hypnose dans les années 1920 ou reprend des stratégies marketing au XXI<sup>e</sup> -. Toutefois, bien qu'il évoque en partie les nouvelles pratiques numériques, Bologne n'en fait que des allusions et n'étudie pas les spécificités de ces nouveaux moyens de rencontre.

Cette lacune de Bologne est en partie remplie par la sociologue Marie Bergström, qui, elle, est une spécialiste de la rencontre en ligne, bien que ses travaux ne prennent uniquement en compte que les sites de rencontre. Dans sa thèse de doctorat<sup>26</sup>, la sociologue présente les sites de rencontre non seulement comme une nouvelle approche permettant une conquête amoureuse plus discrète et en dehors du cercle familial, mais elle montre aussi que le site de rencontre représente un nouveau marché économique, un moyen de proclamer une privatisation de la sociabilité sexuelle. De plus, elle montre également que le succès grandissant des sites de rencontre découle des cadres sociaux changeants de la sexualité avec la légalisation de la contraception, l'affaiblissement des institutions maritales ou encore des normes fédératrices qui laissent places à une individualisation de l'intime. C'est selon elle, la raison pour laquelle les sites de rencontre ont un tel succès aujourd'hui, la virtualité permet

Finalement on pourrait se demander si le fait de se rencontrer dans un jeu vidéo n'est pas semblable à une rencontre sur un site de rencontre. Dans les deux cas, les personnes concernées se rencontrent via une interface virtuelle, entretiennent dans un premier temps leur relation uniquement via cet outil puis éventuellement se rencontrent « dans la vraie vie », en en dehors de leurs interfaces numériques. C'est pourquoi, nous pouvons nous demander **en quoi les MMORPG deviennent un moyen de rencontre semblable aux sites de rencontre,**

---

<sup>24</sup> Jean-Claude Bologne, *Histoire de la conquête amoureuse. De l'Antiquité à nos jours*, Paris : Seuil, 2007.

<sup>25</sup> Terme qui peut paraître comme un néologisme mais qui est utilisé par Bologne comme toutes les périodes afin de faciliter la compréhension et pour montrer qu'il parle bien du moment où l'on décide d'approcher l'autre.

<sup>26</sup> Marie Bergström, *Au bonheur des rencontres : sexualité, classe et rapports de genre dans la production et l'usage des sites de rencontre*, thèse de doctorat en sociologie, Institut d'études politiques de Paris, 2014.

**mais également s'il s'agit d'un détournement de l'utilisation du jeu ou uniquement de l'extrapolation d'une de ses facettes. En somme, il s'agira d'étudier une pratique qui sans être courante, est assez fréquente dans l'utilisation des MMORPG.**

Cependant, il faut signaler que cette pratique s'est développé à l'insu des développeurs. Etant donné que ce sujet touche l'intimité des joueurs, que les types de relations amoureuses peuvent être multiples, allant de la première amourette adolescente jusqu'à une rencontre sur la longue durée qui aboutit à une vie commune en passant par la relation temporaire uniquement virtuelle. Ainsi, l'étendu du nombre de joueurs qui sont concernés par ce genre de comportement est difficilement quantifiable.

Toutefois, pour trouver des réponses à ces questions et étudier le processus de rencontre sur les MMORPG sans pour autant avoir de statistiques officielles, l'étude du jeu de rôle en ligne World Of Warcraft au travers des observations et des entretiens me paraît être ce qu'il y a de plus pertinent.

World of Warcraft, plus communément appelé « WoW<sup>27</sup> », est un jeu en ligne massivement multijoueur (MMORPG) développé par la société Blizzard Entertainment. Il provient d'une franchise de jeux, Warcraft, qui s'est construit autour d'un univers médiéval fantastique ; il sort en 2004 mais s'enrichit au fil des années grâce à l'ajout de nombreuses extensions payantes – il en existe six à ce jour – et à des mises à jour hebdomadaires gratuites. Ces modifications permettent au jeu d'entretenir l'intérêt des joueurs et de les persuader à continuer de verser un abonnement mensuel de douze euros par mois. Les joueurs peuvent alors entrer dans le monde d'Azeroth, un univers persistant qui continue d'évoluer même quand les joueurs ne sont pas connectés. Leur connexion en simultané est ce qui forge l'expérience unique des MMORPG et plus particulièrement d'un jeu comme World of Warcraft

Mais si ce jeu semble être le meilleur support à ce type d'étude, c'est essentiellement pour deux grandes raisons.

Premièrement, World of Warcraft semble être le MMORPG le plus populaire en France. Bien qu'un tel classement soit subjectif, la majorité des sites dédiés aux jeux vidéo comme

---

<sup>27</sup> Nom que l'on pourra utiliser à plusieurs reprises par commodité.

Metatrone<sup>28</sup> ou JeuxVidéo.com<sup>29</sup> placent World Of Warcraft en tête du classement. D'une autre manière, Antoine Chollet, doctorant de Montpellier, a réalisé une étude en 2014 sur le profil des joueurs de MMORPG<sup>30</sup>. Cette étude menée à l'aide d'un questionnaire quantitatif réalisé sur 2 628 participants, en plus de plusieurs aspects tout aussi intéressants, classait World of Warcraft comme jeu le plus populaire parmi les MMORPG avec 34,36% de représentation. Au-delà, de cette étude, le jeu comptait 10 millions d'abonnés en 2014. Et malgré la volonté de Blizzard de ne plus divulgué le nombre d'abonnés, la dernière extension, Légion, a été vendu à 3,3 millions d'exemplaires et le nombre d'abonnés mensuel a augmenté de 10% de 2015 à 2016. Ces quelques informations liées à l'ancienneté du jeu – le premier opus étant sorti en 2004 et a été suivi par de nombreuses extensions - sous-entendent l'existence d'une vaste communauté de joueurs et donc un plus grand nombre d'expériences de relations au sein du jeu.

Dans un second temps, la communauté des joueurs de World of Warcraft est une communauté avec laquelle il apparait aisé de rentrer en contact notamment grâce au forum officiel du jeu. Ce type de forum n'est pas une exception dans les MMORPG ; toutefois, celui-ci, a une section appropriée qui est dédiée à la vie des joueurs. Ces derniers sont libres d'y déposer leurs créations, leurs idées mais aussi des passages de leur vie. Ainsi, dans la section « Vie de la communauté World of Warcraft », certaines entrées de joueurs pourront donc être étudiées.

L'étude de cette pratique particulière qui est faite du jeu passera donc par l'analyse de certaines entrées pertinentes de joueurs sur le forum mais aussi et surtout par des entretiens qualitatifs de joueurs ayant vécu ou vivant encore des relations amoureuses qui ont vu le jour grâce à leur utilisation du jeu World Of Warcraft. Les entretiens effectués ont été réalisé à travers les moyens de communication que les joueurs utilisent en permanence, c'est-à-dire des logiciels de communication dédiés aux joueurs et ne transmettant donc que la voix comme

---

<sup>28</sup> Metatrone est une guilde créée en 2008 qui s'est ensuite transformée en une communauté de joueurs et ont aujourd'hui leur propre site d'actualité sur les jeux vidéo. (<http://metatrone.fr/>)

<sup>29</sup> Jeuxvideo.com est un site web français spécialisé dans le jeu vidéo depuis 1997. Il est considéré comme un des leaders français et réalise chroniques, débats et tests de jeux. (<http://www.jeuxvideo.com/>)

<sup>30</sup> L'étude réalisée par Antoine Chollet a été réalisée dans le cadre d'une thèse sur l'apprentissage dans les jeux vidéo et plus précisément dans les MMORPG. (<http://www.extragames.fr/infographie-profil-des-joueurs-de-mmorpg/>)

TeamSpeak, Mumble, Skype<sup>31</sup> ou encore la nouvelle plateforme de discussion audio de l'éditeur du jeu, Blizzard<sup>32</sup>. Les entretiens sont au nombre de huit et concernent des joueurs masculins, à l'exception d'une, entre 18 et 25ans. Ils recueillent non seulement des histoires de rencontre à travers le jeu, mais tentent également de cerner les habitudes de jeu, les intentions qui se cachent derrière les joueurs, les comportements des joueurs les uns avec les autres ainsi que leurs opinions sur ce moyen de rencontre ainsi que sur les sites de rencontre.

Afin d'étudier cette pratique de rencontre à travers ce MMORPG, nous allons diviser notre propos en trois parties.

Dans un premier temps, nous allons nous demander si le MMORPG peut vraisemblablement être un terrain propice à la rencontre. Pour cela, nous devons interroger des thèmes tels que les significations d'une rencontre, nous demander s'il y a déjà eu des moments dans l'histoire où jeu et rencontres se sont croisés. Nous devons formuler une typologie de la rencontre virtuelle en incluant les petites annonces, les sites d'agences matrimoniales et finalement les sites de rencontre. Puis finalement, nous devons nous demander si la population que nous pouvons retrouver sur un jeu en ligne tel que World of Warcraft peut réellement le terrain de rencontre amoureuse : nous devons nous demander si le jeu en ligne est une pratique genrée ou encore une pratique enfantine.

Une fois que nous aurons réalisé que des rencontres peuvent tangiblement bien se produire sur un jeu en ligne, nous devons nous demander si elles sont totalement hors propos dans l'utilisation du jeu. Dans un monde où tout est fictionnel, est-ce qu'il peut y avoir de véritables rencontres ou est-ce que toutes les rencontres font partie des pratiques du jeu, de la trame construites par les joueurs et ne font que remplir une dimension ludique. Finalement, nous nous demanderons à quel point la rencontre de l'autre est une demande faite par les joueurs de MMORPG au point qu'ils sont prêts à ajouter eux-mêmes des fonctionnalités au jeu.

Finalement, si le sérieux ne peut pas être remis en question dans des rencontres amoureuses partant d'un jeu comme World of Warcraft, nous devons nous demander alors

---

<sup>31</sup> TeamSpeak et Mumble sont des logiciels particulièrement dédiés aux joueurs. Skype est plus général mais est de moins en moins utilisé par les joueurs car il prend plus de connexion.

<sup>32</sup> Editeur du jeu World of Warcraft, Blizzard, a lancé à la fin d'année 2016, un nouvel outil audio de discussion, ce mode de discussion étant énormément utilisé par les joueurs.

en quoi les jeux de rôle en ligne sont des plateformes de rencontre qui diffèrent d'un quelconque site de rencontre. Pour cela, nous devons interroger les outils mis à disposition des joueurs, leur façon d'utiliser ces outils ou encore nous demander quelles sont les intentions qui se cachent derrière de tels rencontres.

C'est à travers ce genre de raisonnement que nous tenterons d'étudier une pratique courante mais qui peut paraître étrange dans l'utilisation des MMORPG.

## I- Le MMORPG comme possible lieu de rencontre.

L'étude des rencontres amoureuses au sein des jeux en ligne peut apparaitre, pour un lecteur non initié à cet univers, comme une idée étrange ou même saugrenue. En effet, l'archétype du joueur de MMORPG qu'on peut retrouver dans l'imaginaire collectif est loin de l'image romantique qu'on peut se faire d'un amoureux transi, d'autant plus que le jeu et surtout le jeu en ligne est souvent perçu comme un univers masculin et plus spécifiquement réservé à une tranche d'âge allant de la pré-adolescente à l'adolescence.

Dans cette première partie, il s'agira donc d'aller à l'encontre de ces clichés et de décrire en quoi le MMORPG est un terrain, si ce n'est idéal, au moins propice ou rendant possible la création de rencontres amoureuses. Afin d'y parvenir, il faudra étudier le profil des joueurs, savoir qui joue et depuis quand, ainsi qu'étudier les évolutions qui ont pu apparaitre au fil du temps dans l'environnement des MMORPG. Toutefois avant de parvenir à l'étude de l'environnement des jeux en ligne, nous nous pencherons d'abord sur toutes les pratiques liées à la rencontre, que ce soit dans un sens général, presque ontologique, dans les univers ludiques ou bien plus récemment sur internet.

### A. Evolution des rencontres : se rencontrer où et comment ?

Avant d'aborder les modifications dans les usages de la rencontre amoureuse apportées par internet, il faut commencer par se demander s'il y a une évolution dans les pratiques et usages de la rencontre amoureuse, et donc se demander ce que signifiait la rencontre amoureuse avant l'ère d'internet, si la rencontre et le jeu ont déjà coexisté et quel est le paysage actuel du secteur de la rencontre.



## 1. La rencontre amoureuse avant l'ère d'internet

### a. Que signifie se rencontrer ?

*« L'instinct sexuel est cause de la guerre et but de la paix : il est le fondement de toute action sérieuse, l'objet de toute plaisanterie, la source inépuisable des mots d'esprits, la clef de toutes les allusions, l'explication de tout signe muet, de toute proposition non formulée, de tout regard furtif, la pensée et l'aspiration quotidienne du jeune homme et souvent aussi du vieillard. »<sup>33</sup>*

La rencontre de type amoureuse est un phénomène d'apparence très simple, centrale pour l'homme et son identité - comme le montre cette citation de Schopenhauer - mais qui nous semble pourtant essentiel d'éclaircir tant elle est encadrée de mystère. En effet, tout au long de cette étude, nous allons étudier ce phénomène qu'on qualifie de « rencontre amoureuse » ; celui-ci est probablement au cœur de la construction de la société dans laquelle nous nous trouvons sans être pour autant une notion des plus évidente.

Après la circonstance fortuite dans laquelle on se retrouve dans une situation, la rencontre se définit dans le dictionnaire par « le fait pour deux personnes, de se trouver en contact par hasard, puis par extension, d'une manière concertée ou prévue »<sup>34</sup>. Cette définition du *Petit Robert* alliée à la troisième définition de l'amour - « Inclinaison envers une personne, le plus souvent à caractère passionnel, fondée sur l'instinct sexuel mais entraînant des comportements variés »<sup>35</sup> - présente la rencontre amoureuse comme le moment où deux personnes entrent en contact et forment une inclinaison l'une envers l'autre. Ce contact est

---

<sup>33</sup> Arthur Schopenhauer, *Le monde comme volonté et comme représentation*, Paris : Librairie Félix Alcan, p. 2214. (<http://www.schopenhauer.fr/oeuvres/fichier/le-monde-comme-volonte-et-comme-representation.pdf>)

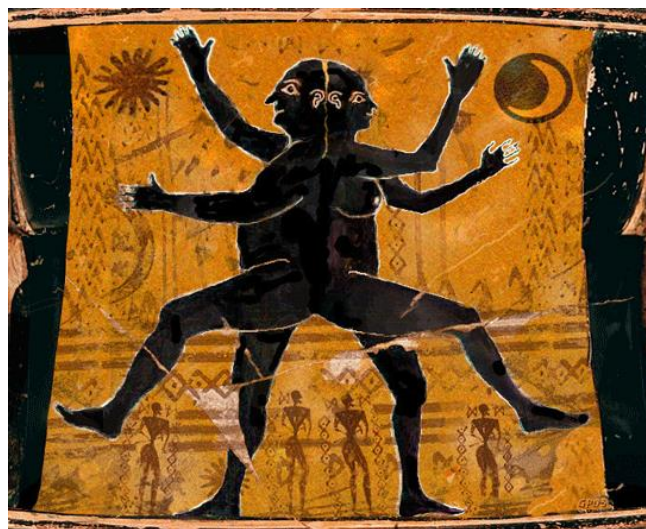
Le terme "instinct sexuel" est entendu au sens où « toute passion, en effet, quelque apparence éthérée qu'elle se donne, a sa racine dans l'instinct sexuel, ou même n'est pas autre chose qu'un instinct sexuel plus nettement déterminé, plus spécialisé ou, au sens exact du mot, plus individualisé » p. 2252.

<sup>34</sup> Définition trouvée à l'entrée « Rencontre » dans : *Le Petit Robert, Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paris : Hachette, 2003.

<sup>35</sup> *Ibid.*, Entrée « Amour ».

donc un moment bref et précis qui est à la base de la formation d'une relation. Au premier abord, nous pouvons donc dire que le moment de la rencontre peut apparaître comme bref voire éphémère, mais entraîne à sa suite des événements comme mariage et perpétuation des hommes, amour et descendance. C'est en ce sens qu'il prend toute son importance et a fasciné philosophes, essayistes et romanciers. Jean-Claude Bologne va même jusqu'à dire que « La civilisation commence avec la conquête amoureuse, lorsque l'homme prend conscience qu'il faut être deux pour construire un couple. On peut en regretter les excès mais non le principe »<sup>36</sup>.

Très tôt dans la philosophie grecque, nous pouvons retrouver des notions telle que l'amour, la recherche de l'autre et la rencontre. De cette manière, Platon dans *Le Banquet* cherche à définir les origines de l'amour. En passant notamment par l'intermédiaire d'Aristophane, il montre que le but ultime de l'homme serait de retrouver sa moitié. Cet envie et même ce besoin trouverait ses origines dans une humanité primitive, un temps où les hommes étaient doubles – chaque homme avait une forme ronde, deux visages, quatre mains, quatre jambes et portaient deux organes génitaux -, un temps où il existait trois espèces d'hommes : la femme, l'homme et l'androgyné composé des deux premiers. Suite à un « orgueil [qui] était immense »<sup>37</sup> et une rivalité de pouvoir avec les Dieux, ces êtres ont été séparé et condamné à chercher sans cesse leur moitié ou du moins à pourchasser la sensation de ne faire qu'un avec un autre.



« CLIVAGE DE L'ANDROGYNE PRIMORDIAL, VASE GREC, 4E SIECLE AVANT JC »

<sup>36</sup> Jean-Claude Bologne, *Histoire de la conquête amoureuse. De l'Antiquité à nos jours*, Paris, Seuil : 2007, p. 23.

<sup>37</sup> Section [190b] dans : Platon, *Le Banquet*, traduction de Luc Brisson, Paris : Flammarion, 2007, P. 115.

« C'est de ce moment que date l'amour inné des hommes les uns pour les autres : l'amour recompose l'antique nature, s'efforce de fondre deux êtres en un seul, et de guérir la nature humaine. »<sup>38</sup>

Toujours selon ce mythe et comme le montre cette citation du *Banquet*, c'est à travers cette séparation que la société des hommes s'organise et parvient à prospérer, tout en leur donnant un but qui les éloigne de leur envie de contrer les Dieux. L'amour, le désir et la recherche de l'autre sont donc présentés comme un objectif primordial pour les hommes.

La rencontre au cœur de la société humaine est une thématique qu'on retrouve régulièrement chez les philosophes. Bien plus tard – en 1762 – mais de la même manière chez Jean-Jacques Rousseau, l'origine de la société résulte du lien social qui existe entre les hommes, ce lien social se traduit tangiblement par le contrat qui les lie les uns aux autres et qu'il nomme le Contrat Social. Bien que *Du contrat social ou Principes du droit politique*, soit une œuvre consacrée aux principes de justice, à la création d'un gouvernement et aux idéaux sociétaux, la base de la société résulte du besoin d'interaction. Un besoin qui garantit l'essor d'une société politique stable mais aussi la descendance de l'homme.

A travers ces deux philosophes, nous comprenons qu'amour et mariage sont souvent présentés comme étant à la base de la société. Toutefois les références à la conquête amoureuse se font plus rares, la tradition écrite de la conquête apparaissant comme une tradition moins vénérable que les grands écrits philosophiques sur l'amour ou le mariage.<sup>39</sup> Cette tradition écrite regroupe des ouvrages tel que *L'art d'aimer* écrit par Ovide au début du I<sup>er</sup> siècle après JC, un guide de conseils destinés aux jeunes Romains.

La vie de l'homme est donc ponctuée de rencontres, de moments où il se retrouve en présence d'autres, d'interactions ou encore de partage d'idées. Toutefois, les rencontres qui peuvent être faites ne sont pas toutes de mêmes natures, elles sont multiples et différentes les unes des autres. Elles peuvent être amicales, philosophiques, résulter d'un rapport de force ou elles peuvent aussi bien être des rencontres amoureuses. Cette dernière est d'autant plus

---

<sup>38</sup> Sections [191c] et [191d] dans Platon, *Le Banquet*, traduction de Emile Chambry, Paris : Flammarion, 1993, p. 52. (en ligne : [http://www.ac-grenoble.fr/PhiloSophie/old2/file/platon\\_banquet.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/PhiloSophie/old2/file/platon_banquet.pdf))

<sup>39</sup> Jean-Claude Bologne, *Histoire de la conquête amoureuse. De l'Antiquité à nos jours*, Paris : Seuil, 2007.

importante qu'elle peut être vue comme étant à la base des mariages, de la création d'une descendance, on peut même dire qu'elle est la première étape à la survie de l'espèce. Dans tous ces cas de figure l'interaction semble simple, il suffit de se trouver et de se parler.

Pourtant, il faut souligner que malgré la simplicité théorique du moment, beaucoup de questionnements, de codes et de conditions l'entourent. Il faut s'interroger sur les moyens de la rencontre – hasard, présentation, lieu -, les conditions – conditions sociales, accords des parents – ou encore sur les codes de la rencontre ainsi que sur leur évolution au fil du temps.

#### b. Une évolution des codes liés à la rencontre

Le moment de la rencontre entre deux personnes, qu'il arrive par hasard ou soit organisé par des tiers, est largement codifié. Il existe des pratiques précises, des interdictions, des lieux privilégiés ou plus simplement des techniques qu'on appellerait aujourd'hui « techniques de drague ». Tous ces éléments, faisant le contexte de la rencontre, évoluent selon les époques.

Avant d'aborder les grandes thématiques des codes de la rencontre, il faut préciser que présenter les différentes évolutions de l'histoire de la conquête amoureuse est un exercice difficile. Les discours qu'on peut trouver sur chaque époque et d'autant plus sur les époques les plus anciennes sont moins représentatives de la vérité des pratiques de l'époque décrite que du moment de leur écriture<sup>40</sup>. De plus, lorsqu'un auteur présente les pratiques, de son époque ou d'une autre, celles-ci sont en général spécifiques aux classes dominantes et ne représentent donc pas toutes les classes sociales. Finalement, ces pratiques peuvent varier selon les régions, l'âge des personnes concernées – on n'approchera pas une jeune

---

<sup>40</sup> *Ibid.*, p. 18. « Si ces clichés nous intéressent, c'est qu'ils sont surtout l'expression de la période qui les a engendrés... Ainsi Michelet croit-il à l'amour naturel, lorsqu'il évoque l'histoire d'un pinson qui s'est laissé mourir avec ses petits à la mort de sa femelle. Mais ce romantique qui vient de se remarier avec une jeune fille qu'il idolâtre interprète des "faits" selon ses désirs »

fille de la même manière que l'on approchera une femme plus expérimentée - ou encore la fortune de la famille concernée.

En effet les codes liés à la rencontre amoureuse ont énormément évolué au fil des époques notamment par rapport aux mentalités. Pour commencer, la notion même de conquête amoureuse n'est pas apparue avec l'homme ; pour qu'il y ait conquête, c'est-à-dire rapprochement ou même persuasion entre deux personnes en vue d'une relation amoureuse, une liberté de choix des deux côtés est primordiale. Pourtant, choisir son partenaire n'a pas toujours été une possibilité, autant chez les femmes que chez les hommes.

Si nous voulions remonter aux débuts de l'humanité et ainsi étudier les comportements des hommes préhistoriques face à la conquête amoureuse, bien que nous n'ayons aucune trace écrite sur cette période, nous pourrions supposer que les premières relations entre hommes et femmes se faisaient davantage à travers des pratiques de violences et de rapt plutôt que par des demandes en mariage. Et ces pratiques se retrouvent notamment dans la mythologie antique.<sup>41</sup> Cette dernière, même si elle ne reflète pas forcément la vie quotidienne des Romains, est au cœur de la culture Grecque puis Romaine et reflète d'une certaine façon ce qui pouvait apparaître comme les valeurs et les mœurs habituelles du citoyen lambda. Cette mythologie - connue par tous - est notamment composée de récits qui retracent, entre autres, les ruses de Zeus afin d'obtenir des faveurs sexuelles. Les plus connues sont ses nombreuses métamorphoses telles que celle en cygne blanc pour tromper Lédé, engendrant alors Castor, Pollux et la future Hélène de Troie, ou en faux Amphitryon pour séduire Alcène, femme du véritable Amphitryon et future mère d'Héraclès ou encore en taureau blanc pour avoir la princesse Tyrienne nommée Europe.<sup>42</sup>

Pour Hérodote<sup>43</sup>, le rapt serait même à l'origine des plus grandes dynasties et des plus grandes guerres comme celle entre les Grecs et les Barbares qui partirait du rapt de Io par les Phéniciens. Le rapt est dans ce cas non seulement la cause de la guerre mais aussi un thème récurrent dans les attaques des uns et des autres. En effet, par exemple, les athéniens répondent au rapt de Io par le rapt de la princesse Médée de Colchide. De la même manière, si

---

<sup>41</sup> Ibid., p.20. « Les cultures qui ont influencé la nôtre ont toutes connu cette brutalité primitive »

<sup>42</sup> Ibid., « On comprend que les Grecs n'aient guère cru nécessaire de plaire à leurs femmes »

<sup>43</sup> Grand philosophe du premier siècle avant notre ère. Il est considéré, notamment par Cicéron comme « père de l'histoire » et a, à ce titre, écrit un ouvrage nommé *Les Histoires*, aussi connu sous le nom des *Enquêtes*.

la subsistance même de la ville de Rome est possible, c'est grâce à l'enlèvement des Sabines au moment de la fondation d'une ville qui n'était jusqu'alors uniquement peuplée d'hommes.

Les femmes ont donc largement été passive dans l'histoire de leur conquête. Etant donné qu'elles sont considérées comme un bien personnel, c'est le patriarche de la famille qui décide de leur cession ou non à un autre homme. Dans le cas inverse, lorsque la femme tente d'être active et de faire le premier pas, elle est alors déconsidérée. En restant dans les exemples datant de l'antiquité, nous pouvons notamment citer des femmes comme Calypso, Didon ou encore Phèdre<sup>44</sup>. Cette mentalité commence à évoluer aux contacts des peuples d'Asie Mineure – des peuples donnant plus de choix à leurs femmes –, toutefois le consentement et la liberté des femmes dans le choix de leur futur époux est un combat qui est loin d'être remporté pendant l'antiquité et qui mettra encore longtemps avant d'être réellement mis au gout du jour.

*« La discussion sur la réciprocité et sur la liberté d'aimer sera longue. Elle n'aboutit à ma connaissance qu'à l'époque de l'amour courtois, qui fait de ces deux exigences un préalable à la fin'amors »<sup>45</sup>*

Le choix laissé à la femme est particulièrement représentatif des problèmes rencontrés par la conquête amoureuse au fil des siècles - le choix personnel du côté de la femme ne connaît qu'une évolution très lente dans les mœurs-, toutefois l'homme n'a pas non plus une grande liberté. Pendant longtemps ce sont les parents qui ont le dernier mot sur les épousailles de leurs enfants. Les raisons derrière ces mariages sont souvent l'argent, le pouvoir qu'ils pourront apporter à la famille ou encore les alliances politiques.

Au XII<sup>e</sup> siècle, siècle du *fin'amors* – l'amour courtois – qui voit naître un art d'aimer encore mis en avant de nos jours, le mariage d'amour est pourtant vu comme le mariage le moins honorable qu'il est possible de faire. Le dédain portant sur le mariage d'amour est une

---

<sup>44</sup> Calypso séduit les compagnons d'Ulysse par son éloquence, Didon fait le premier pas avec Enée au bout de plusieurs jours de souffrance et se propose en renonçant « aux apparences et à sa réputation » dans la scène de la grotte de l'*Enéide* et Phèdre tente de séduire son beau-fils, ce qui leur coutera la vie à tous les deux dans l'œuvre éponyme de Sénèque

<sup>45</sup> *Ibid.*, p.26. « L'épisode emblématique en est le philtre de Tristan et Iseult qui, s'il assure la réciprocité de l'amour, obnubile leur libre arbitre. Il faudra attendre que le philtre ne fasse plus d'effet pour constater que l'amour persiste, preuve de sa réalité. Le premier pas est alors franchi depuis longtemps. »

façon de penser qui reste la norme pendant encore plusieurs siècles ; encore au milieu du XVIII<sup>e</sup> siècle, Louis Racine se félicitait que son célèbre père n'ait pas fait de mariage d'amour<sup>46</sup>.

Pendant longtemps, amour conjugal et amour de concupiscence restent deux choses complètement différentes et séparées. Cécile Dauphin et Danièle Poublan<sup>47</sup> montrent qu'au XIX<sup>e</sup> siècle, les tensions entre mariages arrangés et mariages d'inclinaison sont encore très grandes et que l'emprise des familles ou du moins leurs accords ont beaucoup de poids sur les unions de leurs enfants. Toutefois, c'est aussi au XIX<sup>e</sup> siècle qu'on laisse de plus en plus de libertés aux futurs mariés. Cette époque marque une autonomisation des individus par rapport à leur groupes sociaux et familiaux de plus en plus grande ; de plus, la mode encourage les mariages d'inclinaison bien que les parents orchestrent bien souvent encore les rencontres.

Finalement, le XX<sup>e</sup> siècle fait apparaître les rendez-vous, le *dating*<sup>48</sup>, les manières deviennent audacieuses, le nombre de manuels de drague explose et on assiste à une révolution des libertés dans tous les domaines de la rencontre ainsi qu'une revendication des sexes devant la drague. De plus, les lieux appropriés ou favorisant la rencontre se multiplient. En effet, certains lieux semblent favorables ou plus appropriés à la rencontre amoureuse, certains sont intemporels comme les jardins ou le théâtre, d'autres spécifiques à certaines époques. L'antiquité avait son portique, son forum ou ses fêtes d'Adonis, le XII<sup>e</sup> a introduit la danse qui s'est ensuite transformé en un lieu incontournable à la rencontre au XVIII<sup>e</sup> avec les bals publics, le XXI<sup>e</sup> siècle apporte un changement considérable : tous les lieux de la vie quotidienne deviennent de potentiels lieux de rencontre comme les lieux d'étude, de travail, de sortie ou encore de détente.

Ainsi, les lieux de rencontre sont divers et variés, ils passent du lieu privé (se rencontrer chez soi) au lieu public ou semi-public où l'on rencontre l'autre sans conséquences. Dans ces

---

<sup>46</sup> Louis Racine, Mémoire sur la vie de Jean Racine, Œuvres, t. V, Paris : Le Normant, 1808, p. 82.

« Lorsqu'il eut pris la résolution de se marier, l'amour ni l'intérêt n'eurent aucune part à son choix ; il ne consulta que la raison pour une affaire si sérieuse »

<sup>47</sup> Cécile Dauphin et Danièle Poublan, « De l'amour et du mariage. Une correspondance familiale au XIX<sup>e</sup> siècle »

<sup>48</sup> Terme venu des Etats-Unis où l'activité s'est développée dans les années 1920. Il s'agit de prendre rendez-vous (étape devenu de plus en plus facile avec les moyens de communication et moderne) et de s'adonner à une activité le temps d'une soirée « et l'on flirt gentiment, sans chercher à nouer de relation durable, et moins encore à se marier » Bologne, *op. cit.*, p. 303.

lieux, où on se rencontre et où on apprend à se connaître, diverses activités peuvent être mises en valeur : la discussion, la danse ou encore de plus en plus les loisirs.

### c. Jouer et se rencontrer : une pratique ancienne

Dans la création d'une relation, directement après la rencontre, suit un long moment de séduction, un moment où l'on fait connaissance, apprend à se connaître et évalue si la relation peut marcher. Comme la rencontre, cette période d'adéquation entre les deux personnes concernées est extrêmement codifiée. Chaperonnés, entourés de mondes, lieux innocents ou secrets, les pratiques concernant le moment de la rencontre sont nombreuses. Dans tous les cas ce moment peut être vécu comme gênant pour l'un ou les deux parties puisqu'il sous-entend que de l'autre vous observe et vous juge. C'est pourquoi, il y a des activités et des situations particulières qui sont privilégiés dans le sens où elles facilitent les premiers échanges notamment en proposant des activités qui mettent à l'aise, qui permettent de cacher la première intention de séduction ou tout simplement puisqu'elle offre une échappatoire en cas d'un échec du moment de séduction. Remplissant toutes ces prérogatives, le jeu apparaît tout naturellement comme l'un de ces lieux traditionnels.

Ainsi, les premières apparitions du jeu comme activité lors d'une rencontre amoureuse se font probablement depuis bien longtemps dans les fêtes romaines ou les tavernes moyenâgeuse, toutefois les premières traces que nous avons qui mettent véritablement le jeu comme un outil dans la conquête se trouvent dans les demeures des élites du XVIII<sup>e</sup> siècle. Dans ce que l'on appelle aujourd'hui les « salons littéraires », un terme qui désigne d'avantage une forme particulière de sociabilité que la véritable activité qu'on y pratique<sup>49</sup>, la société de cour, les membres de la vie intellectuelle et le monde des élites politique se rencontrent, se

---

<sup>49</sup> Définition trouvée à l'entrée « Salons Littéraires » dans *l'Encyclopædia Universalis* en ligne, rédigé par Antoine Lilti. (<http://www.universalis.fr/encyclopedie/salons-litteraires/>)



côtoient, et ce régulièrement. Le salon parisien, mais aussi plus largement européen, représente donc un espace intermédiaire entre ces trois dimensions de la bonne société. On y discute de politique, clame de la poésie, certains littéraires y testent leurs dernières œuvres<sup>50</sup>, mais on peut également y jouer, ou former les dernières intrigues amoureuses dont les participant sont friand et les deux à la fois. En effet, le jeu – on parle ici principalement de jeux de cartes souvent doublés de jeux d'argent - donne naissance à un art de la contenance plus facile d'accès que celui de la conversation<sup>51</sup>.

Le jeu comme forme de sociabilité continue de se perpétuer au fil des siècles, autant chez les élites que chez les classes les plus populaires ; le jeu est un moyen de rassemblement et de rapprochement familiaux amicaux et parfois romantiques. Ainsi, cette *Scène de cabaret* peinte par Louis Léopold Boilly<sup>52</sup> représente un cabaret du premier quart du XIX<sup>e</sup> siècle où le jeu, ici le jeu de carte, est l'activité centrale d'une assemblée d'hommes et de femmes de tous âges.



**SCENE DE CABARET, LOUIS-LEOPOLD BOILLY, VERS 1815-1820, MUSEE DU LOUVRE.**

---

<sup>50</sup> On peut par exemple évoquer Rousseau qui raconte dans ses *Confessions* des aventures et mésaventures lorsqu'il teste ses œuvres dans les salons littéraires avec beaucoup de succès pour ses premières œuvres puis avec difficultés vers la fin de sa vie.

<sup>51</sup> Antoine Lilti, *Le monde des salons. Sociabilité et mondanité à Paris au XVIII<sup>e</sup> siècle*, Paris : Fayard, 2005.

<sup>52</sup> Louis-Léopold Boilly (1761-1845) est un peintre français connu pour ses scènes de la vie parisienne.

Cette peinture, notamment par son titre de scène, se présente comme une image du quotidien de ces personnes, plaçant le jeu de carte comme une activité tout à fait banal au cœur de leur sociabilité.

Encore aujourd'hui, les jeux sont au cœur de notre sociabilité d'autant plus quand ils poussent à la création de toute une communauté. Les jeux de rôle se placent parfaitement dans cette thématique puisqu'ils requièrent un certain nombre de participants et fédèrent de nombreux passionnés qui se rassemblent entre amis ou entre inconnus.

*« Les jeux de type Donjons et Dragons n'utilisent pas un réseau, ils sont des jeux de réseaux, des jeux en réseaux. Jeux de rôle, jeux de simulation, jeux de groupe, qui commencent un jour, mais ne se finissent jamais (sinon quand le monde qu'ils ont fait naître a disparu !) »<sup>53</sup>*

Les Jeux de rôle<sup>54</sup>, souvent abrégé « JdR » ou « RP<sup>55</sup> » selon le terme anglais, sont des jeux de société qui disposent d'un univers spécifique, souvent un cadre imaginaire s'inspirant d'un monde médiéval-fantastique, d'un narrateur qui met en place le scénario et d'une communauté de joueurs qui se mettent dans la peau de leur personnage et agissent sur le jeu à travers des actions physiques ou magiques, des dialogues et des décisions qui développent leur personnage. Ils peuvent être sur table ou grandeur nature. Le « JdR » apparaît dans les années 1970 et les joueurs qu'il assemble sont souvent de grands passionnés qui jouent autant entre amis qu'avec de parfaits étrangers, dans des lieux privés comme dans des conventions dédiées.

Le jeu en lui-même est par essence très sociable puisque les joueurs ont besoin les uns des autres pour que l'action se déroule – les actions de chacun influant le déroulement du jeu -, et les poussent à passer un grand nombre d'heures ensemble à créer un scénario souvent très complexe.

---

<sup>53</sup> Lorna Heaton et Jean Paul Lafrance, « Les communautés virtuelles ludiques, réflexions sur les jeux multi-utilisateurs », Réseaux, 1994, Volume 12, numéro 67, p. 99.

([http://www.persee.fr/doc/reso\\_0751-7971\\_1994\\_num\\_12\\_67\\_2740](http://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1994_num_12_67_2740))

<sup>54</sup> On parlera ici uniquement des jeux de rôle ludiques avec des règles formelles et non des jeux de rôle enfantins spontanés qui se rapproche d'avantage de l'imitation.

<sup>55</sup> « JdR » est l'abréviation de Jeux de Rôle et « RP » de Role Playing, son équivalent anglais.

Toutefois, bien qu'il soit fédérateur dans une finalité de relations amicales, l'univers de ce genre de jeu est majoritairement masculin, et, si ce n'est peut-être pour la création de relations homosexuelles, il n'est pas vraiment un lieu fard de la rencontre amoureuse. C'est pourquoi, il peut paraître étonnant, dans un premier temps, que les MMORPG, descendant direct du jeu de rôle sur table, en somme son équivalent transposé sur internet ne connaisse pas le même genre de problématique.

## 2. L'amour en ligne : typologie de la rencontre sur Internet

- a. Transposition des manières de se rencontrer : les petites annonces et les pages web d'agences matrimoniales

Loin des rencontres utiles organisées par la famille, des processus de mises en relation à travers des événements mondains ou des jeux de type jeux de cartes, de plateau ou encore des rencontres via des jeux de rôle, l'arrivée d'internet a modifié les pratiques et dynamiques de l'univers de la rencontre amoureuse. En effet, ce réseau d'intercommunications informatiques apporte de nouveaux outils mais aussi remet au goût du jour certaines méthodes beaucoup plus anciennes qui se trouvent alors transposées sur internet telles que les agences matrimoniales ou encore les petites annonces d'ordres romantiques.

Les petites annonces au sens de demandes ou offres d'un particulier à l'autre ont vu le jour avec Théophraste Renaudot qui crée le concept au même moment que sa *Gazette*<sup>56</sup> au

---

<sup>56</sup> La Gazette est un périodique créé sous l'appui de Richelieu en 1631 et qui disparaît en 1915, c'était l'un des journaux les plus anciens de France faisant des petites annonces une invention quasiment aussi vieille que les premiers journaux.

début du XVII<sup>e</sup> siècle. Grâce à un bureau d'adresses et de renseignement et de son journal, il met en contact des personnes qui s'échangent des choses ou des services. Cette pratique se développe peu à peu et connaît un véritable essor au XIX<sup>e</sup> siècle. Cet essor est favorisé par l'urbanisation massive des villes et la multiplication des cafés et des journaux<sup>57</sup> qui avait déjà eu lieu au XVIII<sup>e</sup> siècle et qui permettent à cette pratique de se simplifier et ainsi de devenir une pratique courante.

A partir de ce moment-là, il devient ordinaire de trouver une femme de chambre ou un valet par l'intermédiaire de ces publications. Et très rapidement, ce genre de demandes se lie au domaine de la rencontre amoureuse. La brièveté du message réduit la recherche amoureuse à une offre d'emploi<sup>58</sup>. De la même manière que l'on passe une annonce pour une vente de meuble ou une recherche d'appartement, on peut publier dans le journal une annonce où l'on se vend soi-même dans le but d'attirer de potentiels amants, conquêtes ou futurs partenaires. Cet intermédiaire permet de faire des demandes discrètes et anonymes.

Le type de message que l'on peut trouver dans les petites annonces varie énormément notamment puisqu'il existe une multitude de journaux qui en publient et tout autant de styles différents des plus classiques de type « Parents marieraient jeune fille, 20 ans, dot 30 000 francs avec fonctionnaire, négociant ou industriel » dans un journal comme *Le Chasseur français*<sup>59</sup>, aux plus extrêmes ou surprenantes. Ce que Bologne nomme la « révolution du genre »<sup>60</sup> est mené par le journal *Libération*<sup>61</sup> à partir de 1974. A cette période, les publications deviennent de plus en plus crues et explicites - « Jeune homme cherche jeunes gens pour faire l'amour préf. pour les garçons vite je crève » - ou même humoristiques – un homme cherche une femme « pour faire l'humour ou peut-être l'amour<sup>62</sup> » -.

Le même genre de pratique peut être retrouvé chez les agences matrimoniales si ce n'est que l'endroit est un peu plus privé ; ces agences font parties des plus larges « agences d'affaires » et mettent en relation des personnes de la même manière que le font les petites

---

<sup>57</sup> Ces derniers peuvent transmettre une adresse en absence de poste.

<sup>58</sup> Jean-Claude Bologne, *op. cit.*, p. 240. « La formule Wanted a wife, alternant avec des annonces du type Wanted a servant ou Wanted a house, ravale la liaison au rang d'une affaire ou d'une offre d'emploi »

<sup>59</sup> *Le Chasseur français* est un journal régional tourné vers la chasse, la pêche et le bricolage qui s'est également spécialisé dans les petites annonces matrimoniales, en publiant près de 450 000 depuis 1885.

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 241.

<sup>61</sup> *Libération* est un célèbre quotidien français qui publie depuis 1973. Le samedi, un numéro spécial réservait une page aux annonces de cœur.

<sup>62</sup> *Ibidem.*

annonces mais sous couvert de professionnalisme, ce sont des experts qui font le tri. De plus, les agences matrimoniales publient leurs propres journaux avec leurs propres petites annonces comme M<sup>me</sup> Duc, à Marseille, ou Reine d'Est, à Lyon et font preuve de plus de prudence quant à la réputation de leurs clients de manière à ne pas perdre une clientèle qui fait attention aux apparences.

Cependant, figurer dans ce genre d'annonces signifie qu'il existe une difficulté à se montrer le visage découvert ou à proposer en public des demandes extravagantes. Cette pratique reste donc largement marginalisée et extrêmement minoritaire sur le marché de la rencontre. Bologne l'a qualifié de « soupape de sécurité pour tous les exclus de la drague : les timides ("Je suis assez timide, bien que joli garçon et incapable de draguer"), ceux qui ne répondent pas aux standards physiques (petits, corpulents), sociaux (personnes d'âge mûr, étrangers), ou sexuels (homosexuels, sado-maso, uro-scato...) de la séduction<sup>63</sup> ». Ainsi, les petites annonces et les agences matrimoniales sont des pratiques marginales qui n'entrent jamais dans les pratiques ou dans les mœurs<sup>64</sup>.

Toutefois, elles existent encore à l'arrivée d'Internet et y sont très vite transposées. Ainsi, avec l'arrivée du minitel, on a pu voir fleurir des messageries roses ou les sites de petites annonces de charmes mais ces services n'ont eu qu'un succès temporaire. Etant donné que les petites annonces traditionnelles n'ont plus vraiment de succès, certaines tentent une reconversion sur Internet comme *Le Chasseur français* qui créé fin 2012 son propre site Internet nommé « Brindamour », celui-ci revendique 20 000 abonnés. Mais ce genre de plateforme ne parvient pas à se débarrasser de la méfiance que les petites annonces ont suscité depuis le XIXe siècle, et les pages web de petites annonces ou d'agences matrimoniales sont très vite détrônés par de nouvelles plateformes.

---

<sup>63</sup> *Ibid.*, p. 242.

<sup>64</sup> Marie Bergström, *Au bonheur des rencontres : sexualité, classe et rapports de genre dans la production et l'usage des sites de rencontre*, thèse de doctorat en sociologie, Institut d'études politiques de Paris, 2014.

b. Un nouveau type de rencontre : les sites de rencontre

*« L'attrait du possible par le pouvoir de l'imagination : « en voyant moins, on imagine davantage<sup>65</sup>. »*

Si aujourd'hui les petites annonces et les pages d'agences matrimoniales que nous pouvons retrouver sur internet ne sont plus vraiment, ou même ne sont plus du tout, les pages les plus fréquentées du secteur, c'est parce qu'un autre outil, plus performant et attirant plus de monde, est apparu sur la scène de la rencontre et a trouvé un réel succès. Ce nouveau dispositif est le site de rencontre. Il se déploie aujourd'hui sur tous les supports et s'adressent à tous les types de recherches et à toutes les pratiques en reprenant les codes du marketing : on se vend et cherche à acheter<sup>66</sup>.

Selon Marie Bergström<sup>67</sup>, deux causes sont à l'origine du succès des sites de rencontre : les cadres sociaux de la sexualité ont changé notamment avec la légalisation de la contraception, l'affaiblissement des institutions maritales, et des normes qui sont de moins en moins fédératrices et une transformation de l'intime qui se dirige vers une autonomisation de la sexualité. Cette autonomisation se traduit par exemple par une augmentation du nombre de discours sur la sexualité et du nombre de parcours sexuels différents.

*« Plus que de simplement étendre la géographie amoureuse et sexuelle, les sites de rencontres la redessinent<sup>68</sup> »*

Ainsi, dans ce climat de changement autour de la rencontre, on voit apparaître à la fin des années 1990 en France, quelques années après les Etats-Unis, les premiers sites de

---

<sup>65</sup> Jean Jacques Rousseau, « Lettres à D'Alembert » dans Œuvres complètes, tome V, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1995, p.5.

<sup>66</sup> L'exemple le plus probant de cette démarche est le site AdopteUnMec.com qui propose aux femmes de mettre dans leur « panier » l'homme qu'elles auront choisi tel un produit de consommation.

<sup>67</sup> Marie Bergström, Au bonheur des rencontres : sexualité, classe et rapports de genre dans la production et l'usage des sites de rencontre, thèse de doctorat en sociologie, Institut d'études politiques de Paris, 2014.

<sup>68</sup> *Ibid.*

rencontre. Ces derniers sont Netclub<sup>69</sup> en 1997 ou encore Amoureux.com en 1998. En 1998, deux acteurs du minitel rose, Cum et Ulla, se transposent également sur Internet. C'est toutefois dans les années 2000 que les sites de rencontre connaissent leur véritable succès avec notamment Meetic.fr en 2001 qui dominent le marché français. De plus parallèlement aux sites payants, ce sont développés toute une gamme de site gratuits ou en partie gratuit comme Baddo.com, Lovoo ou beaucoup plus récemment des applications comme Tinder ou Once.

Il existe donc aujourd'hui un vaste paysage de sites « relationnels » aux dynamiques et thématiques très différentes avec notamment l'apparition de sites spécialisés dits sites de niches aux scénarios d'usages très différents. En effet, il existe toute une segmentation de la demande, certains sites sont spécialisés en fonction des de caractéristiques communes comme l'âge (des sites seniors ou sites pour adolescents), des zones géographiques particulières ou encore des caractéristiques géo-ethnique ou confessionnels ; d'autres mettent en avant des orientations et des pratiques sexuelles (sites hétérosexuels ou homosexuels mais aussi spécialisés dans certaines pratiques sexuelles comme le BDSM ou l'échangisme<sup>70</sup>).

Leur succès témoigne de la banalisation de la rencontre amoureuse, on rencontre plus de personnes et une seule rencontre n'a plus autant de conséquences, et la banalisation de la pratique surtout chez les jeunes. En 2008, 13% des femmes et 10% hommes se sont déjà connectés sur des sites de rencontre, toutefois ces chiffres augmentent pour les jeunes puisque près d'1/3 des 18-24 ans et 40% des jeunes femmes de 18 à 19 ans ont déjà testé ce mode de rencontre<sup>71</sup>. Cet effet de génération s'explique par l'importance des pratiques numériques chez les jeunes : visiter un site de rencontre se fait de la manière qu'un tour sur Facebook et parler à un étranger n'est pas bien différent que toutes les autres formes de communication que l'on peut trouver sur Internet.

---

<sup>69</sup> Netclub est le tout premier site de rencontre français. Il ferme en 2009 malgré son rachat en 2007 par Match.com

<sup>70</sup> Marie Bergström, « La toile des sites de rencontres en France. Topographie d'un nouvel espace social en ligne », Réseaux, numéro 166, 2011, p. 225-260.

(<https://www.cairn.info/revue-reseaux-2011-2-page-225.htm>)

<sup>71</sup> D'après une enquête de l'Inserm, l'Institut national de la santé et de la recherche médicale, sur la sexualité en France.

De plus, les sites de rencontre proposent une fenêtre originale de la sexualité contemporaine, ils offrent une échappatoire en dehors du cercle familial et des jugements pour les jeunes femmes. Il s'agit de « désencastrer les rencontres amoureuses et sexuelles d'autres sphères de la vie sociale<sup>72</sup> » En effet, cette façon de faire des rencontres est discrète puisque normalement il n'existe aucun lien avec les personnes rencontrés et peut donc servir pour les plus jeunes d'entraînement à la sexualité et à la drague loin du jugement de leur famille.<sup>73</sup> De plus, ils apportent une multitude de choix avec une approche facilitée où la timidité ou la peur sont moins présentes : les sites de rencontre peuvent à ce titre se présenter comme une nouvelle sorte d'émancipation.

---

<sup>72</sup> Marie Bergström, *Au bonheur des rencontres*, op.cit.

<sup>73</sup> Marie Bergström, « Les jeunes, adeptes du flirt en ligne », *L'école des parents*, Eres, numéro 606, 2014. ([https://www-cairn-info.fennec.u-pem.fr/article.php?ID\\_ARTICLE=EPAR\\_606\\_0035&DocId=464670&hits=1152+1150+1148+1147+10+8+6+5+](https://www-cairn-info.fennec.u-pem.fr/article.php?ID_ARTICLE=EPAR_606_0035&DocId=464670&hits=1152+1150+1148+1147+10+8+6+5+))



## B. Transformation du joueur-type

La rencontre sur Internet est donc une pratique courante notamment à travers les sites de rencontre. Toutefois, nous pouvons encore nous demander si le jeu vidéo, est, lui, un endroit potentiellement propice à ce genre de rencontre, d'autant plus que les origines des MMORPG découlent directement du jeu de rôle qui nous l'avons vu n'est pas réellement favorable aux rencontres. C'est pourquoi, nous allons voir que le profil du joueur-type s'est largement modifié avec le temps, ne rendant plus alors tout à fait impossible ce genre de situation.

1. Déjouer le préjugé du joueur adolescent solitaire : l'« adolescent otaku » existe-t-il encore aujourd'hui ?

- a. Les préjugés autour du joueur de jeux vidéo

Lorsque le joueur type de MMORPG, ou même plus largement le joueur de jeux vidéo, est présenté et décrit dans les médias - et même parfois dans les débats scientifiques -, c'est bien souvent la même image qui est dépeinte. L'archétype du joueur devient alors un adolescent, ou un jeune adulte, accumulant des heures de jeux seul dans sa chambre en délaissant et oubliant le monde « réel » au profit d'une activité virtuelle intense. Ce joueur est donc marginalisé, en majorité célibataire et se caractérise par des tendances asociales. L'image qu'on dépeint du joueur est donc celle d'un homme pâle et boutonneux puisqu'il ne voit pas la lumière du jour, portant des lunettes, ses yeux étant fatigués à force d'être devant un écran, et d'une corpulence importante étant donné que jouer est la seule activité qu'il pratique.

Ces préjugés sont notamment illustrés dans le 147<sup>e</sup> épisode de la série animé South Park nommé « Make love, not Warcraft » qui a été diffusé pour la première fois en 2006 aux Etats-Unis.



JENKINS, PERSONNAGE DE SOUTH PARK.

Dans cet épisode, en partenariat avec la société Blizzard<sup>74</sup>, les protagonistes de la série sont confrontés dans leur jeu préféré, World Of Warcraft, à un joueur particulièrement puissant, Jenkins<sup>75</sup>, qui brise les règles du jeu et semble s’amuser à tuer sans cesse ses concurrents. Afin d’éliminer le joueur et pouvoir jouer en paix, les personnages se mettent à jouer sans cesse pendant sept semaines afin d’augmenter le niveau de leurs personnages et parvenir à vaincre le fauteur de troubles.

Comme nous pouvons le voir sur ces illustrations, les personnages devenus accros au jeu, prennent peu à peu l’aspect stéréotypé du joueur.

---

<sup>74</sup> Blizzard est la société qui développe et édite le jeu World Of Warcraft.

<sup>75</sup> Le nom de ce personnage, Leeroy Jenkins, fait référence à un joueur qui suite à une vidéo virale est devenue une légende du jeu.



CARTMAN, STAN, KYLE ET KENNY PERSONNAGES DE SOUTH PARK.

Cette image, selon Mark Griffiths, Mark Davies et Darren Chappell<sup>76</sup>, résulte des études menées depuis les années 1990 sur les jeux vidéo. Ces dernières, en effet, se sont intéressées majoritairement aux questions de la jeunesse sur les jeux vidéo ou sur des aspects négatifs des jeux en ligne comme l'addiction, les temps de jeu excessifs ou encore les conséquences psychologiques et médicales dans le fait de jouer à des jeux violents. C'est pourquoi l'image du joueur a aujourd'hui tout un tas d'images négatives qui l'entoure.

Les noms que l'on emploie alors pour qualifier le joueur sont multiples et généralement empreints des mêmes stéréotypes. Nous pouvons, par exemple, citer ceux de *geek* ou d'*hacker* au sens de personnes passionnées d'informatiques au point d'en oublier tout le reste, d'*adultescent*<sup>77</sup>, c'est-à-dire une personne qui refuse de grandir et prolonge son enfance par l'intermédiaire des jeux vidéo ou encore d'« adolescent otaku<sup>78</sup> ». Cette dernière expression provient du terme japonais *otaku* qui peut se traduire littéralement par « vous » ou « votre maison » et qui a été utilisé dans les années 1980 pour décrire un fan obsessionnel d'un sujet ou d'un objet. En 1999, l'expression est réutilisée par le doctorant de l'université

---

<sup>76</sup> Mark Griffiths, Mark Davies et Darren Chappell, "Breaking the stereotypes: the case of online gaming", *Cyberpsychology and Behavior*, 2003, volume 6, numéro 1, p.81

<sup>77</sup> Mot valise inventé dans le milieu des années 1970 par Tony Anatrella, prêtre et psychanalyste, dans son livre *Interminables adolescences*. Ce terme est une contraction des mots « adulte » et « adolescent ».

<sup>78</sup> Dans Joseph Tobin, « An American Otaku (or, a boy's virtual life on the net) », dans Sefton-Green J.(dir.), *Digital Diversion : Youth Culture in the Age of Multimedia*, Londres, Routledge, p. 106-127.

de Chicago, Joseph Tobin, afin de décrire le comportement de son fils avec le jeu de rôle Warhammer™.

Ainsi, la description que l'on donne aux joueurs du passe-temps culturel le plus courant<sup>79</sup> est celle d'un joueur introverti, qui se soucie peu des autres et dont l'identité féminine n'est que très faible. Pourtant, selon Mark Griffiths, Mark Davis et David Chappell dans leur article « Breaking the stereotype : the case of online gaming », un titre révélateur de leurs intentions, à travers l'étude de deux sites communautaires du jeu en ligne Everquest<sup>80</sup> qui font régulièrement des sondages, cette image que l'on donne des joueurs ne correspond pas à tous les joueurs, elle ne correspond même pas à la majorité des joueurs.

Toutefois, on peut tout de même parler d'un profil particulier pour les joueurs de MMORPG. En effet, cette étude montre que l'on retrouve certaines caractéristiques dans une grande majorité de joueurs. Berry parle de deux variables qui semblent unir les joueurs : les domaines techniques et scientifiques occupent une place importante et l'existence d'un répertoire culturel partagé qu'il est nécessaire d'avoir un minimum<sup>81</sup>. Ainsi, on retrouvera chez pratiquement tous les joueurs une culture littéraire, cinématographique et musical focalisé autour de la *fantasy*, du merveilleux et du jeu avec une place particulière pour des films comme *Le Seigneur des anneaux* et *Star Wars*.

Bien que la majorité des joueurs de MMORPG soient des hommes - 88% dans l'étude menée par Vincent Berry sur les jeux Dark Age of Camelot et World of Warcraft datant d'entre 2009 et 2012 -, c'est bien la seule caractéristique qui rapproche le joueur type imaginé par Vincent Berry<sup>82</sup> au joueur « otaku » de notre imaginaire.

---

<sup>79</sup> Mark Griffith, Mark Davies et Darren Chappell, *op. cit.*, p. 83. « the main stream of cultural pastimes ».

<sup>80</sup> Everquest est un MMORPG sorti en 1999.

<sup>81</sup> Vincent Berry, *op. cit.*, p. 64.

<sup>82</sup> Vincent Berry, « Sociologies des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique », *Revue des Sciences Sociales*, n°45, 2011, P. 1.

([http://www.academia.edu/1127947/Sociologie des MMORPG et profils de joueurs pour une th%C3%A9orie sociale de lactivit%C3%A9 vid%C3%A9o ludique](http://www.academia.edu/1127947/Sociologie_des_MMORPG_et_profils_de_joueurs_pour_une_th%C3%A9orie_sociale_de_lactivit%C3%A9_vid%C3%A9o_ludique))

- b. Réalité : un environnement à la diversité sociale importante

Comme nous venons de le voir, les stéréotypes sur les joueurs de MMORPG sont nombreux, nous sommes toutefois en droit de nous demander si ces préjugés sont fondés. S'ils ont pu partir de statistiques plus ou moins fondés à une époque, la population des MMORPG d'aujourd'hui est très loin des stéréotypes.

La majorité des joueurs sont de jeunes adultes, de classe moyenne, salarié – pour 52% d'entre eux - , célibataire, habitant en ville et travaillant dans l'informatique ou les technologies de l'information et de la communication ; leur âge est de 26 ans en moyenne – 50% des joueurs ont moins de 25 ans – avec un écart-type relativement faible de 7, ce qui témoigne d'une dispersion assez grande de la pratiques chez les enfants comme chez les adultes<sup>83</sup> comme le montre ce tableau réalisé par Vincent Berry pour *l'Expérience virtuelle, jouer, vivre, dans un jeu vidéo*, utilisant ses propres statistiques :

Age	Nb. Cit.	
Moins de 16 ans	186	2,30 %
De 17 à 20 ans	1 360	16,80 %
De 21 à 25 ans	2 447	30,20 %
De 26 à 30 ans	2 018	24,90 %
De 31 à 35 ans	1 190	14,70 %
De 36 à 40 ans	555	6,80 %
De 41 à 45 ans	214	2,60 %
De 45 à 50 ans	85	1,00 %
51 ans et plus	57	0,70 %
Total	8 112	100,00 %
Minimum = 11, maximum = 70		
Moyenne = 25,70, écart-type = 7,08		

<sup>83</sup> *Ibidem.*

9 classes ont été identifiées.
La moyenne et l'écart-type sont calculés sans tenir compte des non-réponses.
Le tableau est construit sur 8 252 observations.

Ainsi, si l'on devait dessiner un profil type décrivant le joueur basique de MMORPG, celui-ci ne serait pas un adolescent boutonneux retranché dans sa chambre, mais un jeune adulte citadin travaillant dans le secteur des technologies. De plus, nous pouvons nous éloigner encore plus du stéréotype de l'adolescent otaku puisque ce ne sont pas les lycéens, les collégiens ou les étudiants qui jouent le plus, mais ceux qui n'ont pas d'« activité rémunérée ». Néanmoins, cette description s'inscrit dans la volonté de dégager un profil majoritaire dans une pratique qui rassemble une population très hétérogène aux profils socioculturels particulièrement divers.

En effet, les professions que l'on y retrouve sont de toutes les classes sociales, avec en majorité des professions intermédiaires à 41%, puis des cadres et professions intellectuelles supérieures à 26% et des employés et ouvriers respectivement à 18% et 13%. Parallèlement à cette classe active, 35% des joueurs sont étudiants ou apprentis avec en premier lieu les étudiants à l'université, les lycéens et enfin les collégiens (ces derniers ne représentent que 3% de la population totale. Finalement, 12% des joueurs n'ont pas d'activités ; ils peuvent être au chômage, en arrêt maladie ou encore en congé maternité ou « mères au foyer ».

Le stéréotype du joueur de MMORPG part finalement totalement en éclat lorsqu'on étudie la situation familiale des joueurs. En effet, 46% d'entre eux sont mariés ou en couple – à noter que dans la majorité des cas seulement l'un des deux conjoints joue mais lorsque les deux jouent, ils le font souvent ensemble –, et 16% sont parents<sup>84</sup>.

La perception des joueurs les uns envers les autres se fait moins sur des caractéristiques physique, genrés ou socio-culturel comme on le ferait de quelqu'un qu'on rencontre dans la rue mais que l'on ne voit pas au premier abord quand on joue que sur ses propres logiques de distinctions sociales. De cette manière, un joueur sera jugé sur ses talents, son expérience, son niveau de jeu et pourra ainsi être classé selon toute une terminologie créée par les joueurs pour se distinguer les uns des autres allant de « noob », un terme qui

---

<sup>84</sup> Tous les pourcentages cités proviennent du l'ouvrage de Vincent Berry.

caractérise en joueur débutant et qui est souvent utilisé péjorativement à « PGM »<sup>85</sup> pour qualifier les joueurs les plus experts en passant par « péon » qui désignait autrefois les unités de construction des bâtiments mais qui sert également aujourd'hui à désigner un joueur au niveau faible ou « no life », un joueur suspicieusement doué.

*« S'intéresser aujourd'hui à la question du jeu, c'est analyser des variables socioculturelles « classiques » (âge, profession, capital culturel, économique, etc.) mais également s'attacher à saisir dans l'histoire des individus la manière dont leur culture ludique, leur rapport au jeu, résultent de leur parcours de vie. »<sup>86</sup>*

En effet, pour étudier le profil des joueurs de MMORPG, il faut lier les variables socioculturelles classiques et les habitudes de jeu notamment pour une raison : tout le monde ne joue pas de la même manière, et certaines pratiques de jeu sont adoptées par certaines catégories de personnes. Ainsi, l'âge, en plus d'être subjectivement discriminant dans le jeu, modifie les temps de jeu (les plus jeunes jouent moins) et les références culturelles : dans une culture de la fantasy prédominante les jeunes se tournent plus vers une culture du manga et du jeu vidéo alors que les plus anciens préfèrent jeu de rôle et jeu de société. De la même manière, certaines classes de jeu<sup>87</sup> sont d'avantage privilégiées par les femmes qui prennent le plus souvent des personnages de type humanoïde avec une classe de soutien ou de combat distant.

Finalement, le monde des MMORPG offre une occasion de diversité et de mixité sociale<sup>88</sup> puisque la première caractéristique de la rencontre est qu'elle se fait à travers le prisme du jeu et que celui-ci reste la première priorité des joueurs. Ainsi, le jeu « minimise les processus d'homophilie, au profit de ce que l'on peut appeler une ludophilie : la recherche d'un partenaire qui rend le jeu possible<sup>89</sup> ». Toutefois, il faut mentionner qu'une certaine homophilie arrive après, au moment de tisser des liens plus profonds avec les joueurs

---

<sup>85</sup> Acronyme de l'anglais « Pro Gamer ».

<sup>86</sup> Vincent Berry, « Sociologie des MMORPG et profils de joueurs », *op. cit.*, p. 9.

<sup>87</sup> Les classes sont des spécialisations que le joueur choisit pour son personnage. Elles peuvent être des classes de combats rapprochés, de combats distants, de protection ou encore des classes de soutien. Elles sont définies par Blizzard de cette façon : « Chevalier en armure de plaques étincelante ou lanceur de sorts en robe aux couleurs bigarrées ? Le choix est vaste dans World of Warcraft ! Chaque classe pose un défi différent et répond à des mécaniques de jeu spécifiques »

<sup>88</sup> Vincent Berry, *L'expérience virtuelle*, *op.cit.*, p. 198.

<sup>89</sup> *Ibidem*.

rencontrés : on se sent souvent plus proche d'une personne qui a les mêmes caractéristiques socioculturelles.

De plus, cette mixité reste aux limites de la frontière linguistique. Les serveurs sur lesquels les joueurs s'inscrivent sont classés selon les langues parlées, chaque serveur regroupe des personnes parlant la même langue (toutefois dans certaines circonstances les serveurs peuvent être mélangés). Il existe, par exemple, trente-sept serveurs francophones pouvant accueillir chacun près de 3 000 joueurs simultanément. Sur ses serveurs toutes les nationalités parlant la même langue peuvent se mélanger sous réserve de jouer au même moment, toutefois se sont souvent les mêmes nationalités qui se retrouvent sur le jeu selon les heures de connexion et leurs fuseaux horaires<sup>90</sup>.

Nous avons pu donner le nombre de 88% d'hommes sur les MMORPG au début des années 2010, cependant, nous pouvons nous demander si ce chiffre est représentatif de la population féminine des MMORPG d'aujourd'hui.

## 2. La féminisation des jeux vidéo et la transformation de l'univers social du joueur

Les femmes parviennent à prendre de plus en plus d'importance sur des terrains comme la culture et l'économie, leur combat pour une société qui les voit comme égales aux hommes continue son chemin. La même question se pose pour leur place dans les jeux vidéo. En effet, l'univers des jeux vidéo est vu comme un univers majoritairement voire uniquement masculin – une image qui est d'autant plus vraie pour les MMORPG dont les épopées fantastiques ne ciblent pas les femmes, à première vue –.

---

<sup>90</sup> Ainsi, les français rencontrent les plus souvent des suisses et des belges, les autres nationalités francophones jouant généralement sur d'autres fuseaux horaires.



Pourtant, selon une étude que Quantic Foundry<sup>91</sup>, la population de World Of Warcraft est composée de 23% de femmes -contre 36% pour les MMO en général-. Cette étude a été révélé en janvier 2017 par Nick Yee<sup>92</sup> et ne concerne que les joueuses d'origine américaine. Elle est toutefois révélatrice des tendances que nous pouvons retrouver dans ce genre de jeux. Bien qu'elles soient encore très loin d'arrivée à égalité avec les joueurs masculins, le nombre de femmes dans les MMORPG a énormément évolué. En effet, en 2009, Vincent Berry relevait un pourcentage de femme qui n'avoisinaut que les 12%<sup>93</sup> pour les MMORPG.

Les joueuses de MMORPG sont moins nombreuses que les joueuses de jeux vidéo en règle générale – elles représentent 41% des joueurs en 2016<sup>94</sup> –. Cependant, ce dernier pourcentage s'accompagne de profondes différences entre types de jeux, les plateformes utilisées et le rythme de jeu alors qu'il existe très peu de différences entre les joueuses de MMORPG et leurs homologues masculins au moins sur les rythmes et les performances de jeu<sup>95</sup>.

Ainsi, la question est : Comment les femmes parviennent-elles à se faire une place dans un univers qui semblait jusqu'alors être réservé à population masculine ?

Deux grandes logiques peuvent répondre à la question de l'ouverture d'un univers masculin aux femmes. La première est une logique de marché, les éditeurs de jeux vidéo essaient, de plus en plus, de toucher les femmes. En effet, les inclure revient à multiplier par deux le marché des jeux vidéo, et donc les éventuels profits. La deuxième logique, qui se fait autant par les joueurs eux-mêmes que par les éditeurs, est une logique qui pourrait être qualifiée de féministe : s'appropriier un univers masculin comme les MMORPG, en plus de traduire une volonté de ne pas être cantonnée à des jeux dits « féminins », prouve qu'elles sont aussi capables que leurs homologues, elles se mettent sur un pied d'égalité.

---

<sup>91</sup> Site d'analyse américain sur les jeux vidéo fondé par Nick Yee et Nic Ducheneaut, deux chercheurs de Stanford, en 2015. Pour cette étude, leurs recherches se sont effectuées sur une base de 270 000 joueurs en demandant aux joueurs leurs titres préférés et leurs motivations pour jouer puis en effectuant des statistiques générées sur leurs réponses.

<http://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>

<sup>92</sup> Nick Yee est un chercheur américain qui s'est spécialisé dans la représentation de soi et les interactions sociales sans les univers virtuels.

<sup>93</sup> Vincent Berry, « Sociologie des MMORPG et profils des joueurs », *op. cit.*, p. 1.

<sup>94</sup> Selon l'étude de Quantic Foundry.

<sup>95</sup> Vincent Berry, L'expérience virtuelle, *op.cit.*, p. 57. « contrairement à la tendance générale dans le monde du jeu vidéo, hommes et femmes jouent sensiblement le même temps et dans des proportions similaires »

Il existe différentes stratégies marketing pour cibler les filles, on peut les amener vers les jeux ou faire des jeux spécialisés. Ces derniers, les « Pink games », ciblent souvent les jeunes filles, ils découlent de l'idée que filles et garçons n'ont pas les mêmes préférences et créent une image statique du genre. De la même manière, les éditeurs ont tenté d'introduire des personnages principaux féminins comme Lara Croft dans *Tomb Raider*, jeu sorti en 1996 ; toutefois, nous pouvons nous demander si ce personnage est réellement fait pour donner plus de place aux femmes dans les jeux ou pour satisfaire un regard masculin, "the male gaze"<sup>96</sup>.



POINT DE VUE DU JOUEUR DANS *TOMB RAIDER*

Il existe d'autres stratégies plus complexes comme les « cross gender games »<sup>97</sup>, des jeux qui visent à satisfaire autant les femmes que les hommes. Le challenge pour les éditeurs serait alors d'introduire des activités et valeurs dites féminines associées à la femme et à la féminité sans perdre les joueurs masculins<sup>98</sup>. Selon Hilde Corneliussen, *World of Warcraft* est un cas intéressant de ce genre de pratiques puisque le jeu introduit des activités habituellement associées aux femmes – comme la cuisine, la couture ou l'herboristerie qui sont des métiers proposés aux joueurs –, et leur propose, pour toutes les races, de choisir entre un personnage féminin ou masculin.

---

<sup>96</sup> Helen Kennedy, *Lara Croft : Feminist icon or cyberbimbo ? On the limits of textual analysis*, 2002.

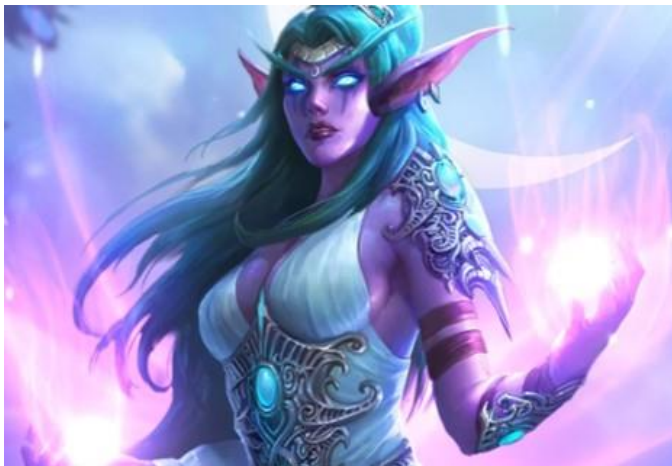
(<http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>)

<sup>97</sup> A ne pas confondre avec les jeux "gender neutral" qui oublient le genre de leurs joueurs alors que les jeux "cross gender" cherchent autant à correspondre aux hommes qu'aux femmes.

<sup>98</sup> Hilde Corneliussen et Jill Walker Rettberg (dir.), *Digital culture, play and identity: A World of Warcraft reader*, Massachusetts Institute of Technology Press, p.68

Ainsi, nous pouvons remarquer que l'attitude des éditeurs du jeu va vers des stratégies marketing qui prennent de plus en plus en compte un public féminin. En effet, il semble que Blizzard comprenne qu'il existe un nombre important de « gameuses » dans leur communauté ; c'est pourquoi, le nombre de personnages féminins dans ce jeu est peut-être plus important que dans d'autres jeux puisque dans le monde d'Azeroth, un tiers des « PNJ », c'est-à-dire des personnages non-joueurs, sont des femmes<sup>99</sup>. De plus, ils introduisent de plus en plus de personnages principaux féminins, d'autant plus que ces personnages ne sont pas uniquement cantonnés aux rôles qu'on donne habituellement aux femmes. Ces techniques permettent notamment de faire apparaître "the invisible girl gamer<sup>100</sup>" qui existait déjà mais n'était pas vraiment représentée.

L'histoire de WoW, aussi nommé le *lore*<sup>101</sup> par les joueurs, est avant tout une « history » selon le terme de Hilde Corneliusen<sup>102</sup>. En effet, parmi les nombreuses batailles qui opposent les deux factions et leurs ennemis, les leaders dans la plupart des cas sont des hommes qu'ils soient princes, chefs de guerre, chefs ou roi ; les protagonistes féminins se font rares. Cependant, même si certains de ces personnages féminins sont maintenus dans des



TYRANDE MURMEVENT DANS UNE REPRESENTATION DE HEARTHSTONE, AUTRE JEU DE BLIZZARD QUI REPREND LEURS PERSONNAGES ICONIQUES.

rôles traditionnellement donnés aux femmes, comme Tyrande, une prêtresse qui a dû choisir entre deux hommes qui l'aimaient et dont le choix a eu des conséquences sur toute la race des elfes de la nuit, d'autres, au contraire, se sont retrouvées dans des positions qu'on ne donne pas habituellement aux femmes comme des héroïnes de guerre ou des souveraines.

---

<sup>99</sup> *Ibid.*, p. 75.

<sup>100</sup> Jo Bryce et Jason Rutter, « Killing like a girl : gendered gaming and girl gamers' visibility », dans : Jeffrey Goldstein et Joost Raessens (dir.), *Handbook of computer game studies*, Cambridge : Massachusetts Institute of Technology Press, 2005.

<sup>101</sup> Terme d'origine anglaise signifiant littéralement les traditions. Le terme a été repris dans les jeux vidéo pour désigner l'histoire et le contexte du jeu.

<sup>102</sup> Hilde Corneliusen et Jill Walker Rettberg (dir.), *op. cit.*, p. 69.

Plus récemment, dans la dernière extension du jeu, un personnage féminin a pris un rôle déterminant dans le *lore* : Sylvanas Coursevent. Ce personnage, elfe de haut rang transformée en Banshee Mort-vivante, avait déjà un rôle de dirigeante dans les autres extensions, mais elle est, en plus, devenue la chef de guerre de la Horde, un rôle primordial.



SYLVANAS COURSEVENT DANS UNE CINEMATIQUE DE LEGION, EXTENSION DE WORLD OF WARCRAFT.

L'exploitation de ce personnage est d'autant plus une façon de traiter les femmes au même rang que les hommes car tout au long du jeu, elle est applaudie pour ses prouesses de guerre. A travers, elle, Blizzard a également réussi à donner aux joueuses un personnage qui leur donne confiance et à qui elles peuvent s'identifier.

Ainsi, dans World of Warcraft, les stéréotypes genrés existent toujours mais sont aussi remis en cause notamment à travers des personnages féminins aux rôles non-traditionnels.

Finalement, nous avons pu voir que le secteur des MMORPG n'est pas un espace où la rencontre amoureuse est impossible. Et, en 1994, alors qu'ils ne parlaient encore que des MUD<sup>103</sup>, les donjons multi-utilisateurs, Heaton et Lafrance affirmaient déjà : « il y a longtemps que les jeux [électroniques] sont source de rencontres. Les jeux multi-utilisateurs font un pas de plus : ils permettent de partager une expérience en temps réel<sup>104</sup> », ce qui permet de rapprocher les joueurs. Nous pouvons tout de même nous demander s'il existe une volonté de se rencontrer dans un tel espace.

---

<sup>103</sup> Acronyme de l'anglais « Multi-Users Dungeons »

<sup>104</sup> Lorna Heaton et Jean Paul Lafrance, « Les communautés virtuelles ludiques, réflexions sur les jeux multi-utilisateurs », Réseaux, 1994, Volume 12, numéro 67, p. 102.

([http://www.persee.fr/doc/reso\\_0751-7971\\_1994\\_num\\_12\\_67\\_2740](http://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1994_num_12_67_2740))

## II- Le détournement du jeu : s’amuser et faire de vraies rencontres

*« Les interactions sociales et spatiales entre joueurs et jeux et entre joueurs eux-mêmes favorisent le brouillage des limites entre ce qui est le jeu et ce qui ne l’est pas, entre ce qui est dans le jeu et ce qui est hors du jeu, faisant tomber la barrière déjà floue entre réel et virtuel<sup>105</sup> ».*

Nous avons vu dans la partie précédente que des relations amoureuses sur des jeux comme les MMORPG sont de l’ordre du possible. Toutefois, il ne faut pas oublier que nous sommes sur des jeux vidéo et donc que l’objectif principal reste l’amusement. Ainsi, nous devons nous demander s’il est possible de faire des rencontres sérieuses dans un univers où le faire semblant fait partie intégrante du jeu.

C’est pourquoi, nous allons nous demander, dans ce deuxième axe, en quoi nous pouvons assister à un détournement du jeu, ou en tout cas nous demander en quoi les relations formées sur WoW ne sont pas totalement, ou pas du tout, fictives. Pour répondre à ces questions, nous étudierons les rapports du joueur à son avatar pour savoir si l’avatar constitue une représentation du joueur ou un outil permettant de naviguer dans le jeu, puis nous verrons de quelles façons le joueur différencie ce qui résulte de la fiction et ce qui a de réelles conséquences puis nous verrons comment la rencontre en tant que telle s’insère dans le jeu.

---

<sup>105</sup> Manuel Boutet, Isabel Colon de Carvajal, Hovig ter Minassian et Mathieu Triclot, « Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d’un univers vidéoludique » dans Anolga Rodionoff (dir.), « Les territoires du virtuel : Mondes de synthèse (MMORPG), univers virtuels (Second Life), serious games, sites de rencontre... », *Médiation et Information*, Paris : L’Harmattan, 2013, numéro 37, p. 103.

A. La question de l'identité : mon personnage reflète-t-il la personne que je suis ?

Créer un personnage est une étape importante dans l'expérience du joueur : c'est avec lui que l'on passe une grande partie de notre aventure ludique, c'est pourquoi, il doit nous plaire et nous correspondre. Toutefois, on ne crée pas un personnage de la même manière que l'on créerait un profil, la concordance avec soi n'est pas obligatoire d'autant plus que, souvent, les joueurs n'ont pas qu'un seul personnage.

1. Le joueur et ses avatars, entre représentation et distanciation.

- a. Une multiplicité d'avatars qui change les représentations de soi

Raphaël Koster<sup>106</sup>, dans « Corps, croyances et émotions dans les pratiques de jeux vidéo en réseau », montre qu'il existe nécessairement dans les jeux vidéo, un lien complexe entre le joueur et celui qui le représente, celui qu'il doit incarner : son avatar. En effet, bien qu'en réalité le joueur ne fait qu'appuyer sur des boutons, son avatar doit « prendre chair ». Et cette incarnation n'est possible que parce que ce dernier est, selon lui, comme un amalgame entre le corps du joueur et le corps de son personnage lequel fait coexister corps virtuel et du corps biologique. Ainsi, l'avatar serait une représentation du joueur dans une « réalité qui s'est déplacé du monde physique au monde virtuel<sup>107</sup> ».

---

<sup>106</sup> Raphaël Koster, "Corps, croyances et émotions dans les pratiques de jeux vidéo" dans Caroline Moricot (dir.), *Multiple du social : Regards socio-anthropologiques*, L'Harmattan, avril 2010, pp.137-142.

<sup>107</sup> *Ibid.*, p.

Dans les premières minutes d'entretien avec Gaëtan, 23 ans, joueur depuis la bêta<sup>108</sup> de WoW, s'est présenté ainsi : « Kareha du coup qui est mon pseudo et un nom que j'utilise beaucoup ». D'une certaine manière, cette façon de se présenter montre qu'il y a un certain lien entre Gaëtan et son personnage, surtout que c'est le seul personnage qu'il utilise dans des situations de *roleplay*. Sans signifier directement une identification littérale, c'est-à-dire le sentiment d'être son personnage, elle peut montrer un attachement particulier au personnage, une volonté de représentation ou tout simplement une habitude. En tout cas, cette présentation montre bien une chose : les liens entre les joueurs et leurs avatars sont divers et complexes.

Lors de la création d'un personnage, le rapport homologique est la norme ; autrement dit, les joueurs et surtout les joueuses, ont tendance à créer des personnages qui leur ressemblent. C'est pourquoi, selon une analyse de Vincent Berry<sup>109</sup>, près de 70% des hommes et 93% des femmes ont un avatar de même sexe.

De la même manière les joueuses ont plutôt tendance à choisir des personnages aux apparences humanoïdes (elfes, gnomes, draenei, etc.) plutôt que d'autres (trols, morts-vivants, orques, etc.) et il est intéressant de remarquer que les personnages féminins sont plus nombreux dans certaines races, celles qui sont vues comme étant les plus jolies selon des critères esthétiques occidentaux, c'est-à-dire celles qui ont une taille fine, des formes bien proportionnées et pas de signes monstrueux comme des cornes ou des griffes. Ce genre de phénomène apparaît autant chez les joueurs que chez les personnages non-joueurs<sup>110</sup>. Ainsi les joueurs préfèrent pour leurs personnages féminins des races comme les elfes de la nuit, elfes de sang ou les humaines plutôt que des trollesses ou des orques.

---

<sup>108</sup> La bêta d'un jeu désigne les premières phases de test du jeu avant la sortie officielle?

<sup>109</sup> Vincent Berry, *op. cit.*, p. 174.

<sup>110</sup> Hilde Corneliussen, *op. cit.*, p. 75.



De plus, s'il on compare la version féminine et la version masculine de la même race, nous pouvons remarquer qu'il existe souvent des différences notables qui peuvent enlever un aspect monstrueux aux avatars féminins, comme les tentacules autour de cou des Draeneï masculins qui disparaissent chez leurs homologues féminines <sup>111</sup> . Ces différences



DRAENEI MASCULIN ET FEMININ.

témoignent d'une croyance persistante : les joueuses accorderaient plus d'importance à l'apparence physique de leurs personnages. Or, bien que les dimensions ludiques privilégiées par les joueuses soient effectivement le faire-semblant et le roleplay, il n'en ait pas moins vrai pour les hommes. En effet, selon Vincent Berry « le souci de l'apparence de l'avatar est en réalité parfaitement distribué entre garçons et filles<sup>112</sup> »

L'homologie s'observe notamment lors de la création du premier avatar, peut-être suite à la recherche d'une certaine représentation. Or, il ne faut pas oublier un point important : il est rare qu'un joueur n'ait qu'un seul personnage.

En effet, majoritairement, les joueurs ont un ou deux « *mains*<sup>113</sup> », les personnages avec lesquels ils jouent le plus, quelques « *rerolls* », des personnages secondaires, et d'autres personnages inutilisés, parce qu'ils sont anciens, que le joueur n'a pas aimé la classe ou encore parce qu'ils ont un jour servi de PNJ<sup>114</sup>, autrement dit de figurants, dans une histoire. En moyenne les joueurs ont six avatars, et il n'y aucune différence, en termes de nombre d'avatars, entre joueurs et joueuses<sup>115</sup>. Pour Tony, alias Nir, 25 ans, la création de nouveaux personnages a suivi cette logique :

---

<sup>111</sup> *Ibid.*, p. 74.

<sup>112</sup> Vincent Berry, *op. cit.*, p. 156.

<sup>113</sup> De l'anglais qui signifie personnage principal.

<sup>114</sup> Acronyme de Personnage Non Joueur

<sup>115</sup> *Ibidem.*



*« Les premiers ouais sur quelque chose qui me ressemblait, avec lesquels j'avais une affinité particulière et puis les suivant, plus dans quelque chose d'utilitaire, on va dire, parce que c'était beaucoup plus pratique. Bon faut quand même que ça me plaise, on est d'accord, on ne joue pas avec quelque chose qu'on aime pas. Mais quelque chose de plus utile quoi, de façon à ce qu'on se combine bien, puis qu'on ne galère pas trop pour trouver des groupes etc. [...] maintenant qu'on s'est orienté vers du PVE<sup>116</sup>, il y avait besoin qu'on ait des rôles clés »*

Ainsi, au fil du temps, les joueurs changent donc souvent de personnages. Ces changements peuvent résulter de diverses raisons. Pour certains, il s'agit de répondre à un besoin ; pour Nir, ce besoin était de trouver des groupes plus facilement et donc, avec sa compagne, de prendre les classes les plus recherchées, à savoir un tank<sup>117</sup> et un *heal*<sup>118</sup>.

Pour d'autres, le changement peut découler de mises à jour dans le gameplay dans leur personnage principal qui ne leur a pas plu. Ainsi, Baptiste change assez souvent de classe selon les modifications<sup>119</sup> :

*« Je sais qu'il y a des gens qui ont toujours jouer la même classe à travers le jeu peu importe le gameplay qu'elle a eu, moi si le gameplay ne me plait plus, je vais changer. Il faut que ça me plaise sur l'instant, l'aspect etc. Sinon je vais bouger. »*

Les changements de personnages peuvent également découler d'une mise à jour qui a introduit de nouvelles races ou de nouvelles classes qui donnent envie aux joueurs. Ainsi, la classe des chevaliers de la mort est apparu avec l'extension *Wrath of the Lich King*, les pandarens avec *Mist of Pandaria*, ou plus récemment, la classe des chasseurs de démons avec *Legion*.

Finalement, la décision d'un changement de personnage peut découler tout simplement d'une volonté de monter d'autres personnages, d'essayer une autre facette du jeu ou d'en tester d'autres classes : un personnage qui a commencé avec une classe de soutien aura peut-être envie au bout d'un moment d'essayer de faire des dégâts avec une classe de combat.

---

<sup>116</sup> Player vs. environnement, littéralement jouer contre l'environnement..

<sup>117</sup> Le tank protège les autres joueurs des attaques les plus fortes. Pour cela, ils sont en première ligne et ont des armures plus conséquentes.

<sup>118</sup> Le *heal* est le soigneur dans les groupes du PVE.

<sup>119</sup> WoW a un système de Patch dans lesquels les classes sont sans cesse rééquilibrer modifiant ainsi les impact de certains sorts ou même le *gameplay* d'une classe

Ainsi, plus le joueur joue, plus il aura tendance à créer de nombreux personnages, et plus ces personnages seront différents de lui, et nous permettent de nous éloigner de l'hypothèse de l'avatar comme représentation du joueur. Les différences entre un premier personnage, qui visait plus ou moins, à atteindre le statut de représentation du joueur, et les nombreux rerolls qui ont suivi sont nombreuses que ce soit par rapport à la classe, la race, l'apparence ou le genre du personnage.

b. Avatar et représentation : Le « gender swapping »

Il existe dans les jeux vidéo une pratique qui peut paraître surprenante : les avatars féminins ne sont pas forcément joués par des femmes, et bien que ce soit un peu plus rare, les avatars masculins ne sont pas uniquement joués par des hommes non plus. Cette pratique est révélatrice d'un sentiment commun chez les joueurs : un avatar n'est pas vraiment un dédoublement virtuel de soi mais un personnage graphique qui sert à avancer dans le jeu, du moins en ce qui concerne les apparences de l'avatar.

Ainsi, la majorité des joueurs interrogés ont affirmé avoir un ou plusieurs personnages du sexe opposé. Les raisons qui les poussent à faire ce choix sont multiples, elles peuvent découler de l'esthétique souhaiter pour le personnage, d'un impératif par rapport à l'histoire qui lui est destiné ou elles peuvent encore résulter d'une stratégie ultérieure qui vise à tromper d'autres joueurs.



AVATARS FEMININS DANS LES RACES DE L'ALLIANCE ET DE LA HORDE

Tout d'abord, beaucoup de joueurs affirment prendre des avatars féminins pour des questions d'esthétique ou encore de stuff<sup>120</sup> qui serait plus agréable à regarder sur des corps féminins. En ce sens, pour Tony, 25 ans, il y a « une finesse, quelque chose d'esthétique » dans les avatars féminins. Cette analyse semble se confirmer quand on regarde les races généralement choisies pour ces avatars : faire des avatars féminins oui mais pas des naines ou des orques. De plus, il y a davantage de personnages féminins dans l'Alliance, 34,4% de l'ensemble des avatars, que dans la Horde qui en compte 24%. Cette divergence s'explique probablement par le plus grand nombre de races humanoïdes dans l'Alliance comme nous pouvons le voir dans ce tableau<sup>121</sup> : l'Alliance a les humaines, les elfes de la nuit et les Draeneï qui rejoignent les stéréotypes de la beauté sans compter les naines et les gnomes alors que dans la Horde, l'esthétique des personnages est moins portée sur l'image traditionnelle de la femme parfaite, si ce n'est pour les elfes de sang.

Ensuite, il existe des cas où le gender swapping résulte d'une volonté de coller à l'histoire de WoW ; ainsi pour Guillaume, 20 ans, alias Ithall, jouer une elfe de la nuit est plus crédible que de jouer un elfe de la nuit puisque « l'influence de Tyrande, des personnages de Warcraft 3 aussi, sont essentiellement féminins chez les elfes de la nuit. » Ce genre de

<sup>120</sup> Le stuff est l'ensemble des équipements portés par le personnage.

<sup>121</sup> Le tableau représente les avatars féminins proposés lors de la création d'un personnage. Leurs vêtements sont ceux d'un mage de niveau 1.

réflexion rejoint une pratique importante chez les joueurs, celle du roleplay que nous étudierons dans la prochaine sous-partie.

L'avatar féminin peut également être vu comme une alternative. Paradoxalement, certains joueurs les utilisent pour éviter d'autres types de préjugés sur certaines classes. Pour Guilhem, 23 ans, le choix d'un avatar féminin, en plus de l'esthétique du personnage, découle aussi de cette raison :

*« Le skin<sup>122</sup>, à la base. [...] euh, ah oui, ouais il y avait ça aussi, à l'époque de BC<sup>123</sup>, il y avait la "palagay"<sup>124</sup> et le gros truc autour duquel les elfes de sang bah c'est Justin Bieber quoi, tu vois, c'est un peu honteux d'en jouer. Du coup je jouais une elfette, comme ça, moi tu vois, "ah non moi c'est bon, ça passe". Et je n'aime pas les orcs, j'aime pas les trolls, j'aime pas les taurens, j'aime la horde et sinon mort-vivant ouais je joue un petit peu mais là c'est que des hommes par contre, parce que les morts-vivants femmes, je sais pas, ça a une sale gueule. [...] bon il y avait l'excuse habituelle aussi, tu vois, si je passe plusieurs jours à regarder un perso autant que ce soit une meuf, bon. Je ne suis quand même pas aussi, on va dire, impliqué. »*

Beaucoup de joueurs relèvent des comportements différents des autres joueurs selon le sexe de l'avatar. Ainsi, face à un avatar féminin, les autres joueurs auraient tendance à être « plus sympathique, plus apte à rendre service, [ils] posent plus de question, sont plus dans l'échange ». Ces termes sont ceux de Tony, alias Nir 25 ans, mais cet avis est aussi celui de Gaëtan, alias Kareha, pour qui avoir un avatar féminin signifie être sous-estimer et donc avoir moins de pression. Tony va même jusqu'à dire : « Je pense sincèrement que ce jeu est plus facile pour une femme. Bon, même s'il y a des inconvénients aussi. ». Ainsi, il apparaît qu'il n'y a pas les mêmes attentes vis-à-vis d'une joueuse que vis-à-vis d'un joueur. Ce comportement pourrait résulter de l'idée que le rythme de jeu des femmes est moindre, qu'elles ne sont pas habituées à ce genre de jeux ou encore d'un reste machiste. Il est difficile de donner les raisons exactes d'un tel comportement mais ce qui est intéressant est que beaucoup d'hommes utilisent des personnages féminins un peu comme une couverture, une fausse identité.

---

<sup>122</sup> Le skin est un terme anglais signifiant littéralement la peau qui est utilisé pour désigner les effets que donne l'équipement ou l'habillement sur un personnage.

<sup>123</sup> Burning Crusade, première extension du jeu sortie en 2007.

<sup>124</sup> Terme péjoratif pour désigner la classe des paladins.

Certains joueurs utilisent cette fausse identité à mauvais escient, de manière à s'attirer la sympathie d'autres joueurs pour avoir des objets, des pièces d'or ou encore pour être accepté plus facilement dans des groupes de raid<sup>125</sup>. Ainsi Gaëtan raconte :

*« Un gars dans une guilde RP qui comme par hasard n'avait jamais de micro et n'a jamais pu en acheter ce qui était complètement bidon [...] En gros il nous soutenait absolument que c'était une nana mais ça se voyait, enfin c'était évident, tout le monde savait que c'était un mec. J'ai vu que ça a très rapidement attiré la sympathie de certains de mes collègues de ma guilde.*

*- Comment tu savais que c'était un mec ?*

*- Sa façon de parler qui n'était pas du tout féminine, enfin c'est vraiment un ensemble de choses parce que pris à part chacun de ces détails finalement pourraient être faux. Mais dans sa façon de parler, sa façon de se comporter, c'est con mais même sa manière de jouer à un certain niveau, sa manière de jouer en RP aussi, tu fais souvent la distinction quand même entre femmes et hommes sur la manière de jouer »*

Dans une certaine mesure, cette fausse identité permet de donner une idée de la réalité à laquelle sont confrontés les joueuses dans un univers de jeu majoritairement masculin. Guilhem, 23ans, alias Marithiel, se souvient d'un joueur qui était particulièrement pesant envers les filles du serveur puisqu'il allait à l'encontre de tous les nouveaux personnages féminins aux points de départ du jeu, à ce titre, il était devenu une légende et un sujet de moquerie sur tout le serveur. Lui-même avait rencontré ce joueur à la création d'un de ces personnages féminins et cette expérience lui fait dire aujourd'hui :

*« C'est là où en fait je comprends les filles qui jouent, elles se font harcelées de partout par des mecs qui arrêtent pas, qui n'arrêtent pas, qui arrêtent pas*

Toutefois, il est important de préciser que ce genre d'expérience est plus le fruit d'une expérimentation d'identité sociale plutôt qu'une expérimentation du genre. En effet, ces réflexions sur le sexisme au sein du jeu sont le fruit d'expériences qui sont avant tout celles d'hommes jouant un avatar féminin et qu'elles ne seraient pas forcément vécues de la même manière par une joueuse.

---

<sup>125</sup> Les raids sont des évènements au cours desquels les joueurs partent dans un instance numérique afin de vaincre un dragon, conquérir des forteresses etc.

Finalement, pour beaucoup la différence de comportement entre hommes et femmes ne se fait pas face à l'avatar mais plutôt à partir du moment où on a la certitude d'avoir une fille derrière l'écran, d'autant plus que de nos jours, tous les joueurs sont conscients qu'un phénomène comme le gender swapping est chose courante. A partir de ce moment-là, ce n'est plus le genre de l'avatar qui attire l'attention mais plutôt le pseudo ou, par la suite, la conversation avec la personne derrière l'avatar ou la découverte d'une voix féminine sur un canal audio.

## 2. Le joueur et le *Roleplay* : Incarner un personnage

### a. Qu'est-ce que le *roleplay* ?

*« Créer un monde passionnant, qui prend en compte l'histoire de World of Warcraft est la motivation des royaumes « Jeu de rôle ». Alors que les autres royaumes vous permettent de jouer à World of Warcraft, ces royaumes ont pour but de vous faire vivre World of Warcraft tout cela au travers des paysages que vous parcourrez, des aventures que vous vivrez, des compagnons que vous rencontrerez, et des guerres épiques auxquelles vous prendrez part<sup>126</sup>. »*

Dans le sigle MMORPG, il y a trois initiales « RPG » pour *Role Playing Game*, Jeu de Rôle en français, qu'il ne faut pas négliger. Le jeu de rôle, plus communément appelé *roleplay* par les joueurs, est une activité qui s'ajoute à l'expérience du jeu, au *gameplay*, il s'agit littéralement de jouer un rôle. Comme l'annonce Blizzard dans sa Charte « JdR », le *roleplay* est une invitation à ne pas jouer mais vivre l'aventure. En effet, cette activité incite le joueur à se mettre dans la peau de son personnage et à lui créer une histoire propre qui s'incorpore

---

<sup>126</sup> Description du Jeu de Rôle dans l'ancienne charte « JdR » de Blizzard.

à l'histoire plus générale du jeu. Toutefois cette pratique, bien que commune, n'est pas obligatoire. Faire du *roleplay* n'apporte rien au joueur en termes de récompenses ou d'expériences, c'est un choix qui n'est pas compris par certains ou qui est la seule bonne façon de jouer pour d'autres.

Il existe des royaumes, des serveurs, spécialisés dans lesquels les joueurs sont conviés à échanger de façon *roleplay*. Ces royaumes « JdR » sont régis par des règles spécifiques présentées par la Charte JdR de Blizzard<sup>127</sup> et rappelées à chaque connexion du joueur. Cette charte leur demande de respecter les autres joueurs et de respecter l'univers en adoptant un nom de personnage approprié – le nom du joueur étant l'un des premiers éléments que l'on peut voir, il ne doit pas aller à l'encontre des normes « JdR » -.

Ainsi, le *roleplay* demande un certain investissement de la part des joueurs, il demande du temps, de l'imagination, une certaine façon de parler avec des conventions langagières ou encore une maîtrise de l'orthographe. Lorsqu'on lui demande quelles sont les raisons qui le pousse à faire du *roleplay*, Baptiste, 20 ans, nous répond qu'il est « quelqu'un qui a beaucoup d'imagination donc qui aime bien essayer de se mettre à la place du personnage, même dans des jeux qui sont pas forcément prévu pour », d'autant plus que pour lui, faire du *roleplay*, « c'est un peu comme faire une pièce de théâtre ou un roman tout simplement. C'est finalement créer une grande histoire dans laquelle on a notre propre choix d'interactions » Le *roleplay* est donc pour lui, une pratique de jeu qu'il affectionne particulièrement dans laquelle il peut exprimer sa créativité. Cette manière de voir le *roleplay* est également celle de Hilde Corneliussen

*« This is not to say that the player lives their character's life (though some do), but rather that they direct that character's actions, not as a player controlling a game avatar, but rather like an author, scripting their protagonist<sup>128</sup> »*

*(Ce n'est pas pour dire que les joueurs vivent la vie de leur personnage (bien que certains le fassent), mais plutôt qu'ils dirigent les actions de ce personnage, pas*

---

<sup>127</sup> <https://eu.battle.net/support/fr/article/chartes-pour-les-royaumes-dedies-au-jdr-et-au-jc>

<sup>128</sup> Esther MacCallum-Stewart and Justin Parsler, "Role-play vs. Gameplay: The difficulties of Playing a Role in World of Warcraft" dans -Hilde Corneliussen et Jill Walker Rettberg (dir.), *Digital culture, play and identity: A World of Warcraft reader*, Massachusetts Institute of Technology Press, 2008, p. 226.

*comme un joueur contrôlant un avatar du jeu mais plutôt comme un auteur, scénarisant ses protagonistes)*

Faire un personnage de façon *roleplay*, revient donc à choisir des caractéristiques en fonction de traits psychologiques ou par rapport à une personnalité associée à une classe ou à une race et non pour le *gameplay*, c'est-à-dire les compétences d'une classe<sup>129</sup> ou la manière de jouer qu'elle implique. Ainsi Kareha, 23 ans, organisateur d'évènements en l'e-sport, choisit ses personnages selon « une combinaison de classe et de race de manière RP. Par exemple, si je fais une prêtresse, ça va être soit une Draenei<sup>130</sup>, soit éventuellement une Kaldorei<sup>131</sup> de manière *roleplay* en général. Je ne réfléchis pas trop à l'optimisation en mode est-ce que ça va être meilleur en PVE<sup>132</sup> ou pas ».

Toutefois, le *roleplay* n'est pas un exercice d'improvisation libre, il y a des règles à respecter. La première et la plus importante consiste à créer une histoire qui s'incorpore dans le *lore*<sup>133</sup> de WoW. Les connaissances du *lore* s'acquiert au travers des cinématiques du jeu, des quêtes d'histoire proposées mais aussi à travers tout un univers étendu qui inclut des livres, des bandes dessinés, d'autres jeux ou plus récemment un film<sup>134</sup>. L'univers étant déjà créé, il ne faut pas aller à son encontre, au risque de paraître invraisemblable et de briser le *roleplay*. Une fois qu'il s'est inscrit dans cette histoire, le joueur est libre. C'est ainsi qu'Illir, 18 ans et joueur de WoW depuis son enfance, explique les mécanismes de création d'un personnage :

*« Pour le RP je pense, le mieux c'est de connaître l'histoire de wow et de bâtir une histoire sur toi-même, sur ton personnage sur cette histoire-là, sur le lore de wow. Tu peux choisir, je ne sais pas..., tu peux commencer par être un Gilnéen<sup>135</sup> et quitter la ville parce qu'il y avait la malédiction, ensuite se retrouver à Hurlevent<sup>136</sup>, il veut, je sais pas, être barman, avoir des enfants, des trucs comme ça, des conneries, tu fais un peu ce que tu veux, en fait, mais en restant vraiment dans le thème. C'est ça*

---

<sup>129</sup> Les compétences d'une classe sont le genre de sorts qu'elle pourra utiliser. Certaines classes sont des classes de soutien, d'autres des classes de combats rapprochés ou distants et d'autres des classes de protection.

<sup>130</sup> Les Draenei sont une race du jeu, un peuple enclin vers le spirituel.

<sup>131</sup> Les Kaldorei est l'autre nom donné aux elfes de la nuit, une autre race disponible dans le jeu, et qui elle aussi portée sur la magie et la nature.

<sup>132</sup> Définition page

<sup>133</sup> Mot défini à la page 42.

<sup>134</sup> *Warcraft : le commencement*, réalisé par Duncan Jones et sorti en 2016

<sup>135</sup> Les Gilnéens sont les habitants humains de la nation de Gilnéas, l'un des sept royaume humain du jeu.

<sup>136</sup> Hurlevent est l'une des capitale de l'Alliance



*que j'aime bien il y a beaucoup de choix, et surtout les autres joueurs, il y a vraiment des trucs marrant des fois, des interactions et voilà c'est drôle en fait. »*

De la même manière, Guilhem, 23 ans, un étudiant en alternance dans le secteur de la banque et qui joue depuis 2007, nous explique l'histoire de son personnage Marithiel :

*« Alors mon DK<sup>137</sup> c'est une elfette de sang qui s'appelle Marithiel, du coup moi quand je l'ai créé, je me suis dit "ah je vais lui trouver un truc" et je m'étais dit à la base, parce que du coup moi je ne suis quand même pas mal féru du lore de wow, Warcraft 3 donc voilà. Et je m'étais dit, bah, que c'était une elfette, jeune, qui avait eu ses parents massacrés forcément quand Arthas<sup>138</sup> est arrivé à Lune d'argent, et qui ensuite était partie en Norfendre démonter la gueule d'Arthas, elle s'est faite tuer et ressusciter en tant que DK une fois là-bas. Et qu'ensuite du coup je m'imaginai qu'elle était encore fidèle à Arthas, donc là on reprend la suite des quêtes de début de DK et ensuite elle retrouve une amie nommée « nanana » et elle ouvre les yeux et elle devient finalement de la lame d'ébène<sup>139</sup> mais elle a encore du mal avec le côté le roi Lich que ça pose encore dans son esprit etc. »*

De plus, la posture ludique du joueur qui souhaite faire du *roleplay* consiste à respecter un patrimoine commun qui entoure l'univers du « médiéval fantastique » sous toutes ses formes : romans, bandes dessinées, jeux de sociétés, films ou MMORPG. Ainsi, des structures et conventions ont vu le jour et sont devenus aujourd'hui des règles indépassables : les nains sont bourrus et alcooliques alors que les elfes sont des êtres aristocratiques et hautains. Nous pouvons retrouver ce genre de convention dans la suite de l'histoire de Marithiel :

*« Et donc d'un côté elle veut absolument prendre sa revanche et à la base ça reste quand même une putain de raciste vu que c'est une elfette et les elfes ça aime que les elfes »*

Dans certains cas, les conventions du jeu sont tellement acquises par les joueurs, qu'ils les absorbent à la place de leurs personnages, et que ces conventions deviennent de véritables dogmes. Par exemple, même si les joueurs sont encouragés à jouer dans les deux factions notamment à travers des hauts faits<sup>140</sup> et des récompenses, quand un joueur a l'habitude de

---

<sup>137</sup> DK, Death Knight, en français Chevalier de la mort, est une classe permettant de faire des attaques au corps à corps et dont l'histoire suppose une résurrection.

<sup>138</sup> Arthas est un des personnages principaux de WoW, il a notamment participé à la chute de l'Alliance sous l'emprise du roi-liche et a perpétré quelques massacres.

<sup>139</sup> La lame d'ébène est une faction de chevaliers de la mort qui se sont regroupés pour affronter le roi-liche.

<sup>140</sup> Les hauts faits récompensent certaines actions des joueurs.

jouer du côté de l'Alliance, il peut s'accaparer leur histoire et refuser de jouer dans la faction adverse voire même ressentir du dégoût pour tout ce qui touche à la Horde, tel que Nir, 25 ans, pour qui « il n'y pas de question de Horde. Jamais, jamais mais vraiment jamais. [Il] n'a jamais mis un seul pied dans la Horde depuis [qu'il] joue à WoW » De la même manière, il existe des cas où les joueurs adoptent certaines conventions et les transmettent à tous leurs personnages. Ainsi, Guilhem et tous ses personnages détestent les trolls :

*« J'ai une aversion pour la race des trolls dans wow, et ça, ça c'est moi. Je déteste, je ne peux pas, ça m'énerve et du coup ça se retransmet dans le personnage. A chaque fois que je fais un petit peu de délire RP ou quoi, je pourris les trolls, c'est voilà c'est juste comme ça. »*

C'est à partir de ce moment-là que les limites entre fiction et réalités commencent à se brouiller et que nous pouvons nous demander à quel point le personnage de *roleplay* représente le joueur.

#### b. Le roleplay comme expérimentation identitaire

Nous venons de voir que l'une des raisons qui pousse les joueurs à faire du roleplay est la créativité, l'envie d'incorporer son personnage dans l'histoire du jeu, de la même manière qu'on écrit des fanfictions<sup>141</sup>. Mais il existe également d'autres raisons qui pourraient pousser les joueurs à envisager le roleplay - nous verrons plus tard que l'esprit de communauté entre aussi en compte – comme l'envie d'expérimenter d'autres personnalités.

Jouer avec des personnalités, inventer des comportements ou des types de personnages n'est pas sans rappeler le Mimicry de Roger Caillois. En effet, ce dernier a

---

<sup>141</sup> Une fanfiction est un récit écrit par des fans qui prolonge ou s'inclut dans l'univers connu d'un roman, d'un manga ou encore d'un jeu.

catégorisés quatre types d'activités ludiques dont l'une d'elles, le *Mimicry*, caractérise le *roleplay* puisqu'il s'agit du plaisir « d'être autre ou de se faire passer pour un autre<sup>142</sup> », en d'autres termes, de « le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et se conduire en conséquence. [Le joueur] oublie, déguise, dépouille passagèrement sa personnalité pour en feindre une autre »<sup>143</sup>. Changer de personnalité est précisément ce qui plaît à Ilir, 18 ans :

*« Dans le RP ce qui me plaît c'est le fait de jouer d'autres personnages, le fait de se créer un peu une personnalité »*

Ainsi, le *roleplay* consiste à incarner des personnages et non pas à faire en sorte que ces personnages nous représentent fidèlement. Toutefois, il est intéressant de se poser quelques questions d'ordre psychologiques, c'est-à-dire de se demander à quel point l'histoire que l'on crée et la personnalité de notre personnage est loin de nous, si dans les interactions avec les autres, le joueur reste toujours dans son personnage ou encore nous demander si le fait de rester dans un personnage empêche jusqu'à un certain point de se rapprocher des autres joueurs.

Pour Laeticia, 18 ans, alias Mecyce, les personnages qu'elle crée pour le *roleplay* sont tous un savant mélange entre une personnalité inventée et ses propres façons d'être.

*« Je pense que mes perso ont tous un peu un truc de moi mais je ne vise pas à ce qu'ils me ressemblent à fond à fond. J'aime bien improviser des personnalités mais forcément vu que c'est moi qui les joue il doit bien avoir un peu de moi à l'intérieur. »*

Dans cette vision du personnage, l'avatar est d'avantage un outil de « médiation<sup>144</sup> », une façon de se présenter aux autres en choisissant ce que l'on montre ou ce que l'on ne dévoile pas plutôt qu'une représentation stricte de l'identité du joueur. Le personnage permet à la fois une représentation et une distanciation.

Dans certains cas, la distanciation permet d'apprendre des choses sur soi. Créer des personnages aux personnalités éloignés de la leur propre personnalité et les jouer dans un

---

<sup>142</sup> Roger Caillois, *les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris : Gallimard, 1958, p. 64.

<sup>143</sup> *Ibidem*.

<sup>144</sup> Raphaël Koster, *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde, socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique*, sous la direction de Sylvie Craipeau et Alain Gras, Université Paris 1.

*roleplay*, est l'occasion pour certains joueurs de faire des expérimentations identitaires. C'est en ce sens que Lorna Heaton et Jean Paul Lafrance ont affirmé que « La plupart des joueurs vivent plusieurs personnages, comme s'ils expérimentaient diverses facettes de leur personnalité<sup>145</sup> ». Ainsi, pour beaucoup World of Warcraft, à travers des pratiques de *roleplay* ou même le jeu en général, est un moyen de dépasser une certaine timidité, de tester une affirmation de soi sans avoir peur des conséquences de la « vie réelle ». Ainsi Killian, 18 ans, affirme ne pas avoir la même personnalité sur le jeu que dans la vie :

*« Oui j'ai une autre personnalité que sur le jeu. Sur le jeu je suis beaucoup plus dynamique, j'ose beaucoup plus parler aux gens que dans la vraie vie. Dans la vraie vie, je vais plutôt me laisser faire, si on me dit "fais ça !" je vais le faire, que dans le jeu si on me dit "bah tu dois faire ça et tu dois te taire" et ben je vais lui dire : d'un tu m'expliques et de deux tu me parles autrement »*

Ce changement de personnalité de la vie au jeu s'explique principalement par le côté virtuel de l'interface, le fait de ne pas avoir la personne en face désinhibe les joueurs et leur permet de ne pas s'inquiéter des répercussions. De plus, l'écrit est en quelque sorte libérateur car il permet de garder un certain anonymat et de laisser du temps à la réflexion. Cet environnement rassurant permet aux joueurs d'être moins timide et de s'exprimer tel qu'ils voudraient le faire en vrai et même peut-être de dépasser cette timidité.

- « - Donc tu penses que le jeu te permet de plus t'affirmer ?*
- Oui, je sais que peut être grâce au jeu plus tard, j'arriverai aussi à m'affirmer dans la vraie vie.*
- En fait, la personne que tu es dans le jeu, c'est la personne que tu aimerais être en vrai ?*
- Oui, c'est tout à fait ça, c'est mon "moi" que je voudrais être dans la vraie vie.*
- Qu'est ce qui t'empêche d'être comme ça ?*
- Ce qui m'empêche, c'est le regard des autres, la peur de blesser les gens et j'ai peur de leurs réactions.*
- Pourquoi sur le jeu, tu n'as pas peur de la réaction des gens ?*
- Sur le jeu, ils ne me voient pas, ils savent pas me juger. »*

Toutefois, le *roleplay* ne se réduit pas seulement à des « des ateliers de reconnaissances identitaires ». Il ne faut pas oublier que comme dans les pièces de théâtre ou

---

<sup>145</sup> Lorna Heaton et Jean Paul Lafrance, *op. cit.*, p. 103.

les jeux de faire semblant en règle générale, les protagonistes aiment jouer avec certain. C'est aussi de certaines caricatures. C'est de cette manière qu'Illir, 18 ans, vit ses différents personnages dans World of Warcraft :

*« Il y a des personnages où je me mets vraiment une autre personnalité. Par exemple, moi de base, en vrai, je suis très calme mais je peux faire un personnage, il va être, je ne sais pas, un peu barbare, il va pas savoir très bien parler. C'est parce que je trouve ça drôle en fait. »*

*Mais c'est vrai qu'avec mes personnages que je joue vraiment souvent, sans le vouloir mais, je pense que c'est un peu tout le monde, on met un peu des traits de caractère de nous-même dans notre personnage, sans le vouloir. C'est normal »*

Ainsi, l'avatar pendant le *roleplay* est généralement loin de représenter le joueur qui le manipule. Cependant, les pratiques de *roleplay* ne sont pas ininterrompus, au contraire. En effet, tout au long du *roleplay*, les joueurs ont la possibilité de sortir de la mise en scène pour parler d'autre chose : ils appellent ça le HRP, le hors *roleplay*.

*« - De quel genre de choses vous parlez en HRP ?*

*- Bah en HRP, en fait c'est nous, nous derrière l'écran, c'est nous qui parlons, tu vois. Parce que quand on dit parle en RP c'est vraiment c'est le personnage qui parle, c'est pas vraiment nous, enfin c'est nous qui fait écrire le personnage, tu m'as compris. \*rires\*. Mais ouais en HRP c'est nous en fait, on dit des conneries. »*

De plus, le *roleplay* reste une manière de jouer qui n'est pas pratiqué par tous les joueurs, tous ne sont donc pas concerné par des questions identitaires qui rappellent les questions d'appropriation extrême de personnage par des acteurs au cinéma, même si d'une façon ou d'une autre, tous les joueurs ressentent un attachement certain pour leur personnage.

Mon personnage n'est pas moi et je ne suis pas mon personnage ; que ce soit dans des pratiques de *roleplay* ou non, les processus de création d'un personnage ne prennent pas forcément en compte la représentation du joueur. On ne le choisit pas forcément un personnage ou l'apparence qu'il aura dans l'optique d'obtenir un avatar avec un maximum de ressemblance de la même manière qu'on le ferait d'une photo de profil. Dans les MMORPG, c'est un personnage qui est forgé.

## B. Un brouillage des limites entre rencontres virtuelles et rencontres réelles

Un personnage n'est donc pas la représentation d'un joueur, pourtant lors d'une relation amoureuse avec un autre joueur, la seule version de l'autre qui apparaît au premier abord est son avatar. C'est pourquoi nous pouvons nous demander si le joueur apprend à aimer l'autre pour ce qu'il est ou pour ce que renvoie cet avatar, c'est-à-dire la représentation, l'image mentale, que le joueur se fait de cette personne à travers ce qui est perçu de l'avatar.

1- Une vie virtuelle : tomber amoureux d'un avatar ou d'une personne ?

Au premier abord, et surtout après avoir évoqué les pratiques de *roleplay*, toutes les relations dans le jeu paraissent fictives. Et effectivement beaucoup le sont : au sein du *roleplay* il n'est pas rare de voir des évènements comme des mariages ou même du cybersexe.

Le mariage virtuel entre joueurs, que ces derniers soient ensemble réellement ou non, fait partie des pratiques de *roleplay*, tel un ressort de l'intrigue. Ce genre d'évènement plait particulièrement aux joueurs puisqu'il permet des ressorts scénaristiques intéressants ou encore la création de belles vidéos, d'autant plus qu'il existe dans le jeu la possibilité de faire des tenus de mariés, des anneaux ou encore des feux d'artifice (à condition d'avoir les niveaux requis).

Toutefois les relations au sein du *roleplay* ne se limitent pas à ces pratiques fictives. Les frontières entre relations dans l'histoire et relation réelle peuvent très vite devenir floues. En effet, le *roleplay* est un exercice libre, un peu comme de l'improvisation théâtrale, l'histoire suit donc la volonté des joueurs (à condition qu'ils soient d'accord les uns avec les autres). Les rapprochements qui se font lors du *roleplay* peuvent avoir davantage de conséquences sur le joueur que sur son personnage.

Ainsi, c'est dans la peau de leurs personnages que Darkmoor et Meczyce, ou plutôt Ilir et Laeticia, se sont rencontrés :

*« Alors comment on s'est rencontré \*rires\*. Bah en fait le truc c'est que moi j'étais en train de regarder le port avec mon personnage. A l'époque, le port était détruit, [...] j'étais en train de regarder comme ça. Et mon personnage vu que c'était une sorte de Gilnéen qui avait quitté la ville, c'était un peu un mercenaire en fait, un peu un malfrat. Et donc j'étais comme ça en train de regarder le port, voilà. Et là je vois il y a une petite femme avec un bandana comme ça, elle vient et elle tente de voler mon personnage. \*rires\*. Enfin elle m'aborde comme ça. Et je ne la connaissais pas hein ! Et mon personnage, lui, vu qu'il avait déjà un passé dans ce genre-là, il s'y connaissait un peu mieux qu'elle en fait. Et donc il l'a prise en flag, et il lui a dit "non c'est pas comme ça qu'il faut voler". Mais elle, avec son personnage, elle s'y attendait pas en fait et elle s'est dit, en mode, il me prend il va me lâcher aux autorités tout ça. Mais non lui, il lui a juste dit c'est pas comme ça qu'il faut voler, je vais t'expliquer comment faut faire. Tout ça en RP. Et ensuite on a commencé à parler en HR<sup>146</sup>... »*

Les relations entre personnages dans le roleplay prennent également souvent racine dans l'intimité même des joueurs. Les couples qui sont ensemble en vrai le sont généralement aussi via leurs personnages dans le *roleplay*. L'inverse peut aussi être vrai, être un couple dans le roleplay peut aussi se transmettre dans la vie. Ainsi, le roleplay devient une plateforme où, à travers une histoire factice, on exprime son intérêt pour quelqu'un. Le *roleplay* peut alors se montrer comme un révélateur des sentiments des joueurs. C'est pourquoi, Ilir et Laeticia ont d'abord été ensemble dans leur *roleplay*, c'était une manière de tester la bonne entente entre eux.

Toutefois, ces liens entre roleplay et vie réelle ne sont pas forcément véridiques. De cette manière, Kareha et sa compagne jouent des personnages proches par leurs liens de parentés :

*« - Plus vous vous rapprochiez, plus vos personnages se rapprochaient aussi ?  
- Pas du tout, je dirai que c'était indépendant l'un de l'autre pour le coup. Mais depuis le temps, nos personnages sont plus proches vu qu'elle a créé un personnage qui s'est avéré être la fille de Kareha, mon personnage sur le jeu. »*

---

<sup>146</sup> Hors-roleplay.

Les limites déjà floues entre vie et roleplay s'obscurcissent d'avantage lorsqu'on évoque les questions de la perception de l'autre. En effet, nous avons vu dans l'avatar comme expérimentation identitaire que la personnalité que nous renvoyons sur le jeu n'est pas forcément équivalente à notre véritable personnalité. De la même manière, ce que nous percevons des autres n'est pas forcément semblable à ce qu'ils sont hors du jeu. Ainsi nous pouvons nous demander si nous tombons amoureux de l'avatar de l'autre, de la personne qu'il renvoie à travers son avatar ou encore si à nos yeux, au fil du temps, l'avatar s'efface pour laisser place à la personne qui se cache derrière lui. Ainsi pour Baptiste, alias Oceuss, l'identité qu'on renvoie et l'image que nous avons des autres sont réellement des histoires de perception :

*« Je pense projeter la même image par contre je pense que tout le monde n'a pas la même perception des gens entre IRL<sup>147</sup> et jeux vidéo parce que le problème c'est qu'on a beau essayer de retranscrire ce qu'on est, l'écrit reste différent de l'oral, t'as pas le faciès etc., donc tu peux toujours jouer avec les smileys etc. Après, moi, j'essaye toujours de retranscrire ma vraie image mais est-ce que les gens la perçoivent... »*

Cette problématique de la perception a des conséquences lors des rencontres « IRL », c'est-à-dire lorsque les joueurs se rencontrent en dehors du jeu. L'image mentale que s'était faite un joueur sur un autre peut se retrouver bouleversée par la réalité de cet autre joueur. Ainsi lorsque Baptiste a rencontré « IRL » son meilleur ami « IG<sup>148</sup> », il a été surpris :

*« Au départ je l'imaginai un peu moins coincé que ce qu'il est en vrai quoi. Ça vient du fait que c'est quelqu'un qui bouge énormément dans les guildes, qui aime aller voir un peu partout. Mais finalement quand tu le rencontres en vrai je me suis rendu compte que ce n'était pas tout à fait comme ça qu'il était. Il n'avait pas trop de mal à parler aux gens mais il n'arrivait pas à avancer vers les gens par exemple alors que dans le jeu il le faisait sans aucun problème. Donc ça, après, tout le monde a sa propre identité en ligne et sa propre identité IRL. Des fois elles sont vraiment raccord, des fois elles sont très différentes. Je pense que ça incombe à chacun de savoir ce qu'il veut être sur chaque truc. »*

Toutefois, ces différences ne veulent pas dire que les joueurs changent totalement de personnalité lorsqu'ils jouent. En effet, la plupart des joueurs interrogés ont avoué se sentir

---

<sup>147</sup> Acronyme de l'anglais « In Real Life », équivalent à « dans la vraie vie ».

<sup>148</sup> Acronyme de l'anglais « In Game », équivalent d' « en jeu ».



plus à l'aise sur le jeu que dans d'autres interactions sociales non virtuelles. Ainsi, le jeu permettrait plutôt de désinhiber les joueurs et serait aussi un moyen de mieux connaître la personne puisqu'elle arriverait plus facilement à s'ouvrir à l'autre sur le jeu, à oublier sa timidité ou ses complexes. Voici l'analyse de Gaëtan, alias Kareha, à ce sujet :

*« Je trouve les personnes étrangement plus vraies. Les personnes que j'ai croisées sur wow ont moins de complexes à être vraiment tels qu'ils sont puisqu'ils sont cachés derrière un écran donc c'est comme si j'avais déjà rencontré la personne en quelque sorte. La personne n'est pas tout à fait pareil mais elle est très, elle très semblable. Donc je ne pouvais pas être déçu non plus sur ce point-là. »*

## 2- Des événements virtuels inspirés des pratiques de la rencontre

### a. Une volonté de rencontre au sein du jeu

Tout pousse à croire que le Role Play n'est qu'une grande pièce de théâtre, qu'une fois que la pièce est finie, les comédiens rentrent chez eux et reprennent leur vie. Toutefois, au-delà des pratiques de faire semblant, le Role Play est aussi finalement un moyen de se rassembler, une excuse à la communication. En effet, le côté communautaire du jeu, le « MMO » de MMORPG, c'est-à-dire le fait que des milliers de joueurs jouent ensemble sur un même jeu, a une place importante chez les joueurs. La recherche de l'autre, qu'elle soit amicale ou amoureuse, prend donc de plus en plus d'ampleur. C'est pourquoi, on peut retrouver dans le jeu une forme de détournement des objectifs principaux au profit d'événements qui ne font pas partie intégrante du jeu, au sens où ils n'apportent pas d'expérience, de haut-faits ou d'objets qui feraient avancer le personnage du joueur.

Ainsi, le *roleplay* permet de rapprocher les gens d'horizons très différents ; comme le décrit Baptiste, le *roleplay* est comme un roman à plusieurs mains :

*« Le Role Play à cet avantage, finalement, de pouvoir facilement rassembler les gens avec beaucoup moins de contraintes parce qu'un roman forcément tu l'écris tout seul ou avec une autre personne mais ça restera votre perception à vous. Une pièce de théâtre est pré-écrite donc la scène même si tu la joues un peu différemment de ce qui est censé être joué, ça reste quand même la même scène. Là où le RP, en fait, permet vraiment de créer une interaction, entre personnes, qui est libre à leur propre imagination. »*

Et ce côté interactionnel du roleplay est ce qui plaît à de nombreux joueurs, notamment car c'est un moyen de rencontrer des gens qu'ils ne pourraient pas rencontrer autrement. Toutefois, certaines pratiques de roleplay sont assez élitiste. En effet, il n'est pas aisé de rentrer dans certaines guildes puisqu'ils font un recrutement pointilleux. Le joueur doit généralement montrer quel genre de roleplay il fait, son niveau de français (le roleplay se lit, ce qu'écrit le joueur doit donc être lisible) ou encore faire une lettre de motivation ; ils s'assurent que le joueur est capable de bien jouer son rôle.

*« Sachant qu'après ce qu'il faut savoir c'est que les guildes RP, c'est un peu un monde assez différent du PVP et du PVE dans le sens du recrutement. C'est, souvent, on a une première interaction avec les gens qui fait qu'ils sont intéressés de te rencontrer, c'est pas juste finalement trié par ce que tu peux trouver sur le forum quoi, c'est vraiment par la communication parce que le RP est un peu spécifique niveau interactions, sachant que tout est fait par les joueurs forcément faut réussir à trouver une communauté qui nous convient. » Baptiste/Oceuss*

L'aspect communautaire du MMORPG se reflète donc particulièrement bien dans les pratiques de *roleplay* ; cependant, l'importance de la communauté ne se retrouve pas que dans le *roleplay*, c'est tout le jeu qui est construit de cette manière. En effet, toute la structure du jeu est construite sur les interactions entre les joueurs. Ces interactions se font à travers les guildes – des regroupements de joueurs qui avancent ensemble dans le jeu –, les quêtes qui se font uniquement à plusieurs et qui incitent les joueurs à s'entraider ou encore les instances<sup>149</sup> qui se jouent uniquement par groupe de 5, 10 ou 25 joueurs, ou encore des

---

<sup>149</sup> Le terme "instance" désigne une zone à part où un groupe de joueur parcourt une carte peuplée d'ennemis contrôlés par l'ordinateur afin d'atteindre différents boss (des ennemis plus puissants que les autres) et obtenir des objets ou des récompenses. Ces instances peuvent être des donjons ou des raids, les derniers étant plus longs.

champs de bataille, des instances joueurs contre joueurs, qui demandent des nombres irréguliers de joueurs.

Ces structures du jeu requièrent une certaine coopération entre joueurs, que ce soit entre joueurs qui se connaissent (les guildes) ou avec des regroupements spontanés (pour les quêtes et lorsqu'il faut rechercher des joueurs pour des groupes d'instance pas assez nombreux). Or, les contacts entre les joueurs ne se limitent pas qu'à ces interactions prévues par le gameplay. Une des particularités du MMORPG est que l'on sort rapidement de l'aspect demandeur du jeu ; il existe beaucoup d'activités qui ne demandent pas toute l'attention du joueur comme le *craft*<sup>150</sup> ou le *farm*<sup>151</sup>. Pendant ces activités, ou encore pendant des périodes d'ennui (typique des univers riches comme les MMORPG), il n'est pas rare que les joueurs en profitent pour parler avec d'autre, de leur guildes ou non. Ces instants sont extrêmement fréquents et peuvent aboutir à des moments « d'apprentissage fortuits » et de « savoirs minuscules », selon les termes de Vincent Berry<sup>152</sup> lequel s'est inspiré de Schugurensky<sup>153</sup> et de Pasquier<sup>154</sup> entre les joueurs ; en d'autres termes, non seulement à ces occasions les joueurs parlent de jeu, mais en plus ils peuvent discuter de « cinéma, littérature [...] Les savoirs échangés sont divers<sup>155</sup> » Ils peuvent également être des occasions de rencontrer d'autres personnes.

De plus, les instants de communication ne sont pas cantonnés à la guildes ou à des groupes éphémères mais il existe également sur le canal de discussion beaucoup d'entraide, des questions ou des échanges. La communauté est une valeur et une particularité souvent mise en avant par les joueurs. Pour beaucoup, le multijoueur est la partie la plus importante du jeu. Jouer ensemble, chercher des joueurs pour faire des activités particulières est essentiel et une certaine complicité entre les joueurs, surtout dans les guildes, est inévitable. De là à tomber amoureux d'une de ces personnes il n'y a qu'un pas.

---

<sup>150</sup> Le *craft* est une activité pendant laquelle le joueur fabrique des objets à partir de matières premières récoltées dans le jeu

<sup>151</sup> Farmer est une activité qui consiste à chercher des objets sur la carte comme des herbes ou du minerai.

<sup>152</sup> Vincent Berry, *L'expérience virtuelle*, *op.cit.*, p. 142.

<sup>153</sup> Daniel Schugurensky, « Vingt mille lieues sous les mers : les quatre défis de l'apprentissage informel », *Revue française de pédagogie*, n° 160, 2007, p. 13-27.

<sup>154</sup> Dominique Pasquier, « Les savoirs minuscules : le rôle des médias dans l'exploration des identités de sexe », *Education et sociétés*, n° 10, 2002, p. 35-44.

<sup>155</sup> Vincent Berry, *loc. cit.*

Finalement, le côté social de WoW est important, mais pas autant qu'il l'était au tout début du jeu. Cette évolution est beaucoup critiquée par les joueurs comme Guillaume :

*« - Mais je suis déçu que le jeu prenne une tournure de plus en plus "égocentrique" [...] Le jeu est moins porté sur autrui, tout est beaucoup plus "solotable"<sup>156</sup>, du coup on ressent moins le besoin de parler à des gens pour de l'aide, etc. et du coup le fait de créer des liens se perd.*

*- Tu as rencontré moins de personnes sur le jeu ces derniers temps ?*

*- Non quasiment plus. Les gens que j'ai, ce sont ceux d'avant. Mais depuis l'extension « Cataclysm<sup>157</sup> », ça ne m'est plus arrivé de rencontrer des gens en IRL.*

*- Et donc selon toi c'est à cause de la dimension "solotable" de certaines activités ?*

*- Oui, en partie. Après j'ai l'impression que se sont les joueurs qui ont fait le jeu aussi, les mentalités de 2006 ne sont plus celles d'aujourd'hui. »*

b. Des événements organisés par le jeu et par les joueurs

Comme nous venons de le voir, il existe une certaine nostalgie chez les joueurs lorsqu'ils pensent à une époque antérieure du jeu, une période pendant laquelle ils se tournaient d'avantage les uns vers les autres et à laquelle faire de nouvelles rencontres étaient aisées. Cette nostalgie témoigne d'un manque ressenti par les joueurs et d'une envie de retrouver la convivialité qui existait auparavant. C'est pourquoi, afin de faire revenir l'ambiance plus chaleureuse de cet époque, les joueurs créent des guildes aux objectifs étonnants, organisent des rendez-vous ou des évènements qui mettent au premier plan le contact avec l'autre. Il n'est pas rare que les joueurs organisent leurs propres évènements mais que l'objectif au cœur de cette organisation soit la rencontre amoureuse est un peu plus

---

<sup>156</sup> Faisable seul.

<sup>157</sup> Cataclysm est une extension de World of Warcraft qui est sortie en 2010.

exceptionnel. Nous allons voir trois exemples de ce genre d'évènements et procédés que les joueurs utilisent.

Dans un premier temps, certaines guildes se créent des objectifs particuliers qui ne correspondent pas aux objectifs initiaux prévus par les développeurs du jeu. En effet, les guildes sont conçues à la base pour permettre aux joueurs de se rassembler et de réaliser ensemble certaines activités que ce soit du roleplay, du PVE<sup>158</sup> ou du PVP<sup>159</sup>. Mais certaines guildes détournent cette utilisation initiale et invente de nouvelles fonctionnalités. Ainsi, une guilde en particulier a attiré notre attention. Ilir, alias Darkmoor, joueur de 18 ans, nous la présente :

- « - *Il y a une guilde sur mon serveur, une guilde "taverne" en fait, ça s'appelle "La chope sucrée" et des fois par exemple, ils mettent en slash cri<sup>160</sup> dans la ville, quelque chose comme : "ce soir la taverne est ouverte de 21h à telle heure" et après libre à toi d'y aller ou pas.*
- *Tu vas à la taverne et tu parles avec des gens ? C'est pas pour jouer, c'est pour parler ?*
- *Ouais voilà c'est ça, tu vas à la taverne, tu fais connaissance, c'est marrant.*
- *Tu l'as déjà fait ?*
- *Ouais ouais, des fois quand je n'ai rien à faire et que la taverne est ouverte, j'y vais. Des fois je reste calme, j'attends que les gens m'abordent, des fois c'est moi qui vais aborder les gens, voilà des trucs comme ça.*
- *De quoi vous parlez ?*
- *On parle de nos perso, logiquement comment on devrait parler en fait. Par exemple, si mon personnage c'est un gros fanatique de la lumière qui n'aime pas les morts vivants, bah il va parler que du massacre des villes humaines par les morts-vivants tout ça, tu vois ce que je veux dire. Si mon personnage c'est une sorte de malfrat qui fait un peu le con, bah je vais faire un peu le con, tu vois, ça varie en fait, selon le personnage que tu joues, c'est ça. »*

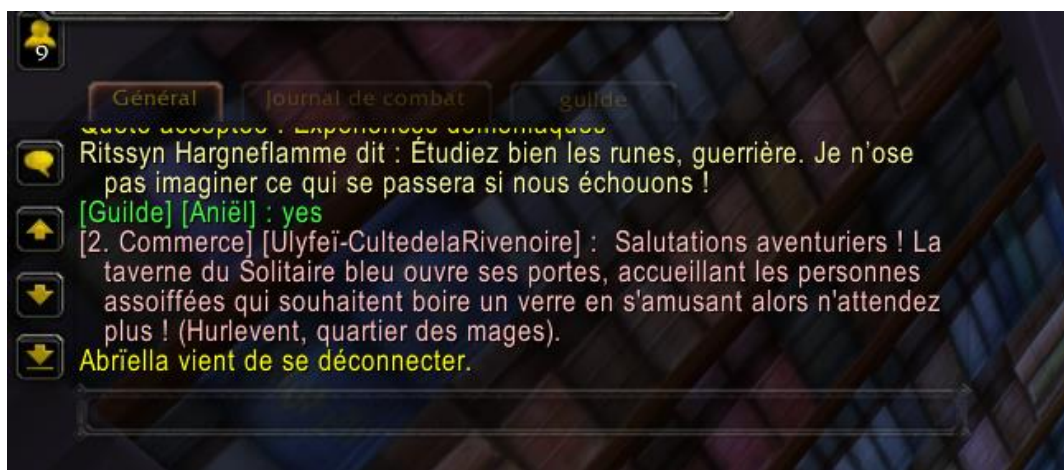
---

<sup>158</sup> Joueurs contre l'ordinateur.

<sup>159</sup> Joueurs contre joueurs.

<sup>160</sup> Le slash cri (/cri) est un moyen de communiquer avec toute la communauté du serveur à travers le canal général.

Dans le principe ce genre de guildes reste une pratique de roleplay : ce sont des personnages qu'on cherche à rencontrer et non pas de personnes ; toutefois, passer par le canal général est un moyen d'inviter de nouvelles personnes à partager cette expérience. La capture d'écran ci-dessous représente le canal de discussion dont disposent les joueurs, le paragraphe en rose est adressé à tout le serveur (en vert sont les messages de guildes, en jaune les connexions et déconnexions des amis Battle Net<sup>161</sup> et en blanc sont les paroles des PNJ<sup>162</sup> alentours) ; ici, il correspond au genre d'invitation que l'on trouve dans le jeu pour « aller à la taverne ».



CANAL DE DISCUSSION DE WOW.

*« Je sais qu'il existait une guilde qui avait été créée pour rencontrer. J'avais un ami qui était parti dedans. C'était, en fait c'était pour rencontrer des gens et, souvent, c'est pas pour être que lié d'amitié. C'est surtout pour quelque chose de, en amour, quelque chose comme ça. Mais je ne sais pas si ça fonctionne vraiment »*

Dans un second temps, il existe même des guildes conçues uniquement dans le but de faire se rencontrer des personnes célibataires. Les joueurs intéressés font un passage éphémère dans cette guilde, le temps de rencontrer d'autres joueurs. Bien que cet exemple, rapporté par Killian, alias Druiidi, un joueur de WoW de 18 ans, soit un cas exceptionnel, il est révélateur d'un besoin des joueurs d'aller à la rencontre de nouvelles personnes, et éventuellement de trouver une affinité particulière avec l'une d'elles.

---

<sup>161</sup> Les amis BattleNet sont les personnes ajoutées via les jeux Blizzard. (cette caractéristique permet de jouer plus facilement ensemble).

<sup>162</sup> Personnages non joueurs.



# Un speed dating sur Sargeras pour la St Valentin !

VIE DE LA COMMUNAUTÉ WORLD OF WARCRAFT



Éwnel

<G O>

90 Tauren Chevalier de la mort

7670

2082 Messages

12 févr. 2013

La fête de l'amour approche et vous êtes triste de ne toujours pas avoir rencontré l'Âme sœur ? Pourtant, saviez-vous qu'une étude américaine a démontré que 1 joueur de WoW sur 3 aurait une attirance pour un autre ? ( <http://goo.gl/IQNU3> )

À l'occasion de la fête des amoureux, l'équipe Cow Love vous offre une chance de rencontrer l'Amour en vous proposant un speed dating sur **Sargeras, jeudi 14 février à 21h** à l'auberge du **Repos du Voyageur à Lune d'Argent**.

<http://team-go.org/dating>

Tout comme dans un véritable speed dating, chaque participant rencontrera tour à tour une personne du sexe opposé pendant 5 minutes. Les couples sont échangés au prochain tour jusqu'à ce que tout le monde se soit rencontré. Nous assurerons le suivi des tours à l'aide de ce tableau : <http://team-go.org/tableaudating> . Lorsque tout le monde se sera rencontré, nous ferons des rapprochements en fonction des rencontres préférées de chacun.

Afin que ce speed dating soit aussi réaliste qu'amusant, il est strictement réservé aux joueurs qui sont réellement célibataires. Nous vous demanderons également de participer avec un personnage de votre sexe. Cette soirée sera d'autant plus excitante si chacun joue le jeu !

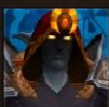
L'inscription s'effectuera au début de la soirée auprès de **Supernovache** ou d'**Éwnel** qui vous remettra un ticket. Nous limiterons les inscriptions à 20 hommes et 20 femmes pour que cela reste gérable. Soyez à l'heure si vous voulez avoir une place ! Vous pouvez bien évidemment participer avec un reroll niveau 1 si vous n'êtes pas dans la zone inter-royaumes de Sargeras ou si votre personnage principal est dans l'Alliance.

Êtes-vous prêts à rencontrer le Grand Amour dans Azeroth ?

J'AIME



CITER



Lenwë

<Equinoxe>

110 Elfe de la nuit Druide

9370

2082 Messages

15 févr. 2013

La soirée s'est très bien passée. Il semblerait que plusieurs personnes se soient trouvés des affinités. Merci à tous d'être venus et désolé pour ceux qui n'ont pas pu participer par manque de place.

J'ai posté quelques images de la soirée ici, ainsi qu'une petite vidéo improvisée <http://www.team-go.org/index.php/topic,744.msg7186.html#msg7186>

J'AIME



CITER

INVITATION A UN SPEED DATING VIRTUEL SUR LE FORUM

Dans un dernier temps, il arrive que des joueurs organisent des événements qui reprennent les codes de la rencontre amoureuse orchestrés par les sites de rencontre. Ainsi, en 2013, a été organisé sur Sargerass (un serveur), un speed dating – c’est-à-dire une méthode de recherche amoureuse qui privilégie des entretiens courts avec différents partenaires potentiels –. Cette rencontre propose un lieu de rendez-vous virtuel au cours duquel de véritables joueurs vont en rencontrer d’autres à travers leurs avatars. En d’autres termes, les joueurs transposent une situation qui met en connexion des personnes physiques sur un terrain virtuel. Les joueurs sont alors priés de jouer le jeu, d’être réellement célibataire et d’utiliser un personnage qui leur correspond un minimum, au moins au niveau du genre.

Ces quelques exemples de guildes et d’évènements montrent un point essentiel : la communauté et la communication avec cette dernière est, pour beaucoup de joueurs, au centre du jeu et devrait l’être encore d’avantage.

Finalement, le MMORPG World of Warcraft est « eclectic and opens up for a very diverse set of uses »<sup>163</sup> (éclectique et s’ouvre à un ensemble très divers d’utilisations). En effet, l’univers de WoW est un monde très riche qui permet la réalisation d’énormément d’objectifs, de quêtes et d’utilisations différentes ; l’une d’elle peut être une utilisation du jeu comme d’une plateforme de création de relations amoureuses. En effet, parmi les pratiques de faire semblant et de déguisement, il est possible de jouer avec ce qui est révélé et ce qui ne l’est pas ; mais, au fond, ce sont toujours des joueurs face à des joueurs qui utilisent interface et jeux de rôle pour communiquer ensemble et donc il y a une certaine authenticité derrière ces dialogues. Et finalement comme nous venons de le voir, les joueurs mettent au point des évènements virtuels qui ne sont pas sans rappeler les sites de rencontre.

---

<sup>163</sup> Hilde Corneliussen et Jill Walker Rettberg (dir.), *Digital culture, play and identity: A World of Warcraft reader*, Massachusetts Institute of Technology Press,



### **III- Des rencontres virtuelles : vers de fortes divergences entre MMOPRG et sites de rencontre.**

Le MMORPG, en plus d'être une plateforme ludique sur laquelle le joueur peut monter un personnage, tester ses prouesses face à d'autres joueurs ou vivre d'autres aventures fantastiques, est avant tout un lieu de sociabilité où les joueurs s'entraident, s'amuse, se disputent, en somme, communiquent. Ainsi, le jeu en ligne est source de beaucoup de rencontres, d'amitiés et de relations amoureuses.

En quelques mots, si l'on devait résumer les rencontres amoureuses sur ce genre de plateforme, on parlerait de relations virtuelles menant souvent à des rencontres « dans la vraie vie » construites autour du dialogue entre les utilisateurs ; cette définition n'est pas sans rappeler le principe même des sites de rencontre. Toutefois, il apparaît évident que ces deux moyens de rencontre sont éminemment différents, il est donc intéressant de se demander s'ils sont réellement si différents et ce qui fait leurs différences dans le cas échéant.

#### **A. Des outils similaires pour une approche différente**

Au premier abord, les outils utilisés tout au long d'une rencontre comme la présentation de soi à l'écrit ou encore la discussion à travers des "chats" et tout au long de la relation avec éventuellement un passage de la virtualité à la réalité dans les sites de rencontre et les MMORPG semblent similaires. Toutefois, ces outils sont les mêmes mais n'apparaissent pas de la même manière, au même moment ou pour les mêmes raisons.

1. Une approche différente : un premier contact "à l'aveugle" dans les MMORPG

Comme nous avons pu le voir dans la partie précédente, la première approche entre deux joueurs se fait à travers un avatar, il n'y a donc pas de réelle appréciation physique de l'autre. Les premiers moments de discussion ne sont font pas en étant conscient d'une certaine attirance physique, mais plutôt au détour d'une activité commune comme une recherche de groupe ou en rejoignant des groupes de joueurs comme les guildes. Ces dernières sont des regroupements de personnes jouant régulièrement ensemble et ayant leur propre canal de discussion.

Ainsi, cette approche "à l'aveugle", sans savoir à quoi l'autre ressemble, est le contraire du principe des sites de rencontre dans lesquels la photographie de l'utilisateur est bien souvent le point le plus important. En effet, selon Marie Bergström<sup>164</sup>, il existe un socle commun à tous les sites de rencontre. Celui-ci contient un profil (des éléments peuvent varier mais le profil reste standardisé), une annonce et la possibilité de mettre une photographie ; 90% des sites possèdent ces trois éléments, et une importance toute particulière est donnée à la photographie. L'importance de cette dernière est tel qu'elle est parfois la seule information donnée comme dans l'application Tinder. Pour certains, ce système mettant au cœur l'apparence de l'utilisateur est réhibitoire et frustrant comme pour Killian :

*« Tinder, ça m'a rien apporté du tout. Puisque j'ai matché on va dire 5 fois et dans les 5 fois c'est énormément discriminant puisque la personne te juge directement sur ton physique, et elle regarde pas la description. En fait elle regarde juste le physique et ça match et dès fois c'est juste parce que les gens se sont trompés. »*

Cette focalisation sur le physique d'un amour potentiel pourrait empêcher de faire de belles rencontres alors que ce problème n'apparaît dans les MMORPG. C'est en tout cas ce que nous en dit Laetitia puisque, selon elle, sur WoW : « T'as pas le blocage physique. Par exemple, si tu le trouves un peu moche en vrai, tu vas peut-être avoir un blocage pour aller

---

<sup>164</sup> Marie Bergström, Au bonheur des rencontres, *op.cit.*

vers lui alors que si tu sais pas à quoi il ressemble, ce sera peut-être plus facile. », elle rajoute ensuite que de cette façon sont évités de se faire des aprioris sur une personne. L'apparence physique n'apparaît alors pas comme un point déterminant. Bien sûr cette perception des relations amoureuses est propre à chacun, c'est toutefois celle qui est ressorti des entretiens avec les joueurs. De la même manière, Killian pense que la première impression ne devrait pas se faire sur l'apparence d'une personne :

*« Alors la rencontre en face à face, directement dans la vraie vie, la première impression elle est sur le physique, on peut directement te dire bah non je vais pas sortir avec cette personne pour ça ou ça et c'est complètement, pas pour être méchant, idiot. Par contre quand c'est sur le jeu, on s'attache beaucoup plus à ce que la personne est, qu'à autre chose. »*

En ce sens, Guilhem va même jusqu'à dire que dans d'autres circonstances « s'[il] l'avait vu comme ça dans la rue [il] ne [se] serait pas retourner sur elle et elle se serait pas retourner sur [lui]. Mais comme [ils] étaient déjà amoureux, [ils] s'en foutaient ».

Ces témoignages de joueurs soulignent un fait important : cette approche "à l'aveugle" convient aux joueurs et correspond à leurs attentes, ce qui semble montrer que le genre de relation qui partent du jeu ne sont pas les mêmes que sur les sites de rencontre.

Toutefois, ce type d'approche à l'aveugle a ses limites et ne peut pas convenir à toutes les recherches amoureuses. Les personnes qui cherchent des identités sexuelles ou des caractéristiques sociales spécifiques auront plus de difficulté sur un MMORPG que sur un site de rencontre. En effet, comme le montre Marie Bergström dans sa thèse « Au bonheur des rencontres : sexualité, classe et rapports de genre dans la production et l'usage des sites de rencontre<sup>165</sup> », les sites de rencontre se définissent par toute catégorisation normative de différents « types » de relations tels qu'hétérosexuel, homosexuels, lesbiennes mais aussi transsexuel, transgenre et bien d'autres. Ainsi, même si ces sites peuvent paraître stéréotypé ou cloisonnés, ils ont l'avantage d'un ciblage facilité. Or, cette facilité ne se retrouve pas du tout sur les MMORPG. Il est difficile de dire si des rencontres autres qu'hétérosexuelles ont

---

<sup>165</sup> Marie Bergstrom, *op. cit.*

bien lieu sur ce type de plateforme et si elles ont bien lieu, il est compliqué de les étudier car nous avons peu, voire pas, d'informations ou de témoignages sur le sujet.

Ainsi, les rencontres sur les MMORPG prônent le type de rencontre que l'on a nommé « à l'aveugle ». Toutefois, dans la pratique, elle ne reste que très peu de temps ainsi. En effet, si les premiers instants se font dans l'ignorance totale de l'apparence de l'autre, une fois que l'attirance envers la personnalité de l'autre apparaît et que les débuts de relation démarrent, l'échange de photos se fait très rapidement. Ainsi, six personnes sur les huit interrogés ont échangé des photos avec leur partenaire avant la première rencontre et pour la majorité cet échange s'est fait rapidement. Gaëtan rationalise cet échange comme un besoin naturel :

*« Je ne lui ai pas forcément demandé de photos ou autre mais bon naturellement c'est totalement niais mais dans les premiers mois on s'envoie des photos, tout le monde est comme ça. »*

Ce besoin est expliqué par Baptiste pour qui l'apparence est un point fondamental dans toute relation amoureuse que celle-ci soit virtuelle ou non. Une relation créée sur un MMORPG n'en reste pas moins une relation amoureuse normale avec ses désirs physiques.

*« Je pense que dans toute relation physique, dans toute relation tout court en fait, l'apparence joue parce qu'il y a aussi une part de ce que l'autre peut représenter niveau désir. Je pense que c'est difficile d'avoir du désir pour quelqu'un qui niveau apparence ne nous plait pas en fait. Donc oui pour moi ça a joué et de tout façon comme j'avais réussi à avoir son Facebook je savais à quoi elle ressemblait avant de commencer vraiment jeux de séduction etc. Et pour moi oui c'est important ne serait-ce que pour le désir : si le physique ne te plait pas, tu peux pas avoir de désir pour la personne, c'est tout bête. »*

Ainsi, dans les MMORPG, ce n'est pas l'image de l'autre qui est au premier plan, il y a d'autres moyens de discussions, d'autres outils pour se plaire et se rapprocher.

## 2. Les outils de discussions pour communiquer avec l'autre

### a. Présentation de soi

*« Si tu prends les relations, le truc le plus romantique au monde, les relations comme on se l'imagine en 1700 et quelques, les relations épistolaires, les gonzes ne se sont jamais rencontrés, ils font que communiquer par lettre, au final, ça change quoi de WoW ? A part le fait que "oh, c'est plus romantique, ils écrivent une lettre". Fou toi de ma gueule, si internet existait à ce moment-là, ce serait par ça que ça aurait fonctionné aussi. Ce n'est pas si différent que ça qu'une relation épistolaire je pense<sup>166</sup> »*

Les premiers instants d'une relation forgée sur WoW ne sont pas sans rappeler les relations épistolaires, très à la mode aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles. Celles-ci, présentées comme des « conversations à distance<sup>167</sup> », consistent en l'échange régulier de missives qu'elles soient commerciales, politiques, amicales ou amoureuses et galantes ; le genre amoureux est largement représenté puisque les lettres sont considérées notamment par les femmes comme « le mode d'expression le plus adéquat des sentiments<sup>168</sup> ». Avec les sites de rencontre ou les rencontres à travers des jeux en ligne, on assiste à un retour de l'écrit dans les relations amoureuses, au moins au début des échanges. Ce type d'échange a plusieurs conséquences sur la présentation de soi mais aussi sur l'accès à l'autre.

Autant sur les sites de rencontre que sur les MMORPG, le premier contact avec l'autre, les premiers échanges, ne sont pas en face à face mais à travers un discours ou un dialogue écrit ; la façon dont la personne se présente, sa syntaxe, son vocabulaire et ses fautes

---

<sup>166</sup> Guilhem, alias Marithiel, 23 ans, joueur de WoW depuis 10 ans.

<sup>167</sup> Formule est répandue par Cicéron, reprise par Erasme, et fréquemment utilisée au XVII<sup>e</sup> siècle sous la plume de Mme de Sévigné.

<sup>168</sup> Sami Khouzeimi, *L'interaction épistolaire au XVIII<sup>e</sup> siècle. Etude réalisée à partir de trois dialogues épistolaires : Voltaire & Mme du Deffand, Jean-Jacques Rousseau & Malesherbes, Benjamin Constant & Isabelle de Charrière. Théorie et pratique de l'épistolaire au XVIII<sup>e</sup> siècle*, Université d'Orléans, 2013, p. 22.

<https://halshs.archives-ouvertes.fr/tel-00965108/document>

d'orthographe sont donc autant d'informations qui permettent à l'autre de se construire une opinion. Pour Tony, alias Nir, joueur de 25 ans, aimer quelqu'un sur le jeu, c'est « aimer au moins une personnalité apparente, une façon d'écrire, de penser, de voir les choses ». Ainsi, les débuts de relations sur les sites de rencontre et les MMORPG, en débouchant sur des relations virtuelles, transforment le jugement de l'autre en « un processus de familiarisation [qui est] principalement fondée sur le texte écrit et le décryptage d'un "profil" plutôt que d'un corps physique<sup>169</sup> ». Ce changement implique des stratégies de présentation de soi et des déviations dans la perception de l'autre. C'est en tout cas l'analyse que nous en fait Baptiste, alias Oceuss, 20 ans :

*« Je pense projeter la même image par contre je pense que tout le monde n'a pas la même perception des gens entre IRL et jeux vidéo parce que le problème c'est qu'on a beau essayer de retranscrire ce qu'on est, l'écrit reste différent de l'oral, t'as pas le faciès etc., donc tu peux toujours jouer avec les smileys etc. donc après moi j'essaye toujours de retranscrire ma vraie image après est-ce que les gens la perçoivent... »*

Jeux en ligne et sites de rencontres partagent cette importance de l'écrit, toutefois ils ne lui donnent pas la même importance, et surtout n'en font pas la même utilisation.

Sur les sites de rencontre, la présentation de soi est, la plupart de temps, structurée en un ou plusieurs paragraphes qui accompagnent la photo (ensemble ils forment le profil d'une personne). Elle comprend une description de soi et une présentation des attentes amoureuses de la personne. La structure de ce profil est largement codifiée ; il est généralement le fruit de réponses fournies à un formulaire de questions. Ces dernières sont d'ailleurs toujours plus ou moins les mêmes selon des sites de rencontre. Marie Bergström<sup>170</sup> désigne l'ensemble de ces informations sous le terme de « carte d'identité détaillée » qui dresse le bilan des caractéristiques considérées importantes lors de l'évaluation d'un partenaire amoureux et/ou sexuel.

---

<sup>169</sup> Marie Bergström, « La toile des sites de rencontres en France. Topographie d'un nouvel espace social en ligne », *Réseaux*, numéro 166, 2011, p. 225-260.

<https://www.cairn.info/revue-reseaux-2011-2-page-225.htm>

<sup>170</sup> *Ibidem*.

De plus, sur les sites de rencontre, ce passage de présentation est énormément travaillé. Catherine Lejealle<sup>171</sup>, parle de la construction d'une identité numérique qui vise à « maximiser son aura médiatique<sup>172</sup> ». Cette identité peut s'inspirer de guides, de sites spécialisés ou encore d'autres profils afin de plaire au plus de personnes que possible, quitte parfois à ne pas vraiment dévoiler sa véritable identité. C'est l'une des raisons pour laquelle Baptiste, alias Oceuss, n'aime pas les sites de rencontre :

*« Un site de rencontre tu réponds quand tu veux, tu peux aller piocher sur internet entre deux, c'est facile de faire des réponses toutes faites, t'as le correcteur orthographique etc. si tu veux changer quelque chose voilà quoi c'est trop facile d'être dans l'artificielle dans un site de rencontre. »*

Ce type de fonctionnement n'est pas du tout semblable à celui que l'on peut retrouver dans les MMORPG. Dans ces derniers, la présentation de soi passe uniquement par un dialogue assez libre. Ainsi, les joueurs peuvent se poser les questions qu'ils veulent et discuter de sujets divers. Ce système permet selon Guilhem, alias Marithiel, de faire une certaine découverte :

*« T'as des intérêts communs mais tu découvres la personne petit à petit alors que sur les sites de rencontre généralement t'as quand même tout qui est déjà écrit et ça ne laisse pas beaucoup de place à la découverte. »*

Toutefois, ce processus a également des désavantages. En effet, découvrir la personne petit à petit peut amener à des surprises déplaisantes beaucoup plus tard. Par exemple, avec les pratiques de gender swapping ou des noms à consonances féminines ou masculines, il peut être aisé de se tromper sur le sexe de la personne avec qui l'on parlait pourtant depuis longtemps. Parfois, le sexe de l'autre peut donc être une donnée incertaine, au moins jusqu'à ce que le sujet soit abordé ou jusqu'à que le couple fasse une conversation audio et entendent la voix de l'autre. Ainsi, il est déjà arrivé à Killian, alias Druiidi, joueur de 18 ans, de se tromper sur l'un des membres de sa guilde :

---

<sup>171</sup> Catherine Lejealle, *La construction et la gestion de l'identité numérique dans la rencontre amoureuse en ligne, Consommation et sociétés*, n° 8, 2008.

[https://www.univparis1.fr/fileadmin/Colloque\\_EMARKETING/2008/C.Lajealle.doc](https://www.univparis1.fr/fileadmin/Colloque_EMARKETING/2008/C.Lajealle.doc)

<sup>172</sup> *Ibid*, p. 1.

*« - Ça t'es déjà arrivé de parler avec quelqu'un que tu pensais être une fille mais qui ne l'étais pas ?*

*- Pour te dire c'était plutôt l'inverse, je pensais que Svae était un mec. Mais c'était une fille. Elle a un personnage féminin sauf que dans son caractère à l'écrit je pensais que c'était un mec. Parce qu'elle a un fort caractère. »*

De plus, ce fonctionnement force les joueurs à adopter une certaine sincérité. En effet, les discussions sont en temps réel ; elles ressemblent davantage à de véritables discussions qu'aux profils des sites de rencontre, comme nous l'indique Baptiste :

*« C'est une présentation que tu ne peux pas vraiment rendre artificielle parce que même si tu essayes de te donner une fausse image sur un jeu vidéo... Je dirai surtout que tu ne peux pas toujours mentir en fait, il y a toujours un moment où ta personnalité va ressortir parce que ne serait-ce même si c'est que de l'écrit, à un moment en guildes quand on te parle, tu réponds au tac au tac. [...] Sur le jeu, le fait d'avoir un contact direct avec les gens, même si tu passes par une plateforme, fait que tu ne peux pas mentir en fait, enfin tu ne peux pas mentir à 100%, il y a toujours une part de toi qui ressort d'un coup. »*

Toutefois, l'écrit n'est pas le seul outil qui permet de découvrir l'autre dans les MMORPG.

#### b. Des étapes dans la relation virtuelle

*« Les MMOG, parce qu'ils supposent un espace commun de jeu malgré la distance topographique entre les joueurs, questionnent particulièrement les modalités pratiques de l'interaction. Ils exigent un mode de communication spécifique, d'autant plus important que le jeu exige de la coordination. La plupart du temps, cette limite est compensée par des modes d'expression verbale entre les joueurs<sup>173</sup> »*

---

<sup>173</sup> Boris Beade, « Les jeux vidéo comme espaces de médiation ludique » dans Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Samuel Coavoux (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris : Questions Théoriques, 2012, p. 45.



Boris Beaudé, dans son article « Les jeux vidéo comme espaces de médiation ludique », pointe une dimension importante des MMROPG, les questions de communication sont centrales dans les jeux en ligne. Nous avons vu dans la partie précédente que les joueurs se parlent textuellement à travers le jeu, toutefois, le jeu n'est pas leur seul espace de communication. En effet, les relations entre les joueurs dépassent le cadre du jeu, c'est aussi de cette manière qu'ils sortent de la virtualité.

Dans un premier temps, directement après les conversations textuelles sur le jeu, les joueurs utilisent énormément les conversations audio. Ces dernières sont réalisées à l'aide de logiciels audio qui sont spécialisés dans le gaming comme TeamSpeak, Mumble ou plus récemment la discussion audio de Blizzard (qui est directement sur l'application Battle Net<sup>174</sup>). Un joueur ouvre un serveur et les autres le rejoignent. Sur le serveur, ils peuvent généralement créer plusieurs canaux permettant de gérer les différentes discussions. C'est à travers ces logiciels que les joueurs se connectent ensemble et se coordonnent, élaborent des stratégies ou encore jouent en parlant. Cette manière de communiquer, communément appelé le « vocal » apporte un élément de réalité entre les joueurs, il permet de les rapprocher. En effet, entendre la voix de l'autre le rend réel. C'est pourquoi dans les relations amoureuses le « vocal » a une grande place et rentre généralement très vite dans les habitudes. C'est donc tout naturellement que Killian et sa campagne communiquait à travers ces logiciels :

*« Au début, enfin les premiers jours, on a utilisé les messages écrits et puis je lui ai demandé gentiment si elle voulait pas venir sur le TS<sup>175</sup>, parce que c'était le TS de son frère. Elle a dit « si je vais m'en créer un et je vais venir », et après, à son frère, on lui a demandé gentiment de créer un channel<sup>176</sup> pour que de temps en temps, nous deux, pour qu'on puisse se retrouver. Et on avait notre channel sur le Mumble, pour se parler, pour pas que ça embête tout le monde, nos discussions, tout ça. On passait minimum je crois 2h par jour sur ce channel. »*

---

<sup>174</sup> L'application BattleNet assemble sur une même plateforme tous les jeux Blizzard. Elle a récemment été renommée application Blizzard.

<sup>175</sup> TeamSpeak.

<sup>176</sup> Mot anglais pour canal.

Ainsi, les logiciels de communication audio servent, à la base, aux groupes pour se coordonner et jouer ensemble. Rapidement ils sont repris par les couples pour discuter de manière plus privée, grâce à des canaux spéciaux ou en s'y connectant à des moments où il n'y a plus personne comme Guilhem :

*« Au début on parlait à l'écrit, in game quoi, sur le chat. Après quand on a pris cette habitude, on avait pris l'habitude de rester sur la conversation de groupe après le raid jusqu'à ce qu'on soit plus que tous les deux »*

Ainsi, le schéma typique des relations amoureuses créées sur WoW passe par la discussion écrite puis les joueurs apprennent à faire connaissance dans le jeu tout en jouant ensemble et au travers de petits logiciels qui accompagnent le jeu puis enfin la relation dépasse le jeu. A partir de ce moment-là, les joueurs commencent à s'échanger des informations plus ancrées dans le réel tel qu'une photographie, un profil Facebook ou des numéros de téléphone. C'est de cette manière que la relation de Baptiste s'est construite :

*« Ça a commencé en jeu tout simplement. Généralement on faisait tout ce qu'on trouvait à faire, donc sur MOP<sup>177</sup> faire des quêtes journalières, des donjons etc., sur WoD<sup>178</sup> on faisait un peu de PVE au tout début [...] puis après ça s'étend ouais, tu prends le Skype de la personne, sur Mumble t'as tendance un peu à t'isoler avec elle pour discuter, parce que t'es bien t'as pas trop envie d'être déranger, sur Skype ensuite des conversations un peu plus longues etc. Où finalement t'es un peu plus posé que sur le jeu. Et puis après généralement tu vas sur d'autres jeux, tu essayes un peu ce qu'elle fait, elle essaye un peu ce que tu fais. Et puis après tu échanges les numéros forcément, sms appels etc. »*

Bien sûr le schéma habituel ne s'applique pas à tous. Certains échangent directement les numéros de téléphones, ou d'autres ne se parleront jamais en vocal. Ainsi, Tony et sa compagne ont préféré resté à l'écrit au début de leur relation puis passé directement au téléphone, ils n'ont jamais utilisé de logiciel audio en jeu.

---

<sup>177</sup> Mist of Pandaria, extension sortie en 2012.

<sup>178</sup> World of Draenor, extension sortie en 2014.

Si les relations amoureuses sur WoW se sont créées sur le jeu, elles n’y restent pas, elles s’émancipent, se continuent hors ligne, envahissent d’autres jeux au point que le jeu qui les a fait naître ne soit plus qu’un élément secondaire comme pour Tony :

*« On se téléphone tous les jours, on s’écrit aussi beaucoup en dehors du jeu. Du coup le jeu c’est juste un plus. »*

### 3. Le moment de la rencontre « IRL »

- a. La première rencontre : la découverte de la personne derrière l’écran

Dans les relations amoureuses virtuelles, qu’elles se soient forgées sur WoW ou sur un site de rencontre, un des moments clé est la rencontre « dans la vraie vie », la rencontre « IRL ». Il y a beaucoup d’enjeux autour de cette rencontre puisque, même si elle n’est pas nécessaire pour que la relation soit considérée comme réelle, elle se présente comme une concrétisation des efforts mis dans une relation virtuelle. Tony la présente -poétiquement- ainsi :

*« C’est bien beau de se parler, c’est bien beau d’échanger mais ça vaut pas, ça n’a rien à voir avec une rencontre physique quoi. Il y a quand même toute une gestuelle aussi bizarre que ça puisse paraître, il y a aussi l’odorat qui rentre en jeu, il y a le comportement, les réactions, enfin il y a vraiment énormément de choses qui viennent se greffer, là où elles ne viennent pas dans quelque chose de plus détacher, donc ouais gros enjeu, grosse pression. On était tous les deux très intimidé au moment de la rencontre »*

Sur les sites de rencontre, cette première rencontre arrive très rapidement et rentre très vite dans la sexualité. Comme le montre Marie Bergström, dans sa thèse de doctorat<sup>179</sup>, 1/3 des couples formés sur les sites de rencontre se rencontrent réellement la première semaine, et 2/3 dans les 15 jours. Ces chiffres s'expliquent dans un premier temps par la proximité de l'autre (les sites mettent en contact des personnes notamment par rapport à leur distance géographique), puis par le manque d'ambiguïté de ces sites : ils se présentent simplement comme un intermédiaire, un tremplin à la rencontre. De plus, la rencontre doit être rapide pour savoir si la relation vaut la peine d'être entretenue, la rencontre jouant alors un rôle de présélection, de filtrage pour des relations à tendances courtes.

Dans les MMORPG, la rencontre intervient beaucoup plus tard, les joueurs jouent d'abord longuement ensemble avant que la question de la rencontre n'intervienne. L'attente ne se compte pas en termes de semaines mais en termes de mois, voire d'années pour certains – Guilhem a entretenu une « relation assumée sur WoW pendant plus d'un an avant de rencontrer sa partenaire ». La rencontre devient alors un moment de révélation. En effet, puisque lors de la rencontre les partenaires se connaissent depuis longtemps, passent beaucoup de temps ensemble, la toute première rencontre porte beaucoup d'attentes et de peurs comme nous le raconte Baptiste :

*« Tout le monde n'est pas très à l'aise avec l'IRL, ça c'est un truc que j'ai pu constater dans le jeu, tout le monde n'est pas très à l'aise de rencontrer des gens IRL. Il y en a qui ont peur déjà par crainte de se rendre compte que les gens IRL ne sont pas pareil qu'IG et je pense que ça arrive souvent parce que sur internet on a toujours une identité un peu différente de celle qu'on a en vrai. »*

Ainsi, la première rencontre fait peur puisqu'elle a énormément d'importance, c'est le moment où le couple peut mettre un visage, une attitude, des gestes, une réalité sur la personne avec laquelle ils correspondaient depuis longtemps mais qui restait derrière un écran. Comme nous l'avons vu précédemment, les joueurs se font souvent une image mentale de l'autre ; c'est pourquoi, nous pouvons nous supposer que la première rencontre pouvait comporter des déceptions ou au moins des surprises. Toutefois, sur les huit personnes

---

<sup>179</sup> Marie Bergström, *op. cit.*, Troisième partie.

interrogées, aucune n'a exprimé de tels sentiments lorsqu'ils évoquaient le moment de la première rencontre.

Pour Guilhem, la rencontre ne comportait aucun jugement justement parce qu'ils se parlaient et s'aimaient déjà depuis longtemps. Mettre un corps physique sur une voix ou des photos n'a pas changé leur relation.

*« Je pense que j'étais vraiment amoureux à l'époque, du coup j'étais juste heureux. Et, attends j'essaye de me remémorer le moment, si je crois que dans ma tête je me suis dit "Ah, c'est elle !" et après il n'y a pas eu de jugement ni rien, on était juste content de se voir. Après c'était un peu spécial comme point de rencontre, ce n'était pas vraiment intimiste on va dire donc on était pas spécialement à l'aise. Mais après à part ça, je me suis pas posé plus de question que ça, je me suis pas dit "Oh la la, elle est moins bien que ce que je pensais" ou "elle est mieux". Non c'était vraiment hors de propos sur le moment. »*

Pour Gaëtan, la rencontre ne pouvait pas contenir de déception :

*« Mais je ne pouvais pas être déçu, je pouvais être que content de la voir. Je joue un personnage à travers un écran, comment je peux être déçu de la véritable apparence de l'autre. »*

Finalement pour Ilir et Laetitia, la rencontre ne comportait pas non plus de déception, mais mettre se voir en dehors du jeu était emplis de stupeur, comme nous le raconte Ilir :

*« Mais je me souviens que oui, on était assis sur son lit comme ça, je la regardais, elle me regardait pendant cinq minutes comme ça, juste on se regardait, on se disait rien, juste on se regardait, genre comme si c'était quelque chose de fou en fait, qu'on soit enfin ensemble pour de vrai depuis tout ce temps. Mais vraiment pour nous c'était une évidence, on se regardait, et comme, ouais c'était une évidence, on se disait qu'on était fait l'un pour l'autre tout ça. Et ça continue hein, ça s'arrête pas. Moi, je suis content pour l'instant »*

b. Relation à distance : des rencontres « IRL » sporadiques

Les joueurs de World of Warcraft jouent sur des serveurs francophones, ce qui signifie que les autres joueurs avec lesquels ils communiquent ne viennent pas forcément de France. En effet, rencontrer l'amour sur WoW est généralement synonyme de relation à longue distance. Même si l'autre n'est pas forcément Québécois ou Guadeloupéen, la distance est une problématique qui revient très souvent. Il faut tout de même noter qu'il est rare pour un Français de rencontrer un Québécois pour des raisons de fuseaux horaires, sachant qu'en moyenne les joueurs se connectent en soirée, de 20 heures à minuit<sup>180</sup>, toutefois les couples franco-belge ou franco-suisse arrivent assez fréquemment puisque « les joueurs belges, suisses et luxembourgeois sont, après les Français, les plus nombreux. Il s'agit également des nationalités que les joueurs français en métropole rencontrent le plus fréquemment dans le jeu<sup>181</sup> ».

Alors que dans les sites de rencontre, le lien, le « match » entre deux personnes se fait en premier lieu par rapport à la distance entre les deux, les relations amoureuses sur WoW ne connaissent pas, dans les premiers temps, la distance puisqu'elles restent longuement virtuelle. Toutefois, lorsque le besoin d'une rencontre se fait sentir, elle devient problématique et impose des rencontres sporadiques. Ainsi, ces rencontres demandent généralement de longues heures de train : Guilhem devait faire Agen-Dijon, soit plus de huit heures de train, Ilir et Laetitia font régulièrement Lyon-Nice, soit cinq heures de train et Killian et son ex-copine devaient faire trois heures de route chacun pour se retrouver à mi-chemin, lui étant belge et elle française. De la même manière Tony, Guillaume et leurs compagnes sont des couples franco-belges.

---

<sup>180</sup> Vincent Berry, *op. cit.*, p. 55.

<sup>181</sup> *Ibidem.*

La distance entre les deux joueurs peut devenir un problème important d'autant plus qu'en venir à bout dépend de beaucoup de facteurs : « la distance ça dépend des moyens, ça dépend de l'âge aussi parce que quand on est mineur, les parents ne sont pas toujours d'accord [...] question d'étude, question de temps aussi tout simplement<sup>182</sup> ». Ainsi, cette problématique est d'autant plus forte chez les plus jeunes qui ne sont pas autonomes financièrement et pour qui il est plus compliqué de se déplacer. C'est exactement le problème qui est arrivé à Guilhem :

*« Après c'était assez compliqué parce qu'on était étudiant, donc pas beaucoup d'argent et se faire Agen-Dijon, Dijon-Agen en train, c'est quand même assez chaud. En plus de ça, l'autre il faut qu'il paye pendant une semaine la bouffe pour deux donc c'était un peu compliqué puis les vacances ça ne concordait pas tout le temps. Du coup on se voyait quoi deux semaines tous les 3 ou 4 mois et en été on se voyait un mois. Ça a duré trois ans »*

Ainsi, lorsque les relations amoureuses durent, les deux partenaires font de nombreux sacrifices pour se voir le plus fréquemment que possible ; toutefois ces rencontres ne peuvent être que sporadiques puisqu'elles entraînent de nombreux frais pour le couple. Même si la relation devient une relation concrète avec des rencontres, elle reste en majeure partie une relation qui se vit à travers des outils informatiques. Pour se voir, les couples utilisent alors des logiciels comme Skype. Certains poussent même la relation à un autre niveau... sur Skype, comme Baptiste :

*« La distance joue en fait, on a un peu pratiqué le sexe par Skype tout simplement, pas de webcam mais simplement voilà quoi. Là-dessus on n'était pas gêné, on était vraiment pas gêné. »*

---

<sup>182</sup> Citation de Baptiste, alias Oceuss, 20 ans, étudiant en école d'infirmiers.

## B. Rencontre pour un nuit ou rencontre pour la vie : les types de rencontre.

Il existe bien des similitudes sur les outils utilisés entre sites de rencontre et MMORPG, même si les spécificités divergent. Ce qui différencie réellement ces deux moyens de rencontre est le type de rencontre et de relation ou encore l'intention des utilisateurs. Ainsi, les types de relation formés sur les deux plateformes ne sont, au final, pas du tout les mêmes.

### 1- Des types de relations relativement différents

#### a. Les intentions : Une rencontre par hasard

L'intention derrière l'utilisation des sites de rencontre est claire, il n'y a pas d'ambiguïté ou de quiproquo. Si les utilisateurs ne sont pas là directement pour trouver l'amour ou un partenaire romantique ou sexuel, ils les utilisent au moins pour rencontrer de nouvelles personnes. Bien sûr chaque utilisateur ne cherche pas forcément la même chose, certains veulent tester leur pouvoir de séduction, d'autres veulent créer des liens et d'autres ont une logique de marché et de consommation, mais la volonté derrière reste claire. De plus, sur les sites de rencontre, c'est un algorithme qui met en relation deux personnes selon leur proximité, leurs goûts et leurs attentes

Cette logique n'est pas du tout la même dans les MMORPG. Etant donné que leur but premier n'est absolument pas de rapprocher des gens de cette manière, les relations amoureuses sur le jeu sont plus de l'ordre de l'inattendu, de la surprise. On tombe sur l'amour comme on le croiserait au coin de la rue, une rue virtuelle au cœur d'un monde fantastique. Cette réflexion sur les intentions apporte des questions sur les limites du jeu : on peut se



demander s'il existe une pratique pour laquelle des joueurs vont réellement chercher à faire des rencontres sur le jeu ou si celles-ci sont uniquement dues au hasard.

Nous avons pu remarquer qu'il y a une certaine simplicité dans les rencontres sur les jeux en ligne, les joueurs ne s'y attendent pas et la relation se fait au fur et à mesure, sans vraiment qu'ils l'aient cherché. Il n'y a pas, sur le jeu, de pratiques de ciblage en ligne, donc parler avec une personne sur le jeu signifie au premier abord, ne pas avoir d'idées sur le genre de personne qu'elle peut être. C'est aussi pour cette raison que les relations hétérosexuelles sont surreprésentées.

Ainsi, la thématique du hasard est souvent reprise par les joueurs, comme pour Baptiste pour qui « C'était toujours par hasard finalement, il y avait aucune volonté. C'était vraiment tu tombes sur la personne, t'apprends à discuter avec elle, tu joues avec elle, t'apprends à la connaître. Et tu te rends compte au final qu'elle te plaît bien. », ou Ilir et Laeticia :

*« Je pense qu'on a laissé aller les choses en fait, et au fur à mesure, on n'a pas pressé les choses, on est allé comme ça, on s'est parlé, on s'entendait bien et au final on s'est dit pourquoi pas. Enfin voilà quoi, j'ai commencé à avoir des sentiments pour elle, et elle aussi et au final, voilà, on en est là. »*

Ce genre de relation est aussi ce qui est arrivé à Gaëtan :

*« C'est arrivé deux fois. Souvent ça a commencé par juste se fréquenter dans la même guilde, ou se croiser de temps en temps et papoter. Dés fois au bout de plusieurs mois, dés fois un peu sans s'être rencontré IRL, ça pouvait tourner vers des taquineries ou du flirt »*

Le hasard est donc au cœur des relations sur les MMORG d'autant plus que certains étaient réfractaire à l'idée de sortir avec une personne rencontrée sur un jeu. Pour Nir, rencontrer l'amour sur WoW ne pouvait être qu'une mauvaise chose car il y avait trop de contraintes dans ce genre de relation comme la distance et la mauvaise image que véhicule ce genre de rencontre. Sa perception des choses s'est transformée quand il y a rencontré sa compagne, par hasard.

Finalement, l'intention dans la rencontre est perçue comme « plus honnête », selon le terme de Baptiste que sur un site de rencontre, surtout que, d'après la vision que nous ont donné les joueurs des sites de rencontre, il existe une certaine frustration contre ces derniers.

Guilhem a utilisé beaucoup de sites de rencontre, mais pour lui, WoW reste une meilleure manière de rencontrer quelqu'un puisque comme il existe une certaine attente sur les sites de rencontre, les utilisateurs sont largement déçus des résultats, surtout qu'ils paient (dans la plupart des cas) pour obtenir ces résultats :

*« Si tu ne payes pas, si tu utilises la version gratuite en tant que mec, bah tu feras zéro rencontre. Et après Tinder, ouais ça marche, après c'est pas spécialement non plus de la qualité. Dans tous les cas, j'en suis venu à me dire aujourd'hui, j'ai tout supprimé, je suis plus que sur Tinder. J'en suis venu à me dire que pour faire une vraie rencontre, franchement, les sites de rencontre, j'y crois pas. Je ne saurai pas te dire pourquoi mais enfin dans mon expérience au final, toutes les rencontres que j'ai fait, il y en absolument aucune qui s'est finalement concrétisé, aucune avec qui il y a eu quelque chose en tout cas. Non pour moi, ça peut marcher pour certains mais pour la majorité des gens ça servira à rien »*

Un peu plus tard dans la conversation, il tente d'expliquer ce qui selon lui empêche de faire de véritables rencontres sur des sites de rencontre :

*« Mais je pense surtout, c'est une chose contre ça, mais c'est aussi je pense surtout l'état d'esprit dans lequel les gens sont quand ils sont sur un site de rencontre, ils sortent d'une relation ou quoi que ce soit et c'est jamais vraiment viable en fait, j'ai remarqué. A chaque fois c'était des gens qui se disaient nickel je suis prêt mais en fait que dalle. Je pense que sur wow comme c'est pas l'objectif principal, ça te tombe dessus un petit peu comme ça et c'est ce qui se fait dans la vie aussi mais faut gérer la distance, toujours, ça... c'est compliqué. »*

En effet, Marie Bergström<sup>183</sup>, a montré dans sa thèse, que mise à part pour les plus jeunes qui utilisent les sites de rencontre comme des une pratique banale servant d'entraînement à la drague, pour les autres, les sites de rencontre entrent en vigueur suite à une rupture ou un divorce lorsque les cercles sociaux les plus proches ont déjà été examinés.

---

<sup>183</sup> Marie Bergström, *op. cit.*

Comme nous l'avons vu, les attentes entre MMORPG et sites de rencontre ne sont pas du tout les mêmes. Cette différence s'explique ne partit par les types de rencontre souhaités.

Selon Catherine Lajealle<sup>184</sup>, sur les sites de rencontre, il y a trois types de relations souhaités par les utilisateurs. Le premier type de relation est se qualifie de « consommation pure où l'autre est avant tout plus considéré comme un corps disponible que comme un individu avec une personnalité riche à découvrir. Le couple ne perdure pas. Ce qui est consommé est détruit<sup>185</sup>. » Le deuxième type est celui de « la princesse et du prince charmant<sup>186</sup> » qui est le modèle de la convalescence, la relation permet alors de guérir, avoir le sentiment de vivre quelque chose tout en mettant une distance physique et psychique. Le troisième type est « le papillonnage pour voir<sup>187</sup> » qui consiste à se laisser porter par les échanges tout en ne se fermant pas à des possibilités extérieures.

Chez les joueurs de MMORPG, on peut ressentir une certaine lassitude envers ce genre de sites. Les joueurs ont alors l'impression de ne jamais tomber sur quelqu'un qui est disponible émotionnellement. Cette lassitude s'explique En grande partie parce que ne sont pas intéressés pas les types de relations que proposent les sites de rencontre, en tout cas par les deux premiers. Les relations provenant des sites de rencontres semblent alors trop superficielles, d'autant plus que l'apparence y apparait comme un élément plus important que la personnalité. Cette relation à l'autre est ce qui déplaît particulièrement à Baptiste sur les sites de rencontre :

*« Ce que j'en pense c'est que les gens sont finalement très malhonnêtes avec eux-mêmes sur ses sites. Parce que je me suis rendu compte que la plupart des gens étaient soit souvent désespérés et osaient pas se le dire eux-mêmes soit finalement était souvent juste à la recherche d'une nuit. Après je me suis rendu compte que*

---

<sup>184</sup> Catherine Lejealle, *op. cit.*

<sup>185</sup> *Ibid.*, p. 4.

<sup>186</sup> *Ibidem.*

<sup>187</sup> *Ibid.*, p. 5.

*c'était quand même très superficiel parce que forcément le problème c'est que t'as accès qu'aux photos et que généralement le texte est limité pour pas endormir les gens qui lisent, déjà trouver des gens qui lisent c'est un peu compliqué. Donc du coup à moins d'avoir des photos qui attirent l'œil, forcément en tant que mec tu arriveras à discuter avec très peu de gens alors qu'à l'inverse les filles sont complètement spammées, ça je le sais parce que je connais des filles qui utilisent des filles de rencontre. Finalement c'est pas du tout équilibré parce que les garçons galèrent à trouver et que les filles se font harcelés toute la journée »*

Sur les MMORPG, le lien se fait plus librement, au hasard des rencontres, alors que sur les sites de rencontre, comme le dit Idir, « Ils prennent un peu les points communs des personnes, ouais j'aime pas trop ce système qui te dirige vers certaines personnes, c'est eux qui te dirigent, alors que sur WoW t'es libre d'aborder n'importe qui. Même si c'est un peu, tu rencontres des gens aussi, mais t'es plus libre que sur un site de rencontre. C'est plus ouvert. »

Ainsi, les rencontres sur le jeu sont décrites comme plus sérieuses, profondes et sincères. Il s'agit moins de relations basées sur le physique et plus sur la création d'une connexion profonde, d'une découverte de la personnalité qui va au-delà des apparences physiques. Cette connexion est induite des distances qui séparent les couples, selon Gaëtan :

*« Bah on n'a pas eu de support physique en fait, on a pas pu se toucher, se voir les premières fois. Donc on a été obligé de creuser un peu plus que je t'aime faisons-nous des câlins pour que ça dure, pour qu'il y ait de la matière. On a dû parler de sujets qui forcément étaient peut-être un plus profond que « oh j'aime bien te faire des câlins, restons à faire des câlins pendant trois heures », là non on ne pouvait pas à cause de la distance donc on était entre guillemets obligés de parler d'échanger sur pas mal de sujets. C'est peut-être pour ça. »*

De plus, ce genre de relation à distance permet de faire des rencontres qui ne se feraient pas autrement, comme le souligne Laetitia :

*« Tu n'as pas le physique de la personne, c'est juste sur comment tu le trouves, la façon de penser. T'as pas le blocage physique, par exemple si tu le trouves un peu moche en vrai, tu vas peut-être avoir un blocage pour aller vers lui alors que si tu sais pas à quoi il ressemble, ce sera peut-être plus facile. Enfin plus facile »*

Ainsi, paradoxalement, l'image renvoyée sur les MMORPG est plus vraie et sincère que l'image renvoyée sur les sites de rencontre comme le montre Baptiste :

*« Et surtout même si ce n'est pas la personne en vrai tu as une vraie image de la personne qui est renvoyée. Je veux dire même si ce n'est pas son image réelle au moins c'est une image qu'elle se renvoie dans le jeu, une façon d'être etc. Sur un site de rencontre, ce n'est pas compliqué tu vas sur internet, tu mets, euh je sais pas, « quel message envoyer à une fille pour la première fois », ils vont te répondre « coucou ça va » et tu vas envoyer ça. Donc finalement c'est trop facile de gruger sur un site de rencontre, de mentir etc. De toute façon il y a des tas de fakes qui existent et ça c'est de notoriété commune, tandis que sur wow t'es obligé d'avoir un minimum de sincérité envers les gens. »*

Sur les sites dédiés à la rencontre, l'importance de l'apparence est telle que les usagers auraient tendance à transformer la réalité comme par l'utilisation de filtres sur les photographies par exemple. Les sites de rencontre sont également des espaces d'expérimentation de la drague mais aussi de soi, des espaces pour tenter d'être quelqu'un d'autre comme en ayant plusieurs comptes<sup>188</sup>, comme pour plaire au plus de monde possible. Au contraire, sur les MMORPG, la sincérité de la relation est en partie permise par les points communs entre les joueurs.

### c. Endogamie : rencontrer des gens comme nous

La clientèle des sites de rencontre est vaste et diversifiée, ces derniers « se targuent d'attirer des dizaines de millions d'internautes de tous âges et de tous milieux<sup>189</sup> ». Pour maximiser les chances d'entente entre deux personnes mises en contact, ils utilisent des algorithmes qui calculent les points communs, en mettant en relation des « gens identiques<sup>190</sup> » selon l'expression de Catherine Lejealle. De plus, les utilisateurs cherchent eux-

---

<sup>188</sup> Catherine Lejealle, *op. cit.* p. 6.

<sup>189</sup> *Ibid.*, p. 2.

<sup>190</sup> *Ibidem.*

mêmes à rencontrer d'autres personnes qui leur ressemble, c'est ce que montre la création et le succès des sites de niches. En effet, les sites de rencontre sont segmentés selon des logiques de ciblage, il y a des espaces aménagés pour différentes populations et pratiques souvent caractérisés par un élément de leur identité sociale (âge, genre, statut professionnel, couleur de peau, orientation sexuelle etc.)<sup>191</sup>, créant un principe d'homogamie dans ces sites de niche.

Pour Guilhem, les sites de rencontre ne laissent pas de place à la découverte, même dans les sites plus généraux qui ne sont pas des sites de niche, toutes les informations importantes sont affichées dans le profil. Cette surinformation gêne, selon lui, le plaisir de découvrir l'autre. Le processus est différent dans les MMORPG puisqu'à la différence des sites de rencontre, « On sait qu'on a des points communs ou du moins un point commun important mais on apprend à se découvrir petit à petit. »

En effet, se rencontrer sur un jeu vidéo en ligne, un jeu sur lequel on passe beaucoup de temps et sur lequel passer beaucoup de temps est la norme – la moyenne est de 22 heures par semaine avec un écart-type de 15 selon les statistiques de Vincent Berry dans *L'expérience virtuelle*<sup>192</sup> – est l'assurance d'avoir au moins un point commun important, qui plus est ce point commun est souvent, comme le dit Baptiste, « l'occupation principal des gens niveau divertissement ».

De plus, la passion ou le temps passé sur un jeu en ligne n'est pas toujours bien compris par l'entourage du joueur. En effet, il existe une image négative notamment de joueurs de *World of Warcraft* qui est véhiculée dans les médias et qui fait aujourd'hui presque partie d'une opinion commune sur les jeux vidéo, bien que cette image change petit à petit. Ainsi, rencontrer quelqu'un qui partage la même passion peut être libérateur, comme pour Killian :

*« Ça a été différent dans le sens où on avait déjà la même passion, la passion du jeu vidéo, c'est-à-dire on avait déjà une passion en commun et en même temps bah c'est plus facile de trouver une personne avec qui on a déjà les mêmes passions, enfin discuter avec la même passion et c'est plus facile après de parler d'autres choses avec la personne quand on a déjà partagé notre plus grande passion ensemble. Pour moi ma plus grande passion c'est les jeux vidéo, j'y joue depuis que*

---

<sup>191</sup> Marie Bergström, « La toile des sites de rencontre », *op. cit.*, §4.

<sup>192</sup> Vincent Berry, *op. cit.*, p. 55.

*j'y suis tout petit. Et avec elle, je pouvais parler des jeux vidéo pendant deux heures et elle critiquait pas. Qu'avec d'autres personnes je peux pas parler de ça. Et au moins quand on se voyait, on avait d'autres, je savais que quand on était sur le jeu, je pouvais parler de jeu avec elle mais quand on était hors-jeu c'était autre chose, on parlait d'autres choses. Et ça je trouvais ça complètement normal. »*

Toutefois, avoir le jeu comme lien n'est pas forcément gage de bonne entente, le jeu peut parfois être un risque pour le couple d'autant plus s'il ne partage aucun autre point commun en dehors, c'est ce qui est arrivé à Baptiste :

*« Je pense que ça a bien aidé mine de rien pour ma première parce que je pense qu'en dehors de wow on n'avait finalement pas grand-chose en commun, c'est clair. Euh après faut pas non plus que ça se retourne contre soit, c'est-à-dire il faut aussi réussir à exister en dehors de ça quoi. Parce que, bon ça ne m'est pas arrivé pour ma part mais je pense que j'ai déjà vu puisque j'ai des connaissances qui ont des relations sur le jeu aussi et finalement tu te rends compte qu'en dehors de wow leur relation n'a pas l'air vraiment d'être trop ça, c'est pas une relation qui progresse vraiment dans le bon sens, où ils arrivent vraiment à se faire des activités communes en dehors du jeu, je vois vraiment qu'il jouent au jeu et sans jeu tu te dis bon est-ce que ça continuerait longtemps. Je ne sais pas si c'est clair ce que je veux dire mais... »*

Cependant, ce genre d'expérience se fait plus rare puisqu'à partir du moment où les joueurs ont la passion du jeu en commun, il paraît difficile de n'avoir aucun autre point commun. En effet, selon Vincent Berry, une culture du jeu vidéo et de la fantasy et du fantastique prédomine dans ce milieu, les joueurs ont donc souvent les mêmes références culturelles. Ils partagent une culture partagée, un « *habitus (vidéo)ludique*<sup>193</sup> » similaire. Ce dernier mélange l'« habitus » de Bourdieu, à travers lequel il voit le monde et le jeu, et la « culture ludique » de Brougère, c'est-à-dire les ressources culturelles, cognitives et symboliques qui précèdent l'entrée dans le jeu, pour désigner un ensemble de dispositions acquises qui transforment notre vision d'une activité et qui s'acquièrent en fonction d'une expérience ludique. Un ensemble d'habitus ludique semblable amène les joueurs vers un jeu et forme, selon Guilhem, un profil-type du joueur de WoW :

---

<sup>193</sup> Vincent Berry, « Sociologies des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique », *Revue des Sciences Sociales*, n°45, 2011  
[http://www.academia.edu/1127947/Sociologie\\_des\\_MMORPG\\_et\\_profils\\_de\\_joueurs\\_pour\\_une\\_th%C3%A9orie\\_sociale\\_de\\_l'activit%C3%A9\\_vid%C3%A9o\\_ludique](http://www.academia.edu/1127947/Sociologie_des_MMORPG_et_profils_de_joueurs_pour_une_th%C3%A9orie_sociale_de_l'activit%C3%A9_vid%C3%A9o_ludique)

*« Après le fait que ce soit sur wow forcément, tu sais qu'il y a des goûts en commun en tout cas. Il y a tout ce côté, comme je disais, le profil type du gars qui joue à Wow c'est quand même quelqu'un qui aime un peu le Seigneur des anneaux, qui aime lire, qui aime le fantastique, qui aime faire des jeux, qui aime un peu les jeux vidéo. Généralement on revient, voilà, à ce même archétype. Enfin il y en a certains qui différent je dis pas mais la plupart des gens c'est quand même ça, ils sont très pop culture, voilà. Donc la base fait qu'il y a des intérêts communs, ça peut marcher effectivement »*

Ainsi, lorsque deux joueurs se rencontrent et forment un couple, ils reprennent inconsciemment les principes de l'endogamie, c'est-à-dire qu'ils choisissent leur partenaire à l'intérieur d'un groupe, le groupe étant, ici, la communauté que forme les joueurs de World of Warcraft.

## 2- Passer du temps ensemble

### a. Un contact virtuel perpétuel

Lors d'une rencontre sur un site de rencontre, une question revient souvent : quel genre d'activité faire ensemble ? En effet, s'il n'existe pas de points communs évident ou si l'on veut impressionner sans faire effrayer, la question du lieu de rencontre et des choses à faire ensemble est délicate. C'est pourquoi, les lieux utilisés sont souvent les mêmes : ce sont des cafés, des restaurants ou des bars, c'est-à-dire des lieux publics offrant une échappatoire en cas de besoin ou des lieux proposant des activités comme le bowling pour faciliter la conversation. Ce genre de problème n'existe pas sur WoW.

En effet, même si une part importante du jeu consiste à combattre et faire des activités qui prennent du temps et de l'attention, une partie du jeu est consacrée à la sociabilisation. En effet, comme le dit ? : « quand t'es connecté sur Wow, t'es là pendant plusieurs heures, tu ne passes pas forcément tout ton temps à faire quelque chose en particulier. Tant que tu n'es



pas en raid ou en arène, tu peux te permettre de parler avec plusieurs personnes à la fois sans vraiment que ça devienne gênant. Je pense que déjà au niveau de la sociabilisation c'est mieux. » Ainsi, un jeu comme World of Warcraft, un jeu multijoueur en ligne, est une plateforme idéale pour la création de lien solide.

Dans le cas des jeux en ligne, le lieu de rencontre prédéfinit les activités à faire ensemble. En effet, dans les premiers temps, avant même que la relation ne soit officielle, les prétendants jouent ensemble, font les mêmes expéditions<sup>194</sup>, ou partent ensemble en donjons et en raid. A travers ces activités, ils apprennent à se connaître et passent énormément de temps ensemble (comme nous l'avons vu, en moyenne, un joueur passe 22 heures par semaine sur le jeu) Ainsi, les sujets de conversation paraissent évidents, ils peuvent parler de leurs personnages, de l'activité en cours ou encore des autres joueurs. C'est en partageant les mêmes horaires de jeux et en faisant des raids ensemble que Guilhem et son ancienne copine se sont rapprochés :

*« Elle était dans une autre guilde et on avait du mal nous à trouver du monde pour Raid 25<sup>195</sup> et eux aussi. Et elle connaissait un offi<sup>196</sup> de ma guilde. Et du coup par son intermédiaire, on s'est dit ouais on peut faire un partenariat avec cette guilde, on pourrait faire des raids ensemble donc c'est comme ça qu'on s'est connu. Bon à la base, rien, je la trouvais même plutôt chiant, et c'était l'époque où j'étais hardcore<sup>197</sup>, où je commençais à être hardcore, c'est-à-dire que c'était la première, la terminale par là et je dormais pas en fait la nuit, je dormais le jour, quand j'étais en cours, je dormais, du coup la nuit je jouais de 21 heures jusqu'à 6 ou 7 heures du mat' quoi et elle aussi avait des horaires de jeux assez particulière c'est-à-dire que sur les 3 ou 4 heures du mat' il y avait personne de connectés sauf nous dans nos deux guildes et du coup on a commencé à parler. Voilà. Tous les soirs c'était un peu la routine, se dire : ah ouais bah tiens il y a plus personne avec qui parler, ah si bah il y a encore elle ou il y a encore lui donc c'est là qu'on a un peu créer des liens. »*

De plus, les relations dans le jeu se forment généralement lorsque les joueurs se retrouvent dans une même guilde. En effet, dans la plupart des cas, les joueurs se sont connus dans une guilde, ce qui signifie qu'ils ont joué ensemble avant que leur relation ne

---

<sup>194</sup> Les expéditions sont des types de quêtes journalières introduites dans la dernière extension, Legion, sortie en 2016.

<sup>195</sup> Des raids à 25 joueurs,

<sup>196</sup> Officier, rang important dans la guild.

<sup>197</sup> Un joueur qualifié de *hardcore* est un joueur qui joue énormément.

passé à un autre stade. La guilde est donc le point culminant de la sociabilisation dans les MOOPRG en tant que groupe pratiquant ensemble des activités et où la discussion est facilitée, permettant alors de créer des liens d'amitié mais aussi des liens qui vont parfois au-delà de l'amitié.

Le jeu, dans certains cas, devient plus une plateforme de discussion avec l'être aimé qu'une plateforme de jeu, c'est-à-dire que la dimension relationnelle prend le pas sur la dimension ludique, comme pour Killian :

*« Alors qu'on était ensemble sur le jeu, bah on parlait. On faisait des choses de jeu, on faisait nos expéditions, on faisait tout ce qu'il fallait. On se parlait. Des fois même on prenait le temps d'être juste sur le jeu même quand on faisait rien, on parlait juste. Des fois même, on se connectait sur le jeu juste pour se parler. C'est comme moi au bout d'un moment, c'est pas que j'en avais marre de Wow mais j'étais arrivé à un stade où je j'arrivais plus à avancer parce que les gens m'acceptaient plus pour certaines choses alors je me connectais juste pour parler avec elle. »*

Les joueurs passent parfois tellement de temps ensemble sur le jeu, qu'ils associent le jeu à leur relation. Ainsi, Nir, pour qui l'expérience de jeu ne se fait plus qu'avec sa compagne, le jeu est devenu elle. En d'autres termes, il a associé le fait de jouer, de se connecter à WoW avec le fait de passer du temps avec elle. Le jeu n'est pour lui qu'un moyen privilégié de communication avec elle (même si pareil ils s'appellent tous les jours).

*« Quelque part son identité s'est presque fondu dans le jeu, quoi, c'est-à-dire que quelque part le jeu c'est elle. C'est devenu une plateforme où c'est qu'on peut, entre guillemets, être ensemble sans l'être. Si jamais par le plus grand des malheurs en admettant un jour, on venait à se séparer, il serait plus question pour moi de jouer. Enfin, il y aurait plus de raisons. [...] Je joue pas quelque part pour le jeu, je joue pour avoir cette plateforme pour être ensemble »*

Cette association entre le jeu et la relation peut parfois devenir problématique lorsque l'un des deux change sa pratique du jeu. Etant donné que jouer ensemble fait partie intégrante de la relation, quand l'un des deux décide de faire autre chose, de jouer avec d'autres personnes ou encore de ne plus jouer, la relation peut en prendre un coup. Ainsi, pour Guilhem, le fait de vouloir changer de serveur et de ne plus jouer dans la même guilde a porté préjudice à son couple :

*« Elle ça l'inquiétait je pense qu'elle se disait si on avait plus ce lien sur wow ça allait tout arrêter. Un peu comme quand aujourd'hui t'as des amis dans une ville, tu dis "ouais c'est mes amis c'est mes amis" puis en fait tu te rends compte que bah dès que tu changes de ville, que t'es plus avec eux, voilà qu'ils perdaient un peu d'importance. Je pense que c'était un peu la même chose pour elle. Elle avait peur que wow soit notre seul point commun, que du coup si on était plus dans le même serveur, plus dans la même guilde etc. forcément on allait rencontrer d'autres gens, que j'allais plus rester avec ma nouvelle guilde donc je pense qu'elle avait peur que ça coupe ça. »*

#### b. La distance physique comme obstacle

Les couples s'étant formés sur des plateformes de jeu en ligne ont donc toujours comme activité commune le jeu, celui-ci est alors au cœur de leur relation. Toutefois, une relation virtuelle n'est pas suffisante pour maintenir une relation amoureuse. Ainsi, passer du temps ensemble sur le jeu est davantage comme un moyen d'être ensemble au moins virtuellement qui se substitue au fait de passer du temps ensemble dans la réalité physique. En effet, si les sites de rencontre font en sorte de mettre en contact des personnes qui sont proches les unes des autres, le MMORPG ne conçoit pas la distance dans sa sociabilité. Ainsi, tous les entretiens menés ont montré que le plus grand obstacle des relations issues des MMORPG est la distance.

Cette dernière pose plusieurs problèmes aux deux personnes du couples éloignées l'une de l'autre. Comme nous l'avons vu, l'éloignement ne permet pas aux intéressés de se voir autant de fois qu'ils le voudraient puisqu'il ne permet de faire que des rencontres sporadiques et de se côtoyer qu'au travers du jeu ou de logiciels de communication. Ainsi, les rencontres sont limitées par cette distance, ce qui peut être frustrant pour le couple.

Or, dans un couple, une dimension importante de la relation est la sexualité, d'autant plus que de nos jours, le sexe est banalisé<sup>198</sup> et à ce titre celui-ci est donc placé au cœur du couple dès les débuts de la relation. Cependant, lorsque le couple se voit peu, la sexualité ne peut pas s'épanouir comme dans une relation hors du jeu. Cette dimension, en n'étant pas complètement ou partiellement assouvie dans des relations à longues distances, peut très vite poser problème. Pour Baptiste, ce genre de relation apporte trop de points négatifs :

*« Bah je pense que déjà un point important dans les relations amoureuses c'est que la sexualité joue un point important et la sexualité sans contact physique c'est très vite lassant, enfin pas lassant c'est plutôt qu'en fait ça stimule un désir que tu ne peux jamais vraiment assouvir puisque t'es pas avec la personne. Cette absence déjà ça a tendance à être assez nocif parce que c'est vraiment un moment d'union unique entre deux personnes et ne peut pas pouvoir le faire c'est quand même très dommageable dans une relation je pense. Après le problème c'est que la distance, le fait de pas pouvoir se voir quand on veut, ça n'aide pas du tout [...] le problème c'est que là tu peux pas te voir à l'envie, tu sais que tu dois programmer des weekend précis pour aller voir, bah en cas de problème quelconque dans ta vie tu sais ce sera pas possible et tu dois rebalancer le truc à un autre moment. C'est vraiment un problème de contrainte les relations à distance, t'es vraiment trop enchainé en fait. C'est assez triste à dire pour une relation mais t'es vraiment enchainé à l'autre d'une façon où tu ne peux même pas te dire que tu peux la voir quand tu veux quoi. Donc en fait t'as beaucoup de défauts et je ne trouve pas qu'il y ait d'avantage à avoir une relation à distance par rapport à une relation proche. »*

Pour certains, la distance est un tel problème qu'une relation forgée sur les jeux en ligne, malgré tous les avantages qu'elle peut contenir, ne vaut pas le coup ou en tout cas n'est pas une expérience à réitérer, comme pour Guilhem qui, après deux relations grâce au jeu, a décidé d'éviter désormais ce genre de relations :

*« Franchement maintenant pour moi la distance c'est quand même un fardeau. Ça va limite quand t'es jeune mais quand t'as une vraie relation, aujourd'hui de nos jours. Je parle de ça, j'avais 16ans quand on s'est mis ensemble donc voilà c'était différent. Mais aujourd'hui je ne me vois pas être en relation longue distance et du coup je pense que c'est une connerie de faire ça. Après les gens si ça leur va c'est leur problème c'est pas quelque chose que je recommanderai. En revanche, je*

---

<sup>198</sup> Jean-Claude Bologne, *op. cit.*, p. 322.

*trouve ça quand même cool de pouvoir avoir ce centre d'intérêt en commun, ce n'est pas banal. Et je ne pense pas qu'une relation qui commence sur wow soit spécialement moins bien ou ait plus de chance de pas marcher qu'une autre. Il y a quand même vachement de couple qui se sont créés sur Wow. »*

La gestion de la distance agit alors comme un testeur de la relation. En effet, lorsqu'une relation atteint un stade de stabilité, c'est le franchissement ou le non franchissement de cette distance qui soit permet à la relation de continuer soit la brise. Nous venons de le voir, certains ne supportent pas la distance et préfère arrêtez la relation. Parfois la distance peut même être seule fautive. Ainsi pour Killian, « si elle habitait plus près, [il] serait encore avec elle ».

Bien sûr, les relations créées provenant des jeux en ligne sont devenues au fil du temps des relation comme les autres, donc la distance, la plupart du temps, n'est pas le seul facteur d'une rupture. Toutefois, elle peut agir comme déclencheur ou apporter une difficulté en plus puisque s'il y a des problèmes dans le couple, il est plus facile d'ignorer l'autre en éteignant les outils de communication. Ainsi pour Guilhem, la rupture était une accumulation de choses :

*« Euh c'est une petit peu tout en vrai. La distance a joué oui, mais après on était quand même assez pragmatique tous les deux c'est-à-dire qu'on s'est toujours dit que s'il fallait prioriser les études ou le travail à nous, on prioriserait les études ou le travail, on était pas fin voilà, le cerveau avant le cœur. On disait que c'était quand même plus important de réussir ses études, d'aller dans une ville où on a des opportunités plutôt que de refuser tout ça pour se dire bah non je vais le rejoindre là-bas. Et du coup au final on a bien fait, forcément. Après il y a avait la distance, il y avait le fait que c'était compliqué à tenir. Et puis après les problèmes de couple habituels quoi, on s'entendait plus tellement, ouais voilà on avait perdu l'affect. »*

Pour pallier le problème de la distance, il y a évidemment d'autres solutions lorsque le couple marche : effacer la distance qui les sépare. Ainsi, l'un des deux peut aller rejoindre l'autre. De cette façon, Tony se prépare à rejoindre sa compagne belge à partir du moment où il finit sa formation en France.

Finalement, les relations sur les jeux vidéo, bien qu'elles soient virtuelles, ressemblent plus à des relations normales qu'à des relations sur les sites de rencontre. On se voit de temps en temps, communiquent grâce à des logiciels et grande distance mais passe beaucoup de temps ensemble, relation peut être plus sérieuses. C'est l'analyse très juste qu'en fait Guilhem lors de notre entretien :

*« Au final, je me dis que WoW c'est un espace public comme un autre. C'est pas l'objectif principal mais tu peux quand même. Je veux dire c'est comme quand t'es dans le tram ou dans le métro, puis t'as quelqu'un qui vient t'aborder. C'est pas le sujet, t'es pas dans le tram pour choper des gens mais c'est quand même un lieu de rencontre. Après le fait que ce soit sur wow forcément, tu sais qu'il y a des goûts en commun en tout cas »*

## Conclusion

---

*« Il s'agit simplement, en somme, pour chacun de trouver sa chacune<sup>199</sup> »*

Si nous devons retenir une citation résumant notre travail de recherche parmi les huit entretiens menés, ce serait ces mots de Guillaume, se présentant sous le pseudonyme d'Ithall :

*« Je pense que c'est une rencontre comme une autre. Ce sont des mots et des humains, des émotions, ça a autant de valeur qu'autres choses. Se rencontrer à la cendrillon, c'est rare, même si on le rêve tous. »*

En effet, les rencontres qui se forment sur un jeu vidéo en ligne comme World of Warcraft ne sont finalement pas si éloignées des mécanismes de rencontre que nous pouvons retrouver dans la vie courante, ou du moins, elles ressemblent davantage à une rencontre qui se ferait dans la rue ou à la salle de gym qu'à un autre type de rencontre virtuel que constitue les rencontres via les sites qui leur sont dédiés. Pour reprendre l'expression d'Arthur Schopenhauer, dans *Le monde comme volonté et comme représentation*, mise en exergue un peu plus haut, « il s'agit simplement, en somme, pour chacun de trouver sa chacune », peu importe le lieu, qu'il soit réel ou virtuelle.

Bien qu'étant toutes deux des rencontres qui passent par Internet, par la virtualité ou à travers un écran, les rencontres via les sites de rencontre et les relations issues d'un MMORPG comme World of Warcraft sont loin d'être similaires. Sur un MMORPG, la rencontre

---

<sup>199</sup>Arthur Schopenhauer, *Le monde comme volonté et comme représentation*, Paris : Librairie Félix Alcan, version numérisés, 1912, p. 2253

<http://www.schopenhauer.fr/oeuvres/fichier/le-monde-comme-volonte-et-comme-representation.pdf>

est le fruit du hasard, d'une bonne entente qui s'installe au fil du jeu. Les joueurs ne l'ont pas cherché et sont même surpris par la tournure que prend une amitié virtuelle comme une autre. Alors, que l'usage même d'un site de rencontre est révélateur d'une intention spécifique. De plus, le type de relation forgé est lui-même différent, la sexualité n'arrive pas aussi vite, les relations sont plus longues, et les présentations, le rapport à l'autre se font davantage dans la sincérité ; finalement, elles ressemblent en tout point à une relation lambda hormis pour la grande distance qui sépare généralement les couples.

Le sérieux de ces relations peut apparaître paradoxal par rapport au lieu de rencontre initial. Se rencontrer sur un jeu, lieu de divertissement, peut paraître étrange voire impossible d'autant plus qu'un bon nombre de pratique sur le jeu peuvent remettre en question le sérieux de ces rencontres. En effet, les limites entre réalité et jeu de simulation peuvent parfois être flou notamment dans les pratiques de *roleplay* qui amène les joueurs, littéralement, à jouer la comédie, à être quelqu'un d'autre. Cependant, nous avons vu que réalité et simulation sont largement séparés et que malgré des pratiques récurrentes de faire semblant, il existe des lieux et des plateformes où les joueurs sont invités à échanger librement, de tout et de rien en toute véracité. De plus, on a pu déceler dans le jeu de véritables volontés de faire davantage de rencontre qui se concrétisent notamment par des événements créés par les joueurs eux-mêmes.

Le détournement du jeu qui consiste à faire autre chose que les objectifs principaux du jeu – comme la création de relations amoureuses – est spécifiquement possible grâce à une transformation de la communauté. Ces dernières années et petit à petit, il y a eu une féminisation des jeux vidéo et donc une augmentation du nombre de joueuses ; alliés à la diversification des profils du joueur-type, cette augmentation a fait du MMORPG un terrain viable pour la rencontre amoureuse qui entre alors d'une part dans une typologie plus vaste de la rencontre en ligne mais aussi et surtout dans une grande histoire de la rencontre amoureuse.

Ainsi, les relations amoureuses sur WoW résultent en quelque sorte d'une utilisation du côté social des MMORPG à son paroxysme, plus qu'un détournement du jeu en lui-même. La base du MMORPG est dans la sociabilisation, la création de liens entre les joueurs ; par la



création de liens amoureux, les joueurs ont été encore plus loin que ce qu'ont probablement imaginé les concepteurs.

Sur le forum, nous pouvons trouver des sujets concernant le mariage de joueurs s'étant rencontrés sur le jeu. Si ces derniers partagent leur expérience, c'est souvent pour demander à la communauté des idées pour des thèmes de mariage basés sur World of Warcraft. En plus de refléter une passion commune, ce thème de mariage est une façon de faire un clin d'œil ou même d'honorer la plateforme qui a permis au couple de se rencontrer. En voici un exemple :

**Úmbra** 8 sept. 👍 10  
<The Game Over>  
103 Morte-vivante Prêtresse 15770  
95 Messages

Bonjour,

Je viens faire une demande ici pas très commune.. :)

Pour ma part, je suis un prêtre vétérane de Burning Crusade, ayant bravé tous les plus gros challenges de WOTLK. Je joue encore à ce jeu car il fait partie de moi et de ma vie. De ma vie car c'est ici que j'ai rencontré ma fiancée, un soir à Orgrimmar en lui disant une simple phrase "Je te fais si peur que ça?". Tout est partie de là, puis sur skype, puis en se rencontrant en vrai. Un long voyage de train de 8h pour venir chez l'un, en bravant 3 correspondances à 5 minutes de délai.

Le temps passe et je fini mes études. Je décide de venir aménager chez ma fiancée et ainsi trouver du travail dans l'informatique. Bien entendu nous n'avions pas lâché ce jeu, là ou tout à commencé. Mop puis WoD, tout y passa, en guilde ou non. Le temps continue de passer et nous trouvons du travail et nous décidons le soir de la sortie de légion de la date de mariage (27/05/17).

J'en viens par cela, car notre thème de mariage sera là où nous nous sommes rencontrés : World of Warcraft. Nous sommes en train de voir comment nous allons nous organiser (décors, tables, pièce monté ...).

Si vous avez des idées à nous donner et également si vous connaissez des personnes louant des décors sur le monde de Warcraft nous sommes vivement preneur.

Ce thème de mariage représente beaucoup pour nous et nous tiens à cœur.

Merci

Ce message, en plus de montrer que les relations formées sur World of Warcraft peuvent aboutir à des couples sérieux allant jusqu'au mariage, reflète également le genre de parcours qu'empreinte une rencontre sur un MMORPG : les logiciels de communication, les rencontres IRL, les longs trajets, jouer ensemble, bref, une relation normale avec un contexte particulier, une réalisation un peu complexe et sur fond d'une passion commune pour l'*heroic fantasy*.

Finalement, les cas que nous avons étudié dans nos enquêtes étaient des exemples, des histoires précises dans un domaine qui différent selon les personnes, selon les relations ou les contextes de mises en relation. Les analyses que nous avons menées ont découlé des cas précis que nous avons rencontré, et tend à décrire les généralités d'une pratique sans pour autant prétendre à comprendre l'intégralité du phénomène.

## Annexes

---

<i>Bibliographie</i>	<b>107</b>
<i>Présentation du forum</i>	<b>110</b>
<i>Demande d'entretiens sur le forum</i>	<b>111</b>
<i>Grille d'entretiens</i>	<b>113</b>
<i>Entretien avec Guilhem, alias Marithiel</i>	<b>114</b>
<i>Entretien avec Baptiste, alias Oceuss</i>	<b>123</b>
<i>Entretien avec Ilir, alias Darkmoor</i>	<b>133</b>

## Bibliographie

---

### Jeux vidéo

- Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions Théoriques, 2011.
- Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Samuel Coavoux (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris : Questions Théoriques, 2012.
- Anolga Rodionoff (dir.), « Les territoires du virtuel : Mondes de synthèse (MMORPG), univers virtuels (Second Life), serious games, sites de rencontre... », *Médiation et Information*, Paris : L'Harmattan, 2013, numéro 37.
- Mark D. Griffith, Mark N.O Davies et Darren Chapell, "Breaking the stereotypes: the case of online gaming", *Cyberpsychology and Behavior*, 2003, volume 6, numéro 1, p.81-91.  
Consulté sur : Researchgate.net  
[https://www.researchgate.net/profile/Mark\\_Griffiths2/publication/10843353\\_Breaking\\_the\\_Stereotype\\_The\\_Case\\_of\\_Online\\_Gaming/links/5501e9890cf2d60c0e6278c5.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Mark_Griffiths2/publication/10843353_Breaking_the_Stereotype_The_Case_of_Online_Gaming/links/5501e9890cf2d60c0e6278c5.pdf)
- Hilde Corneliussen et Jill Walker Rettberg (dir.), *Digital culture, play and identity: A World of Warcraft reader*, Cambridge : MIT Press, 2008.
- Vincent Berry, *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012.

### Socialisation et jeux vidéo

- Lorna Heaton et Jean Paul Lafrance, « Les communautés virtuelles ludiques, réflexions sur les jeux multi-utilisateurs », *Réseaux*, 1994, Volume 12, numéro 67, p. 95-110.  
Consulté sur : Persée.  
[http://www.persee.fr/doc/reso\\_0751-7971\\_1994\\_num\\_12\\_67\\_2740](http://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1994_num_12_67_2740)

- Richard Bagozzi et Utpal Pholakia, « Intentional social action in virtual communities », *Interactive Marketing*, 2002.
- Raphaël Koster, “Corps, croyances et émotions dans les pratiques de jeux vidéo” dans Caroline Moricot (dir.), *Multiplés du social : Regards socio-anthropologiques*, L’Harmattan, avril 2010, pp.137-142.
- Vincent Berry, « Sociologies des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique », *Revue des Sciences Sociales*, n°45, 2011  
Consulté sur academia.edu :  
[http://www.academia.edu/1127947/Sociologie des MMORPG et profils de joueurs pour une th%C3%A9orie sociale de lactivit%C3%A9 vid%C3%A9o ludique](http://www.academia.edu/1127947/Sociologie_des_MMORPG_et_profils_de_joueurs_pour_une_th%C3%A9orie_sociale_de_lactivit%C3%A9_vid%C3%A9o_ludique)
- Nathalie Haumon de Longevialle, *L'invention du consommateur de s’immerger dans les mondes virtuels : l'influence de la présence d'interactions sociales, de la persistance et de l'avatar*, 2013.  
Consulté sur : tel.archives-ouvertes.fr  
<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01121535/document>

### **La rencontre sous toutes ses formes :**

- Jean-Claude Bologne, *Histoire de la conquête amoureuse. De l'Antiquité à nos jours*, Paris : Seuil, 2007.
- Arthur Schopenhauer, *Le monde comme volonté et comme représentation*, Paris : Librairie Félix Alcan, 1912.  
<http://www.schopenhauer.fr/oeuvres/fichier/le-monde-comme-volonte-et-comme-representation.pdf>
- Marie Bergström, *Au bonheur des rencontres : sexualité, classe et rapports de genre dans la production et l’usage des sites de rencontre*, thèse de doctorat en sociologie, Paris : Institut d’études politiques de Paris, 2014.
- Marie Bergström, « Les jeunes, adeptes du flirt en ligne », *L’école des parents*, Eres, numéro 606, 2014.  
Consulté sur : Cairn.  
[https://www-cairn-info.fennec.u-pem.fr/article.php?ID\\_ARTICLE=EPAR\\_606\\_0035&DocId=464670&hits=1152+1150+1148+1147+10+8+6+5+](https://www-cairn-info.fennec.u-pem.fr/article.php?ID_ARTICLE=EPAR_606_0035&DocId=464670&hits=1152+1150+1148+1147+10+8+6+5+)

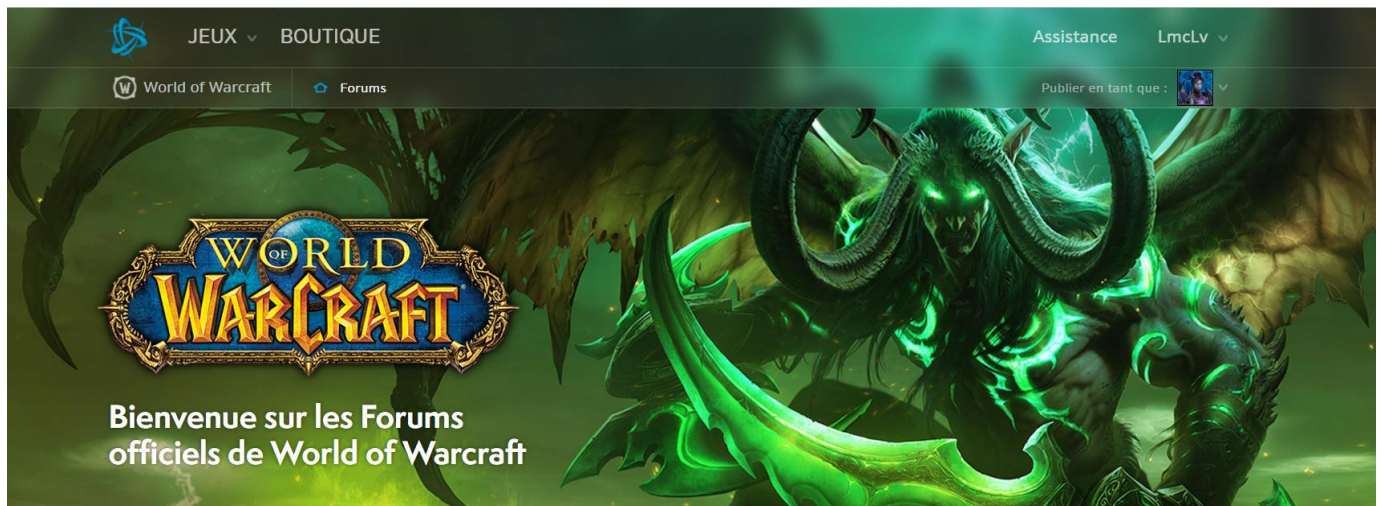
- Marie Bergström, « La toile des sites de rencontres en France. Topographie d'un nouvel espace social en ligne », *Réseaux*, numéro 166, 2011, p. 225-260. Consulté sur : Cairn.  
<https://www.cairn.info/revue-reseaux-2011-2-page-225.htm>
- Lynn Clark, « Dating on the net: teens and the rise of « pure » relationships », Jones (dir.) *Revisiting Computer-Mediated Community and Technology*, 1998, p.129-158.
- Catherine Lejealle, « La construction et la gestion de l'identité numérique dans la rencontre amoureuse en ligne », *Consommation et sociétés*, n° 8, 2008.

## Le genre dans les jeux vidéo

- Jo Bryce et Jason Rutter, "Gendered gaming in gendered space" dans Jeffrey Goldstein et Joost Raessens (dir.) *Handbook of computer game studies*, Massachusetts Institute of Technology Press, 2005, p.301-310.  
Consulté sur le site de Jason Rutter :  
<http://jasonrutter.co.uk/wp-content/uploads/2015/03/Bryce-Rutter-2005-Gendered-Gaming-and-Girl-Gamers%E2%80%99-Visibility-.pdf>
- Justine Cassel et Henry Jenkins, "Chess for girls ? Feminism and computer games" dans Justine Cassel et Henry Jenkins (dir.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*, Cambridge : MIT Press, 1998, p. 4-46.  
Consulté sur le site de Justine Cassel :  
[http://www.justinecassell.com/publications/gg\\_introduction.pdf](http://www.justinecassell.com/publications/gg_introduction.pdf)
- Elizabeth Hayes, "Gendered identities at play", *Games and Culture*, 2005, vol.2, numéro 1, p23-48.  
Consulté sur : citeseerx.ist.psu.edu  
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.544.8796&rep=rep1&type=pdf>
- Hilde Corneliussen, « World of Warcraft as a playground for Feminism » in Hilde Corneliussen et Jill Walker Rettberg (dir.), *Digital culture, play and identity: A World of Warcraft reader*, Cambridge : MIT Press, p.63-86.



## Présentation du forum



BANDEROLE DU FORUM

ASSISTANCE Tous les forums

 <b>Assistance Clientèle</b> Forum modéré par des Agents de l'Assistance Clientèle Blizzard et destiné à s'informer et discuter à	 <b>Assistance technique</b> Pour les soucis d'installation et de mise à jour de World of Warcraft, de connexion aux royaumes ou de	 <b>Traduction - Localisation</b> Venez discuter de la localisation en français ainsi que signaler toute erreur de traduction en jeu ou sur
---	---	---

COMMUNAUTÉ

 <b>Discussion générale</b> Vous ne trouvez pas de forum dédié pour votre sujet sur l'expérience de jeu ? Le forum	 <b>Jeu de rôle</b> Le lieu de rassemblement pour le jeu de rôle et les discussions autour de ce mode de jeu.	 <b>Histoire</b> Découvrez et discutez de l'univers de Warcraft et de l'histoire d'Azeroth.
 <b>Recherche de joueurs</b> Lieu de rassemblement pour tous ceux qui recherchent une guilde, de nouveaux membres, des équipiers	 <b>Vie de la communauté World of Warcraft</b> Partagez vos créations, histoires et événements de votre vie dans WoW ici.	

EXPÉRIENCE DE JEU

 <b>Aides/Guides – Nouveaux joueurs et vétérans</b> Nouveau dans World of Warcraft ? Posez vos questions à des joueurs	 <b>Combats de mascottes</b> Amateurs de collections et/ou de combats, c'est ici que ça se passe !	 <b>Discussion sur le JcE</b> Un forum dédié à toutes les discussions JcE (Domaines de classe, quêtes, donjons et raids,
--	--	--

CATEGORIES DE DISCUSSION DANS LE FORUM DONT « VIE DE LA COMMUNAUTE ».

## Demande d'entretiens sur le forum

### Rencontres amoureuses sur Wow

VIE DE LA COMMUNAUTÉ WORLD OF WARCRAFT

 [RÉPONDRE](#)

---



**Aniël**  
<Murloc Squad>  
110 Draeneï Guerrière  
4775  
6 Messages

1 mars  2

Bonjour/bonsoir à tous !


Je suis étudiante et je réalise actuellement un travail universitaire à propos des rencontres amoureuses sur Wow.  
Si vous avez rencontré votre âme sœur, un amour passager ou même si vous voulez vous exprimer sur le sujet, votre avis et/ou votre histoire m'intéresse grandement.  
Une réponse, une réaction ou même éventuellement si vous avez quelques dizaines de minutes à m'accorder, un entretien dans les règles de l'art me serez d'une grande aide pour mon projet.

Merci à tous,

Aniël.

[CITER](#)

### DEMANDE DE CONTACT AUPRES DES JOUEURS




**Shaoceuss**  
1 Troll Chaman  
0  
2550 Messages

2 mars

Oceuss#2920

[J'AIME](#) [CITER](#)

---




**Leinhärt**  
<Vanetti>  
110 Humain Chevalier de la mort  
7880  
254 Messages

3 mars

Vu que c'est du domaine du privé je t'invite à venir me parler ithall#2643

[J'AIME](#) [CITER](#)

---



**Aniël**  
<Murloc Squad>  
110 Draeneï Guerrière  
4775  
6 Messages


3 mars

Merci à tous les deux pour vos réponses, je vous ai ajouté dans mes contacts.

Au cas où quelqu'un d'autre accepterait de me parler sans vouloir mettre son BattleTag, je vous mets le mien : Lmclv#2759

[CITER](#)

---



**Shaoceuss**  
1 Troll Chaman  
0  
2550 Messages

6 mars

Up histoire d'aider ;)

[J'AIME](#) [CITER](#)

### LES PREMIERES REPONSES





**Kareha**  
<La Plume>  
110 Elfe de sang Chevalier de la mort  
17035  
18 Messages

9 mars 👍 1

Je trouve le sujet intéressant, pourrais tu développer un peu plus le pourquoi du comment? :) Du genre ce que ça donnera une fois fini, quel genre d'études tout ça!

Kareha#21218 tiens.:p

👍 J'AIME 🗨️ CITER



**Aniël**  
<Murloc Squad>  
110 Draeneï Guerrière  
4775  
6 Messages

15 mars 👍 1

Oui, alors c'est un travail de recherche en sociologie.  
En fait je pars d'une comparaison entre rencontres via sites de rencontre et rencontres via MMORPG. Je voudrais montrer qu'il existe une sorte de détournement du jeu qui se rapproche des sites de rencontre mais avec ses propres particularités. J'étudie les approches, le sérieux, le passage de la virtualité à la réalité etc.  
Bon pour l'instant c'est qu'une ébauche, je suis encore en train de chercher des pistes. Si vous avez des idées, n'hésitez pas :)

🗨️ CITER



**Shizuyø**  
<Zendikar>  
110 Pandarène Moniale  
10740  
38 Messages

21 mars 👍 1

up si tu recherche encore rencontre il y a 11 ans sur wow , now vie commune avec enfant si je peux éventuellement aider

👍 J'AIME 🗨️ CITER



**Guema**  
<Belgarath>  
110 Elfe de sang Mage  
16790  
780 Messages

Ho... de la socio ! cool !

Ha ? Une question, sincèrement naïve, je ne suis pas très bon en socio, mais je me renseigne un peu. Je crois avoir entendu que la démarche est normalement de se baser sur des intuitions et des intérêts propre au sociologue (ce qui fait la spécificité des sciences humaines par rapport au science dure, et son caractère "politique" (enfin, il me semble)), mais pour le coup il me semble qu'il faut éviter de partir d'une certitude personnelle crédible, mais en réalité contingente, afin d'essayer de la prouver (ce que ta tournure de phrase laisse à penser).

Peut-être ai-je mal compris ? s'agit-il de ta conjecture, que tu chercherais justement à confronter à l'étude ? ou alors es-ce un postulat établi par une étude socio antérieure ?

Bon, mais pour le coup, désolé, je ne suis pas (en tout cas actuellement) dans les critères demandés. Je viens juste souler XD.

Ho, et, si tu peux update ce post avec des nouvelles, ça pourrait être sympa ^^ (si tu en as la possibilité évidemment)

👍 J'AIME 🗨️ CITER

SUITE DES REPONSES

## Grille d'entretiens

### I- **Présentation**

- Pseudo, Prénom, âge, études/travail...
- Situation sociale, statut relationnel/marital...
- Temps passé sur le jeu par semaine, depuis quand joues-tu, activités favorites sur le jeu...

### II- **Les pratiques de jeu**

- Activités sociales sur wow (guilde, amis battle.net, IRL ou IG)  
Comment se passent en général tes rencontres (amicales ou amoureuses) ?
- Quels canaux utilises-tu ? Pourquoi ?
- Combien de personnages as-tu ? Comment les choisis-tu ? Qu'est-ce que tu privilégies quand tu crées un avatar ? Le look, le roleplay, un personnage qui te ressemble ?
- Est-ce que tu es dans le jeu comme tu es dans la vie réelle ou as-tu le sentiment de projeter une identité différente ?
- Pratiques de roleplay ? Si oui, qu'est-ce qui te plaît... ?

### III- **Amour et wow**

- Peux-tu décrire votre rencontre dans le jeu ?
- Est-ce que tu cherchais à rencontrer quelqu'un ou c'était par hasard ? Penses-tu que ton comportement diffère en fonction du sexe de l'avatar ?
- Description de la relation (uniquement en jeu, rencontre IRL ?)  
Qu'est-ce que vous faites/faisiez sur le jeu ?
- Au-delà du jeu, pour créer une véritable relation, est-ce que l'apparence physique ne t'importait pas ? Est-ce que ça a changé ta vision de ton/ta partenaire ? Echange de photos ?
- La rencontre IRL ? Comment s'est-elle passée ? La personne était-elle différente de ce que tu pensais ? Relation différente que sur le jeu ?
- Si rupture : Comment ça s'est fini ?
- As-tu déjà participé à des événements liés aux rencontres sur le jeu ?
- Qu'est-ce que tu penses en général des gens qui se rencontrent sur wow ?

### IV- **L'amour hors-jeu**

- As-tu déjà utilisé des sites de rencontre ? Qu'en as-tu pensé ?
- As-tu déjà utilisé d'autres jeux à des fins de rencontre ?
- Si non, en quoi wow serait un meilleur moyen ?
- En quoi cette relation est-elle (a-t-elle été) différente de tes autres relations ?

## Entretien avec Guilhem, alias Marithiel

- Peux-tu te présenter ?
- Je m'appelle Guilhem, j'habite à Bordeaux, j'ai 23 ans, et puis là je suis en alternance en licence pro en banque.
- Quelle est ta situation relationnelle ?
- Célibataire.
- Depuis quand tu joues ?
- Oulah j'ai commencé en 2.3 je crois, c'était euh... Ouais il y avait encore les montures au level 40 level 60, je crois que c'était en 2007 quelque chose comme ça je crois, ouais à peu près 2007, 2007-2008, au début de Burning Crusade en tout cas.
- Tu pourrais me dire à peu près combien de temps tu passes sur le jeu ?
- Euh franchement par semaine c'est variable, c'est-à-dire qu'en fait depuis que j'ai commencé wow, je fais, j'ai une période où je joue pendant plusieurs mois et après je joue plus du tout donc c'est variable ça peut aller de 0 à quand j'étais hardcore, là j'y passais toutes mes nuits. On va dire attends, ouais à une époque je pouvais y passer 60-70 heures par semaine. Aujourd'hui avec le taf et tout, j'ai plus le temps.
- Aujourd'hui quelques heures par soir ?
- Ouais, quand je joue à wow effectivement. Là je m'y suis remis parce qu'il y a la mise à jour mais sinon ouais, je joue en général, après wow pas spécialement.
- Qu'est-ce que tu préfères faire ?
- Je suis pas du tout PVP<sup>200</sup> déjà, plus PVE<sup>201</sup>. Mais aujourd'hui j'ai plus du tout le temps et plus du tout l'énergie, l'envie de m'investir autant parce que ça me bouffait quand même pas mal. Du coup aujourd'hui je fais juste ma vie tranquille, j'ai quelques potes que je me suis fait sur wow il y a plusieurs années, avec qui j'ai toujours des contacts, je les rejoins sur Curse<sup>202</sup> etc. puis après soit on fait des petites instances soit moi je farm<sup>203</sup> les hauts faits, je farm les montures ça oui je farm.
- Comment généralement tu te fais des relations, tu en fais beaucoup ?
- Bah aujourd'hui plus beaucoup hein, du coup vu que je joue principalement en solo en fait. A l'époque ouais on était dans une petite guilda un peu familiale, on était une cinquantaine de

---

<sup>200</sup> Joueur contre joueur

<sup>201</sup> Joueur contre environnement

<sup>202</sup> Logiciel dédié aux joueurs permettant de communiquer mais aussi de modifier le jeu avec des addons (des extensions).

<sup>203</sup> Pratique qui consiste à consacrer une partie du temps de jeu à récolter de l'argent, des objets, ou de l'expérience en répétant sans cesse les mêmes actions

personnes dont une vingtaine actifs, on avait du mal à faire des raids 25. Bah forcément, voilà, quand t'es 20 personnes à force il y en a avec qui tu as des affinités etc. puis j'ai gardé contact avec 3 à peu près, contact régulier je veux dire, et puis sinon il y en a encore un ou deux que j'ai des nouvelles de temps en temps.

- Avec ces personnes vous vous contactez comment ?
- Ouais bah il y en a un dont j'ai des nouvelles sur Snap, sinon c'est Curse, Battle net, Steam et ouais c'est tout, euh Skype à une époque mais bon plus personne l'utilise aujourd'hui donc voilà.
- Donc quand tu fais des rencontres sur le jeu c'est toujours en guildes ?
- Ouais c'était par rapport à la guildes sinon c'est en déconnant. Genre là bah la dernière personne que j'ai contactée en dehors du jeu ensuite, à la base c'est à l'ouverture de Legion, non pardon World of Draenor, l'ouverture de World of Draenor. On attendait devant les gates, devant le portail et vu que je me faisais chié, c'était le soir de l'ouverture, je me faisais chié, j'ai commencé à balancé des répliques de *Kaamelot* et des répliques à la con. Et il y a une personne qui répondait aussi du coup on a fini par discuter ensemble et on a commencé Warlords ensemble. Aujourd'hui du coup je l'ai sur Facebook on discute de temps en temps voilà. Sinon en dehors de ça à part en déconnant comme ça sur des canaux ou en guildes, il ne me semble pas avoir fait de rencontres sinon.
- Tu as beaucoup de personnages, avec lesquels tu joues ?
- Ouais j'ai mon main, c'est mon DK<sup>204</sup> voilà, c'est mon main depuis TLK<sup>205</sup> sinon avant j'avais un mage. Là sous Warlords<sup>206</sup> je jouais pas mal sur mes rerolls<sup>207</sup> j'avais une pull de 3 ou 4 perso, genre le pala(paladin) le DK le mage et le demo(démoniste) ça dépendait mais là sur Legion<sup>208</sup> j'ai plus le temps et puis franchement les conneries à Suramar<sup>209</sup> ça m'a gavé donc je fais qu'un seul perso j'ai pas envie de me retaper tout ça, à la limite je les uperais<sup>210</sup> les autres quand j'aurai le vol, voilà juste le DK. A la limite, je fais un peu de RP sur le palouf(paladin), c'est sur Hyjal du coup mais pas plus.
- Quand tu créés un personnage, qu'est-ce que tu privilégies ? Le look, la classe, la race, le *roleplay* ?
- Franchement moi quand... le nom, tout simplement. Quand je crée un perso, je veux, tu vois, je m'invente toute l'histoire derrière et tout avant et alors là le temps de choisir le nom ça me prend, plus de temps que de le uper. Mais, non ouais c'est, généralement à chaque fois j'aime bien me faire toute une idée, me dire "ah ouais lui ça va être ça ça ça" et ensuite je m'imagine déjà le stuff<sup>211</sup> que je vais lui mettre en transmo<sup>212</sup> etc. voilà, c'est l'identité, je pense, du personnage plus qu'autre chose. Quand j'ai fait, bah le DK non à la base c'était juste parce que

---

<sup>204</sup> Death Knight, chevalier de la mort, classe du jeu.

<sup>205</sup> Wrath of The Lich King, extension sortie en 2008.

<sup>206</sup> Warlords of Draenor, extension sortie en 2014.

<sup>207</sup> Personnages secondaires.

<sup>208</sup> Dernière extension sortie en 2016.

<sup>209</sup> Zone de Legion.

<sup>210</sup> Monter un personnage jusqu'au niveau principal.

<sup>211</sup> L'équipement.

<sup>212</sup> La transmutation modifie l'apparence du stuff en lui laissant ses compétences.

c'était la nouvelle classe fallait que je test, mais sinon pour tous les autres, ouais, enfin même le nom déjà était quand même toujours recherché et ouais je suis quand même toujours dans cet esprit-là. A chaque fois que je crée un perso je me dis donc voilà "on va dire que c'était ça ça", enfin voilà ça sert à rien hein mais moi voilà je suis content.

- Tu peux donner un exemple ? Ton DK par exemple ?
- Alors mon DK c'est une elfette de sang qui s'appelle Marithiel, du coup moi quand je l'ai créé et tout ça, je me suis dit ah je vais lui trouver un truc et je m'étais dit à la base, parce que du coup moi je suis quand même pas mal féru du lore<sup>213</sup> de wow, Warcraft 3 donc voilà. Et je m'étais dit bah que c'était une elfette, jeune, qui avait eu ses parents massacrés forcément quand Arthas est arrivé à Lune d'argent, et qui ensuite était partie en Norfendre démonté la gueule d'Arthas, elle s'est faite tuer et ressusciter en tant que DK une fois là-bas. Et qu'ensuite du coup je m'imaginai qu'elle était encore fidèle à Arthas, donc là on reprend la suite des quêtes de début de DK et ensuite elle retrouve une amie nommée « nanana » et elle ouvre les yeux et elle devient finalement de la lame d'ébène mais elle a encore du mal avec le côté le roi Lich que ça pose encore dans son esprit etc. Et donc d'un côté elle veut absolument prendre sa revanche et à la base ça reste quand même une putain de raciste vu que c'est une elfette et les elfes ça aime que les elfes et euh, j'ai une aversion pour la race des trolls dans wow, et ça, ça c'est moi. Je déteste, je peux pas, ça m'énerve et du coup ça se retransmet dans le personnage. A chaque fois que je fais un petit peu de délire RP ou quoi, je pourris les trolls, c'est voilà c'est juste comme ça.
- Qu'est ce qui t'as poussé à prendre un avatar féminin ?
- Le skin<sup>214</sup>, à la base. Fin non attends, à la base de la base, quand je jouais pas encore à wow, je regardais mon cousin jouer et lui il avait que des nanas donc je pense que vu le nombre d'heures que j'ai passé à le regarder j'ai dû faire un petit peu la même chose après, me dire ouais je vais faire ça pour garder, peut-être, un sentiment de familiarité, j'en sais rien mais en tout cas j'ai gardé l'habitude et j'ai quasiment que des elfettes en fait sauf euh, ah oui, ouais il y avait ça aussi, à l'époque de BC<sup>215</sup>, il y avait la « palagay<sup>216</sup> » et le gros truc autour duquel les elfes de sang bah c'est Justin Bieber quoi, tu vois, c'est un peu honteux d'en jouer. Du coup je jouais une elfette, comme ça moi tu vois « ah non moi c'est bon, ça passe ». Et j'aime pas les orcs, j'aime pas les trolls, j'aime pas les taurens, j'aime la horde et sinon mort vivant ouais je joue un petit peu mais là c'est que des hommes par contre, parce que les morts vivants femmes, je sais pas, ça a une sale gueule.
- Donc principalement pour l'esthétique ? Pas d'arrière-pensée ?
- Ouais bon il y avait l'excuse habituelle, tu vois, si je passe plusieurs jours à regarder un perso autant que ce soit une meuf, bon. Je suis quand même pas aussi, on va dire, impliqué.
- Jouer un personnage féminin a une incidence sur le comportement des autres ?
- Ouais grave c'est incroyable. Les avantages que t'as quand tu as un perso féminin pouahlala. C'est ouf, t'as tout le monde, bah aujourd'hui tu n'as plus beaucoup de social dans le jeu, mais

---

<sup>213</sup> L'histoire.

<sup>214</sup> L'apparence.

<sup>215</sup> Burning Crusade, première extension sortie en 2007.

<sup>216</sup> Terme péjoratif pour désigner la classe des paladins.

à la base moi, j'avais un perso féminin et les gens se disaient forcément que j'étais une fille derrière et du coup, moi je faisais rien pour, tant qu'on me demandait pas moi je disais rien. Et t'en as plein qui m'aidait dans les quêtes pour rien, juste en disant « ouais salut, on peut être potes ? » et moi je disais « ouais si tu veux mais... ». \*rires\*. Ou alors on m'offrait du stuff des trucs comme ça, c'est incroyable. Par contre aussi, je me souviens dans une guilde, peut-être même la première guilde que j'ai eu, il y avait un gars qui était lourd et qui était persuadé que j'étais une fille, et ça me faisait marrer d'aller voir jusqu'à quel point il irait. Mais le gars était super lourd et là où en fait je comprends les filles qui jouent, elles se font harcelées de partout par des mecs qui arrêtent pas, qui arrêtent pas, qui arrêtent pas, sans même leur demander si c'est des vraies filles. Anh, le gars était insupportable. Au final quand il a su que j'étais un mec il a : « ah, ah merde » Bah oui, bon.

- Et toi tu as un comportement différent quand tu vois des avatars féminins ?
- Ah bah complètement, moi déjà je sais qu'un avatar féminin ça veut pas forcément dire que c'est une fille. Et puis même dans le cas où s'en est une, bah je suis pareil, j'agis exactement de la même manière que ce soit un gars ou une fille.
- Dans le *roleplay*, qu'est-ce qui te plait ?
- J'ai toujours été un roliste sur papier. Enfin que ce soit sur papier, sur jeux vidéo. Quand j'étais petit j'avais plein de livres dont vous êtes le héros, je jouais à Warhammer<sup>217</sup> etc. donc le RP<sup>218</sup> ça a toujours été, ça reste un milieu, tout le *heroic fantasy* etc., ça reste un peu le même truc donc le RP je pense que ça fait partie constituante du jeu. Et wow si prête vachement bien du coup vu que t'as un investissement sur le personnage, t'as un univers qui est riche mais vraiment extrêmement riche alors que sur d'autres jeux, *Battlefield* ou *Call Of* bah là oui t'as pas de RP possible.
- Jeux de plateau ? Tu y a joué, y joues encore ?
- Alors jeu de rôle, à la base quand j'étais sur Agen avec mes potes on en faisait, puis ils sont tous restés sur Agen ou Toulouse et du coup moi quand je suis parti à Bordeaux, c'était plus compliqué en plus maintenant avec le taf pour les voir, pas possible mais on va peut-être faire un peu de JDR<sup>219</sup> par Skype, c'est une idée. Donc le JDR j'en fais plus tellement. Le jeu de plateau, du 40 000, enfin du Warhammer j'en ai fait pendant 4 ou 5 ans quand j'étais au collège/lycée après j'ai arrêté parce que j'étais dans un petit bled, il y avait personne avec qui jouer une fois que mes potes sont partis. Et puis aujourd'hui je pensais m'y remettre mais ça demande quand même un investissement que ce soit financier déjà et en termes de temps aussi, j'ai clairement plus le temps aujourd'hui de faire tout ça. Par contre, après jeux de société genre jeux de plateau ou quoi bon ça ouais toujours j'en refais temps en temps quand je suis avec des potes mais bon faut trouver les gens aussi et ça c'est un peu plus rare. Après quand je vois mon frère. Mon frère il est un peu plus vieux que moi, il a 10 ans de plus que moi. Et lui, c'est un peu lui qui m'a lancé dans tout ça. Il joue encore lui, même s'il est papa aujourd'hui et il crée lui-même des fois des jeux donc quand je vais le voir en général on se fait une petite aprèm ensemble. Mais aujourd'hui, voilà, je résume à ça à peu près ma vie en terme de jeux de plateau ou jeux.

---

<sup>217</sup> Warhammer est un univers imaginaire d'héroic fantasy.

<sup>218</sup> *Roleplay*

<sup>219</sup> Jeu de Role

- Relation amoureuse, tu m'en dis plus ?
- J'en ai eu une. A la base, ça a commencé comment ? Elle était dans une autre guilde et on avait du mal nous à trouver du monde pour Raid 25 et eux aussi. Et elle connaissait un offi<sup>220</sup> de ma guilde. Et du coup par son intermédiaire, on s'est dit ouais on peut faire un partenariat avec cette guilde, on pourrait faire des raids ensemble donc c'est comme ça qu'on s'est connu. Bon à la base \*pff\* rien je la trouvais même plutôt chiant, et c'était l'époque où j'étais hardcore, où je commençais à être hardcore, c'est-à-dire que c'était la première, la terminale par là et je dormais pas en fait la nuit, je dormais le jour, quand j'étais en cours je dormais du coup la nuit je jouais de 21 heures jusqu'à 6 ou 7 heures du mat' quoi et elle aussi avait des horaires de jeux assez particulière c'est-à-dire que sur les 3 ou 4 heures du mat' il y avait personne de connectés sauf nous dans nos deux guildes et du coup on a commencé à parler. Voilà. Tous les soirs c'était un peu la routine, se dire ah ouais bah tiens il y a plus personne avec qui parler, ah si bah il y a encore elle ou il y a encore lui donc c'est là qu'on a un peu créer des liens.
- Comment est-ce que vous communiquiez, vocal, écrit ?
- Au début on parlait à l'écrit, *in game*<sup>221</sup> quoi, sur le chat. Après quand on a pris cette habitude, on avait pris l'habitude de rester sur la conversation de groupe après le raid jusqu'à ce qu'on soit plus que tous les deux.
- Ensuite ça s'est développé autrement ?
- Bah oui du coup là ça a duré un certain temps quand même ça où on était juste potes. Après on a eu un moment où elle a voulu me faire un petit RP cul, alors moi, je t'avoue que j'étais un peu déstabilisé d'autant plus que là je me disais mais attends RP cul et dans son RP cul elle considérait mon perso comme un gars, moi dans ma tête je me disais mais c'est pas RP, fin, je comprends pas, c'est quoi, je comprenais pas tu vois. Mais bon je me suis prêté au jeu on va dire et là ça devenait quand même un peu ambigu et puis on a continué à parler, on a continué à parler etc. Et puis, on a commencé à tout faire ensemble, à être tout le temps tous les deux. Et puis à un moment, on a fini par se dire, bah oui là écoute il y a quelque chose quoi. Mais on ne s'était encore jamais vu, moi j'habitais à Agen, elle a Dijon. Donc je sais pas si tu sais où c'est Agen mais c'est pas à côté quoi, j'en avais pour une douzaine d'heures de train. Donc on a mis, je pense qu'on est resté sur une relation assumée pendant un an sur wow sans se voir. Et ensuite on a fini par se voir, ouais ça a dû prendre un an avant qu'on se voit en vrai c'est ça. Et on s'était vu du coup, la première rencontre, on s'était vu à la Japan expo, je saurais plus te dire du tout quelle année mais une Japan Expo, à une certaine époque et on avait passé quelques heures ensemble. Et ensuite, bah c'était elle qu'était venue passer un mois d'été chez moi et donc du coup c'est là où on s'est vraiment, où on était vraiment ensemble quoi si tu veux. Après c'était assez compliqué parce qu'on était étudiant, donc pas beaucoup d'argent et se faire Agen-Dijon, Dijon-Agen en train, c'est quand même assez chaud. En plus de ça l'autre il faut qu'il paye pendant une semaine la bouffe pour deux donc c'était un peu compliqué puis les vacances ça concordait pas tout le temps. Du coup on se voyait quoi deux semaines tous les 3 ou 4 mois et en été on se voyait un mois. Ça a duré trois ans.
- Pourquoi est-ce que vous avez rompu ? La distance ?

---

<sup>220</sup> Officier, rang important dans la guild.

<sup>221</sup> Sur le jeu.

- Euh c'est une petit peu tout en vrai. La distance a joué oui mais après on était quand même assez pragmatique tous les deux c'est-à-dire qu'on s'est toujours dit que s'il fallait prioriser les études ou le travail à nous, on prioriserait les études ou le travail, on était pas, enfin voilà, le cerveau avant le cœur. On disait que c'était quand même plus important de réussir ses études, d'aller dans une ville où on a des opportunités plutôt que de refuser tout ça pour se dire bah non je vais le rejoindre là-bas. Et du coup au final on a bien fait, forcément. Après il y a avait la distance, il y avait le fait que c'était compliqué à tenir, il y avait aussi une différence d'âge, elle avait trois ans de plus que moi et à un moment je finissais par le ressentir. Et puis après les problèmes de couple habituels quoi, on s'entendait plus tellement, ouais voilà on avait perdu l'affect.
- Vous jouiez toujours ensemble sur WoW pendant votre relation ?
- Ouais quasiment ouais, d'ailleurs ça a été source de dispute quand je jouais pas avec elle. Parce que donc on s'était rencontré sur un serveur privé, serveur privé TLK<sup>222</sup>, et ça parlait de passer à Cataclysm et moi clairement j'avais pas envie, moi clairement ce que j'avais envie c'était de faire du Burning Crusade et le serveur privé avait ouvert un serveur Burning Crusade du coup j'étais parmi les premiers à aller dedans, j'avais rejoint une guilde où j'étais devenu co-GM<sup>223</sup> etc. Elle était venue avec moi et là il y a eu une embrouille entre elle et la chef de guilde, elles se sont engueulées, je crois que c'était à mon sujet mais je n'ai jamais eu le fin mot de l'histoire et du coup en voyant que ça n'allait plus entre elles deux j'ai créé ma propre guilde là-dedans et elle est venue avec moi du coup, c'était ma co-GM et après j'ai incorporé d'autres gens. Je pense qu'après il y avait de la jalousie un petit peu, il y avait une fille que je connaissais aussi, pas en dehors de WoW, mais c'était une personnalité du serveur et elle était venue dans ma guilde et puis on s'entendait bien mais voilà. Et du coup, elle ne supportait pas qu'on joue elle et moi de temps en temps ou que j'écoute même ce qu'elle me disait alors que ses jugements étaient quand même généralement plus avisés que les siens, en termes de strat' elle s'y connaissait plus et puis voilà c'était source un peu de conflit. Avec tout ça en plus il y a eu des couilles sur ce serveur, j'ai préféré partir. Et elle m'en avait voulu d'être parti de ce serveur, de l'avoir entre guillemets abandonnée parce que j'avais envie de changer complètement. J'avais quitté ce serveur. Sur l'autre, celui TLK où on s'était rencontré j'étais passé côté alliance pendant un temps, j'avais même changé de serveur aussi, c'était un peu le bordel. Et elle, ça l'inquiétait, je pense qu'elle se disait si on avait plus ce lien sur WoW ça allait tout arrêter. Un peu comme quand aujourd'hui t'as des amis dans une ville, tu dis ouais c'est mes amis c'est mes amis puis en fait tu te rends compte que bah dès que tu changes de ville, que t'es plus avec eux ça voilà qu'ils perdaient un peu d'importance, je pense que c'était un peu la même chose pour elle. Elle avait peur que WoW soit notre seul point commun, que du coup si on était plus dans le même serveur, plus dans la même guilde etc. forcément on allait rencontrer d'autres gens, que j'allais plus rester avec ma nouvelle guilde donc je pense qu'elle avait peur que ça coupe ça. Après je me trompe peut-être. Avec le recul en tout cas c'est le sentiment que moi j'ai.
- Ou avez échangé des photos ? Vous aviez besoin de voir à quoi ressemble l'autre ?
- Au début on... On ne s'est pas vu du tout, même pas en photo avant de s'être vu pour la première fois à la Japan Expo. Après honnêtement, si je l'avais vu comme ça dans la rue je ne me serais pas retourner sur elle et elle se serait pas retourner sur moi. Et on était déjà amoureux donc bon on s'en foutait quoi !

---

<sup>222</sup> Nom d'un serveur privé.

<sup>223</sup> Co-Guild Master, c'est-à-dire cofondateur de la guilde.



- Qu'est-ce que tu as ressenti lors de votre première rencontre ? Surpris de voir à quoi elle ressemblait, déçu ?
- Non, je pense que j'étais vraiment amoureux à l'époque, du coup j'étais juste heureux. Et, attend j'essaye de me remémorer le moment. Si je crois que dans ma tête je me suis dit « ah, c'est elle ! » et après il n'y a pas eu de jugement ni rien, on était juste content de se voir. Après c'était un peu spécial comme point de rencontre, ce n'était pas vraiment intimiste on va dire donc on n'était pas spécialement à l'aise. Mais après à part ça, je me suis pas posé plus de questions que ça, je me suis pas dit « ohlala elle est moins bien que ce que je pensais » ou « elle est mieux ». Non c'était vraiment hors de propos sur le moment.
- Donc ça n'a pas changé ta vision d'elle ?
- Non.
- A posteriori, qu'est-ce que tu penses des personnes qui se rencontrent sur WoW ?
- Franchement maintenant pour moi la distance c'est quand même un fardeau. Ça va limite quand t'es jeune mais quand t'as une vraie relation, aujourd'hui de nos jours. Je parle de ça, j'avais 16 ans quand on s'est mis ensemble donc voilà c'était différent. Mais aujourd'hui je ne me vois pas être en relation longue distance et du coup je pense que c'est une connerie de faire ça. Après les gens si ça leur va c'est leur problème c'est pas quelque chose que je recommanderai. En revanche, je trouve ça quand même cool de pouvoir avoir ce centre d'intérêt en commun, ce n'est pas banal. Et je ne pense pas qu'une relation qui commence sur WoW soit spécialement moins bien ou ait plus de chance de pas marcher qu'une autre. Il y a quand même vachement de couple qui se sont créés sur Wow.
- Tu as déjà vu ou entendu parler d'évènements liés à la rencontre sur le jeu ?
- J'ai jamais vécu ça mais ouais c'est pas con.
- Ça te plairait ?
- Ouais je pense que rien que pour le délire je le ferai même si je n'ai pas d'attente spécifique. Et après si ça me permet de faire la connaissance de gens, c'est toujours bien, je suis jamais contre. Mais je pense quand même que ça resterait le genre de bons potes que t'as sur le jeu, mais que tu n'as pas dans la vie après. Je pense que pour moi, ça resterait quand même des amis sur WoW.
- Différenciés parce que tu ne les vois jamais en vrai ?
- Oui c'est ça, puis ça présuppose aussi que quand on se parle, on se parle via Battle Net donc ça veut dire qu'on est connecté, au même moment etc. Tu vois ce n'est pas comme quelqu'un que t'as sur Facebook, t'es potes que t'as sur Messenger, tu vois, tu leur parles à tout moment de la journée. Là non c'est quand même autre chose. J'ai pas l'appli Battle Net sur mon téléphone donc tu me diras... fin voilà dans tous les cas il y aurait pas de relation amoureuse pour moi en tout cas sur Wow, après faire des rencontres, des connaissance, pourquoi pas. En revanche, ce que je serai pas du tout contre ce serait que suite à un espèce d'événement comme

ça, voir quelqu'un qui est dans ma ville et se faire une petite IRL tous les deux autour d'un verre. Ça oui pas de problème au contraire.

- Tu as fait des rencontres sur d'autres jeux ?
- Je réfléchis... Je ne crois pas. Un temps je jouais à Battlefield sur Play3<sup>224</sup> et j'avais ma bande potes, on était trois ou quatre à jouer ensemble mais dès que j'ai revendu la Play3 on s'est plus du tout parlé donc voilà. Ouais sinon il y a vraiment que sur WoW que j'ai pu faire des liens sociaux on va dire.
- Selon toi, pourquoi WoW serait un meilleur moyen que d'autre jeux ?
- C'est un jeu qui est plus sur la durée quand même. Tu prends une partie de LoL<sup>225</sup>, t'es sur 40 minutes à peu près on va dire, ça gueule de partout, c'est assez difficile de tisser des liens. C'est assez cancérigène la communauté. Après fin pareil c'est des jeux auquel moi personnellement je fais une partie ou deux par jour, non même pas par semaine et après auquel je joue plus du tout pendant longtemps. Alors que WoW, enfin quand t'es connecté sur WoW, t'es là pendant plusieurs heures, tu ne passes pas forcément tout ton temps à faire quelque chose en particulier. Tant que tu n'es pas en raid ou en arène, tu peux te permettre de parler avec plusieurs personnes à la fois sans vraiment que ça devienne gênant. Je pense que déjà au niveau de la sociabilisation c'est mieux. Et après des jeux type Call Of ou quoi, c'est des jeux solo simplement
- Tu as déjà utilisé des sites de rencontre ?
- Ouais, j'ai tout fait, j'ai tout testé.
- Qu'est-ce que tu en penses du coup ?
- Disons qu'il y a plusieurs catégories. T'as la merde, ça c'est Badoo, c'est un peu la poubelle des sites de rencontre on va dire. Après sur un gratin un peu version tout publique, t'as Lovoo, ça c'est bof, au final en termes de rencontre j'ai dû en faire 2 je pense grâce à Lovoo. Après là, on passe sur du haut de gamme, Adopte un Mec, très bien pour faire des rencontres, on en fait beaucoup, même de qualité en général. Mais à condition de payer, quand t'es un mec, toujours. Parce que voilà, quand t'es un mec, tu payes. Si tu ne payes pas, si tu utilises la version gratuite en tant que mec, bah tu feras zéro rencontre. Et après Tinder, ouais ça marche, après c'est pas spécialement non plus de la qualité. Dans tous les cas, j'en suis venu à me dire aujourd'hui, j'ai tout supprimé, je suis plus que sur Tinder. J'en suis venu à me dire que pour faire une vraie rencontre, franchement, les sites de rencontre, j'y crois pas. Je ne saurai pas te dire pourquoi mais enfin dans mon expérience au final, toutes les rencontres que j'ai fait, il y en a absolument aucune qui s'est finalement concrétisé, aucune avec qui il y a eu quelque chose en tout cas. Non pour moi, ça peut marcher pour certains mais pour la majorité des gens ça servira à rien.
- Finalement, qu'est-ce qui fait la différence entre une rencontre sur un site spécialisé et une rencontre sur un jeu ?

---

<sup>224</sup> Playstation 3.

<sup>225</sup> League of Legends, un jeu vidéo sur PC de type arène de batailles (MOBA).

- Au final, je me dis que WoW c'est un espace public comme un autre. C'est pas l'objectif principal mais tu peux quand même. Je veux dire c'est comme quand t'es dans le tram ou dans le métro, puis t'as quelqu'un qui vient t'aborder. C'est pas le sujet, t'es pas dans le tram pour choper des gens mais c'est quand même un lieu de rencontre. Après le fait que ce soit sur wow forcément, tu sais qu'il y a des goûts en commun en tout cas. Il y a tout ce côté, comme je disais, le profil type du gars qui joue à Wow, c'est quand même quelqu'un qui aime un peu le *Seigneur des anneaux*, qui aime lire, qui aime le fantastique, qui aime faire des jeux, qui aime un peu les jeux vidéo. Généralement on revient, voilà, à ce même archétype. Enfin il y en a certains qui diffèrent je dis pas mais la plupart des gens c'est quand même ça, ils sont très pop culture, voilà. Donc la base fait qu'il y a des intérêts communs, ça peut marcher effectivement, mais le problème, là où on fait la différence avec un site de rencontre c'est que le site de rencontre, il n'y a pas cette notion de distance, un petit peu mais tu règles un petit peu toi-même que sur WoW non tu peux tout à fait tomber sur un inconnu même qui vit, je sais pas, au Québec ou dans les DOM-TOM français. Et voilà, t'as les intérêts communs mais tu découvres la personne petit à petit alors que sur les sites de rencontre généralement t'as quand même tout qui est déjà écrit et ça ne laisse pas beaucoup de place à la découverte. Mais je pense surtout, c'est une chose contre ça, mais c'est aussi je pense surtout l'état d'esprit dans lequel les gens sont quand ils sont sur un site de rencontre, ils sortent d'une relation ou quoi que ce soit et c'est jamais vraiment viable en fait, j'ai remarqué. A chaque fois c'était des gens qui se disaient "nickel je suis prêt" mais en fait que dalle. Je pense que sur WoW comme c'est pas l'objectif principal, ça te tombe dessus un petit peu comme ça et c'est ce qui se fait dans la vie aussi mais faut gérer la distance, toujours, ça... c'est compliqué. Et l'argument principal des gens contre ça, c'est de dire « oh mais tu l'as jamais rencontré, il vit loin machin » Ouais mais si tu prends les relations, le truc le plus romantique au monde, les relations comme on se l'imagine en 1700 et quelques, les relations épistolaires, les gonzes ne se sont jamais rencontrés, ils font que communiquer par lettre, au final, ça change quoi de WoW ? A part le fait que « oh, c'est plus romantique, ils écrivent une lettre ». Fou toi de ma gueule, si internet existait à ce moment-là, ce serait par ça que ça aurait fonctionné aussi. Ce n'est pas si différent que ça qu'une relation épistolaire je pense. Les relations à distance en tout cas. Et c'est pas moins crédible, après il faut réussir à gérer ça. Je sais que par exemple pour un couple où les deux sont quand même très jaloux, il faut s'accrocher sur une relation à distance parce qu'en termes de confiance, euh... faut y aller.
- Qu'est-ce qu'ont pensé tes proches de ta relation à distance ?
- Les potes, ils ne comprenaient pas tellement mais ils s'en foutaient. Après t'en as qui disaient qu'ils ne pourraient pas, oui bon c'est tout à chacun. On peut ou on ne peut pas, ça c'est sûr. Il y en a qui ne sont pas faits pour ça, d'autres pour qui ça peut fonctionner. Ma mère, je l'en entendais pas vraiment parler. Mon père, lui... Ah attends, bah non, quand on s'est vraiment mis ensemble et qu'on s'est rencontré, j'avais déjà quitté mon père donc je vivais tout seul, donc j'en parlais pas à mes parents, ça faisait partie de ma vie à moi, plus de la vie du foyer. Donc au début non, après elle a rencontré mes deux parents au bout d'un moment quand même, mais ça faisait déjà un an qu'on était ensemble à peu près, là forcément j'en parlais un petit peu et puis c'est des gens assez ouverts mes parents, ils avaient rien contre, ils ne se disaient pas « Ohlala, c'est nul » ou quoi que ce soit. Ils étaient contents, ils la trouvaient sympa, ils l'aiment bien. Après, je pense qu'ils ne disaient rien mais je pense que dans leur tête ils se disaient c'est bien mignon mais ça durera pas. Après est-ce que dans leur tête ils se disaient ça parce que ils avaient vu que niveau caractère finalement ça ne collerait pas au bout d'un moment ou alors juste à cause du fait qu'à la base se soit pas entre guillemets une vraie relation, ça je saurais pas dire. Les deux hypothèses sont là.

## Entretien avec Baptiste, alias Oceuss

- Alors, est-ce que tu peux commencer par te présenter, s'il te plait ?
- Je m'appelle Baptiste, actuellement je suis étudiant, en reconversion, l'année prochaine je pars en école d'infirmier. Euh, pour parler un peu de WoW, ça fait depuis ma quatrième que j'y joue soit fin Lich King, début Cataclysm. J'ai été principalement un joueur débutant sur Cata<sup>226</sup>, c'est-à-dire que ce n'était pas grand-chose mais je découvrais le jeu donc voilà tout était beau, merveilleux tout ça. MoP<sup>227</sup>, j'ai principalement été un joueur RP, PVP, sur culte de la rive noire. Sur WoD<sup>228</sup>, j'ai joué vraiment par période mais j'ai continué un peu dans cette optique-là. Oui aussi enfin MoP j'ai fait aussi du PVE. Et euh concernant Legion<sup>229</sup> actuellement je joue vraiment de façon périodique et ce n'est jamais plus de deux semaines en général avant que je fasse autre chose. Pour l'instant le jeu ne me convient pas trop, on va dire, niveau objectif. Donc après moi j'ai un peu visité tout ce qui se fait niveau infrastructures donc forcément j'ai rencontré un peu tout type de gens sur le jeu. Et puis, euh, j'ai aussi été un petit peu sur les serveurs anglais donc j'ai aussi rencontré des gens de là-bas. Et puis voilà en gros je pense. A moins que tu n'aies des questions plus précises.
- Est-ce que tu peux juste me dire ton âge et le type d'études que tu fais en ce moment ?
- Ouais, j'ai vingt ans dans moins d'un mois et là actuellement je suis en philo, en licence.
- Sur les activités de jeu, tu m'as dit que t'étais plutôt RP, PVP. Généralement quand tu fais des rencontres ça se passe comment ? Qu'est-ce que tu utilises comme infrastructures du jeu ?
- Bah la plupart du temps, c'est simplement par le billet des guildes en fait, tout simplement. Sachant qu'après ce qu'il faut savoir c'est que les guildes RP, c'est un peu un monde assez différent du PVP et du PVE dans le sens où le recrutement, c'est souvent on a une première interaction avec les gens qui en fait, fait qu'ils sont intéressés de te rencontrer, c'est pas juste finalement trié par ce que tu peux trouver sur le forum quoi, c'est vraiment par la communication parce que le RP est un peu spécifique niveau interactions sachant que tout est fait par les joueurs forcément faut réussir à trouver une communauté qui nous convient. Après donc c'est principalement là que j'ai rencontré des gens. A l'époque où j'ai fait du PVP et du PVE c'était aussi avec ma guilde RP qui était assez active dans ces deux domaines-là à l'époque. Et après ça m'est arrivé, effectivement, de rencontrer quelques gens en dehors de ça, donc, notamment des gens d'autres guildes RP avec lesquels j'ai pu devenir ami. Et puis après comme tout le monde, des fois sur le PVE, le PVP ça arrive de rencontrer des gens avec qui tu gardes une certaine interaction. Voilà.
- D'accord, et ça t'arrive de rencontrer des gens du jeu IRL<sup>230</sup> ?
- Alors, oui ça m'est déjà arrivé dont mon meilleur ami que je connais depuis quatre ans actuellement avec qui on se voit régulièrement même s'il habite pas à côté.

---

<sup>226</sup> Cataclysm, extension sortie en 2010.

<sup>227</sup> Mists of Pandaria, extension sortie en 2012.

<sup>228</sup> Warlords of Draenor, extension sortie en 2014.

<sup>229</sup> Dernière extension sortie en 2016.

<sup>230</sup> Dans la vraie vie.

- Les rencontres IRL, c'est dans quelles circonstances ? Je veux dire est-ce que par exemple c'est via des conventions, est-ce que vous organisez des sorties ensemble, ou ce genre de choses...
- Ouais, selon les guildes ça dépend. Ça ça a été annulé mais il y avait une époque on avait un projet de vacances communes avec des gens de la guilde donc des gens de la guilde dans laquelle j'étais. L'année dernière par exemple on a fait une IRL pour le film, la sortie du film *Warcraft*, on s'était rejoint à Paris. J'ai fait quelques conventions, la Japan expo avec quelques gens etc. Puis après concernant les histoires d'amour forcément j'ai fait des rencontres un peu plus privées quoi.
- D'accord, et donc tu m'as dit que tu avais rencontré ton meilleur ami sur le jeu ?
- Ouais, c'était début MoP, ça remonte il y a quatre ans et demi si je ne dis pas de bêtises. Il a un an de moins de moi donc lui était en troisième, moi j'étais en seconde. On s'est rencontré, bah, via une guilde RP en fait. Et puis bon bah l'amitié c'est pas faite tout de suite hein. Ça a pris une bonne année mais en fait on a continué à se parler puis un jour on s'est vraiment rapproché, on s'est rendu compte qu'on avait plein de trucs en commun. Puis c'est là qu'on est devenu meilleurs amis quoi. On a pas perdu contact.
- Il habitait près de chez toi ? Vous faisiez comment ?
- Lui il habitait à Paris, et moi à l'époque j'habitais dans le 62 donc... A cette époque-là on ne s'était pas vu en fait. La première fois où on s'est vraiment vu en face à face ça remonte à il y a deux ans pendant les grandes vacances où je l'ai invité chez moi à passer une semaine. Mais tout s'est bien passé en fait, on n'a jamais eu de problème sinon. La distance était pas forcément gênante dans le sens où pouvait quand même disposer de Skype et comme on était tous les deux des geeks on passait beaucoup beaucoup de temps dessus quoi.
- Les amitiés faites sur le jeu aboutissent toujours à une vraie rencontre ou c'est plutôt rare ?
- Ça dépend. Ça dépend parce que ça dépend des personnes déjà. Tout le monde n'est pas très à l'aise avec l'IRL, ça c'est un truc que j'ai pu constater dans le jeu, tout le monde n'est pas très à l'aise de rencontrer des gens IRL. Il y en a qui ont peur déjà par crainte de se rendre compte que les gens IRL ne sont pas pareil qu'IG<sup>231</sup> et je pense que ça arrive souvent parce que sur internet on a toujours une identité un peu différente de celle qu'on a en vrai. Pour ma part, les gens me connaissent tel que je suis avec mes défauts et mes qualités, ça je m'en cache pas, j'ai une grande gueule, ça faut le savoir, tout le monde le sait très bien. Quelque part c'est ce qui m'a permis de vraiment rencontrer des gens avec qui je me suis rapproché et c'est ce qui a permis, la plupart du temps, de vraiment pouvoir rencontrer les gens en vrai parce que quelque part ils savaient à quoi s'attendre en me rencontrant. Après en général, je ne pense pas que toute amitié aboutissent IRL déjà parce que, bon, le premier problème c'est la distance. Si tu te trouves un ami qui est québécois alors que toi t'es français, bon bah forcément ça va être un petit plus compliqué que si vous habitez à 200m l'un de l'autre. Après la distance ça dépend aussi des moyens, ça dépend de l'âge qu'on a parce que quand on est mineur, les parents ne sont pas toujours d'accord. Je pense que du coup ça dépend de trop de facteurs pour pouvoir établir une généralité dessus.
- Au niveau de t'as façon de jouer, tu as beaucoup de personnages ?

---

<sup>231</sup> En jeu

- Alors j'ai beaucoup de perso, maintenant je passe généralement beaucoup de temps sur un personnage et un petit moins, on va dire 25% de mon temps sur un deuxième, j'ai toujours un reroll<sup>232</sup> sous la main qui me permet de jouer. Maintenant du fait que j'ai fait du RP, j'ai dû monter énormément de personnages parce que pour les addons pour créer des PNJ<sup>233</sup> etc. Mais globalement je me suis toujours concentré vraiment sur un personnage selon des phases, j'avais mon druide durant, enfin durant Cata j'ai monté un chasseur orc, durant MOP j'ai eu un druide Worgen, euh durant WoD j'étais sur mon orc chasserresse et là sur Legion j'ai commencé sur un DK<sup>234</sup> Worgen et quand j'ai reroll sur un serveur anglais je suis parti sur un elfe paladin donc là-dessus je bouge beaucoup et je bouge beaucoup entre les factions.
- Comment tu choisies tes personnages ? C'est par rapport un look, de manière RP ?
- De manière général, je suis quelqu'un qui aime bien s'investir dans ses personnages, même dans les RP solo, c'est-à-dire que c'est souvent une question de race, de background etc. Je suis quelqu'un qui a beaucoup d'imagination donc qui aime bien essayer de se mettre à la place du personnage, même dans des jeux qui sont pas forcément prévu pour donc ouais en général je choisies vraiment à cause de l'ensemble des données : le background, le look, les animations, les quêtes qui sont proposés par rapport à ta race aussi donc c'est pour ça que j'ai souvent choisies Worgen, Troll, Orc parce que c'est des races que j'apprécie énormément. Après si tu étends aussi la question à la classe, histoire d'anticiper un peu, la classe ça dépend essentiellement du gameplay, là-dessus c'est vraiment une question de gameplay. Je sais qu'il y a des gens qui ont toujours jouer la même classe à travers le jeu peu importe le gameplay qu'elle a eu, moi si le gameplay ne me plait plus, je vais changer. Il faut que ça me plaise sur l'instant, l'aspect etc. Sinon je vais bouger.
- Plutôt personnages féminins ou masculins ?
- D'une manière générale, je fais plus de personnages masculins parce que surtout dans le domaine du RP, c'est moins évident de jouer un personnage féminin quand t'es un homme. Maintenant des personnages féminins j'en ai donc mon orque chasserresse, ma naine qui ont été mes mains<sup>235</sup> pendant deux périodes différentes. Mais après je saurais pas vraiment expliquer ce qui me pousse à faire un personnage féminin ou masculin c'est souvent une envie d'un moment. J'ai beaucoup d'envie sur des moments etc., qui peuvent changer ou pas et c'est souvent juste une envie genre mon orque c'est une femme par exemple comme j'avais déjà fait un orc mec auparavant je me suis dit bah là je vais prendre un personnage féminin pour changer un peu tout simplement.
- Comment est-ce que tu t'impliques dans tes personnages ? Ils te reflètent ? Tu as ma même identité dans le jeu que dans la vie ?
- Je pense projeter la même image par contre je pense que tout le monde n'a pas la même perception des gens entre IRL et jeux vidéo parce que le problème c'est qu'on a beau essayer de retranscrire ce qu'on est, l'écrit reste différent de l'oral, t'as pas le faciès etc., donc tu peux toujours jouer avec les smileys etc. donc après moi j'essaye toujours de retranscrire ma vraie image, après est-ce que les gens la perçoivent... Pas toujours, je sais que je suis quelqu'un qui parfois à un avis un peu spécial sur certaines choses, je sais que je suis même moi-même

---

<sup>232</sup> Personnages secondaires.

<sup>233</sup> Personnages non joueurs.

<sup>234</sup> Chevalier de la mort.

<sup>235</sup> Personnages principaux.

parfois froid, même si c'est pas voulu en fait j'ai tendance à m'exprimer de manière un peu froide etc. Donc je pense qu'il y a beaucoup de gens qui ont interprété des choses de ma part qui n'étaient pas vraies, en tout cas pas vraies IRL. Maintenant je pense que la faute m'incombe aussi, sûrement que je m'exprime mal mais ce n'est pas par volonté de m'exprimer mal, ça arrive, comment dire, j'ai du mal à exprimer exactement mon ressenti. J'ai fait une filière littéraire aussi à une époque donc je sais écrire quoi, j'aime écrire d'ailleurs c'est un truc que je fais dans mes loisirs, mais ce n'est pas toujours évident de vraiment réussir de s'adapter à chaque les locuteurs, je sais que j'ai vraiment rencontré des gens avec des âges divers, des opinions diverses donc c'est vraiment pas facile à ce niveau-là.

- Tu as déjà eu des surprises au niveau de ta perception de personnes qui étaient fausses ?
- Oui oui j'en ai eu plein. Bah mon meilleur ami par exemple, au départ je l'imaginai un peu moins coincé que ce qu'il est en vrai quoi. Ça vient du fait que c'est quelqu'un qui bouge énormément dans les guildes, qui aime aller voir un peu partout. Mais finalement quand tu le rencontres en vrai je me suis rendu compte que ce n'était pas tout à fait comme ça qu'il était. Il n'avait pas trop de mal à parler aux gens mais il n'arrivait pas à avancer vers les gens par exemple alors que dans le jeu il le faisait sans aucun problème. Donc ça, après, tout le monde a sa propre identité en ligne et sa propre identité IRL. Des fois elles sont vraiment raccords, des fois elles sont très différentes. Je pense que ça incombe à chacun de savoir ce qu'il veut être sur chaque truc.
- Qu'est-ce qui te plaît dans le *roleplay* ?
- Euh, je pense que le RP c'est un peu comme faire une pièce de théâtre ou un roman tout simplement. C'est finalement créer une grande histoire dans laquelle on a notre propre choix d'interactions et le *roleplay* à cet avantage finalement de pouvoir facilement rassembler les gens avec beaucoup moins de contraintes parce qu'un roman forcément tu l'écris tout seul ou avec une autre personne mais ça restera votre perception à vous. Une pièce de théâtre est pré-écrite donc la scène même si tu la joues un peu différemment de ce qui est censé être joué, ça reste quand même la même scène. Là où le RP en fait permet vraiment de créer une interaction, entre personnes, qui est libre à leur imagination propre. J'ai fait du jeu de rôle sur tous les supports, je suis passé par les jeux de société, je suis passé par le support forum, je suis passé par les MMO du coup et jeux de rôle papier que j'ai énormément pratiqué à une époque et c'est vraiment une façon de rassembler les gens qui est différente du reste, c'est vraiment on se crée un monde à nous dans lequel on peut faire entre guillemets ce qu'on veut selon les contraintes qu'on s'impose au sein de l'univers etc. Et c'est vraiment une expérience qui est assez unique, il faut aimer. Il faut aimer c'est sûr mais je pense que c'est vraiment une expérience qui est unique et qui est une manière de rassembler les gens, très différente de ce qu'on peut trouver ailleurs.
- Tu as donc fait des rencontres amoureuses sur le jeu, qu'est-ce que tu peux m'en dire ?
- J'en ai eu deux, la première ça a été, j'avais 16ans, elle avait 15ans. Ça a été euh voilà le grand amour d'adolescence machin, un peu bête finalement c'est genre la grande époque où on est persuadé d'être amoureux et que tout sera magnifique, avec des papillons, des paillettes tout ça. Et j'en ai eu une deuxième, sur mes 18ans, elle avait 18ans aussi, qui a été un petit peu différente, euh ça n'a jamais duré spécialement plus longtemps que ça. La première ça a duré deux mois, enfin ça a été vraiment très rapide. La seconde ça a duré plus longtemps on va dire au bout de la phase séduction entre guillemets, autant qu'on puisse le faire en ligne. Après, si

t'as des questions un peu plus précises je suis preneur parce que ça va être un peu dur de résumer ça.

- Des rencontres par hasard ou tu cherchais plus ou moins à faire des rencontres ?
- C'était toujours par hasard finalement, il y avait aucune volonté. C'était vraiment tu tombes sur la personne, t'apprends à discuter avec elle, tu joues avec elle, t'apprends à la connaître. Et tu te rends compte au final qu'elle te plaît bien. Euh généralement ça vient assez vite l'interaction. Je pense que comme en vrai tu te rends compte assez vite si quelqu'un te plaît ou pas. Donc souvent c'était en fait d'autres filles qui étaient dans la même guildes que moi tout simplement et du fait de jouer ensemble etc., on se rendait compte qu'on s'entendait bien et en fait on jouait ensemble. Ce qui faisait que à force tu créais des liens.
- Quelles activités est-ce que vous pratiquiez ensemble ?
- Ça a commencé en jeu tout simplement donc généralement on faisait tout ce qu'on trouvait à faire donc sur MOP faire des quêtes journalières, des donjons etc., sur WoD j'ai fait un peu de PVE au tout début donc voilà on s'est rencontré là-dessus puis RP, évidemment, forcément, puis après ça s'étend ouais tu prends le Skype de la personne, sur Mumble t'as tendance un peu à t'isoler avec elle pour discuter etc. parce que t'es bien t'as pas trop envie d'être dérangé. Sur Skype ensuite, des conversations un peu plus longues etc. où finalement t'es un peu plus posé que sur le jeu. Et puis après généralement tu vas sur d'autres jeux, tu essayes un peu ce qu'elle fait, elle essaye un peu ce que tu fais. Et puis après tu échanges les numéros forcément, sms appels etc.
- Vous vous êtes rencontrés en vrai ?
- Pas la première, la première ses parents n'étaient pas d'accord. Puisqu'elle était trop jeune et puis, comme je l'ai dit, ce n'était pas franchement, c'était une expérience bête. Je ne sais même pas si je pourrais vraiment qualifier ça de relation amoureuse, parce que c'est de l'amour jeune con, finalement tu comprends pas vraiment ce que c'est l'amour à ce moment-là. La deuxième par contre oui, on s'est vu une fois. Mais pareil, ses parents étaient assez stricts et il y avait quand même quatre heures de route etc. sachant qu'on n'avait pas, enfin moi j'ai la chance d'avoir un père assez aisé, elle avait pas une famille vraiment très fortuné donc ce qui fait que niveau déplacement tout ça c'était très très compliqué et donc on s'est vu qu'une seule fois.
- Lors de la rencontre, elle était comme ce que tu attendais ?
- Elle était un peu différente, plus réservée plus inquiète aussi je dirais puisque finalement elle avait déjà eu une relation auparavant qui s'était mal terminée mais bon après j'ai fait avec, je l'ai forcée à rien. On a rien fait de particulier, on a juste discuté, on s'est un peu baladé etc. Puis après moi je suis rentré le soir parce qu'il n'était pas question que j'arrive une première fois comme ça et que j'aille chez elle. Ses parents n'auraient jamais été d'accord. Donc du coup ouais on a discuté, on s'est un peu embrassé forcément mais on n'est pas passé à l'acte sexuel en tout cas pour ton information, fin je suppose que la question viendra un moment ou à un autre donc...
- Je ne comptais pas demander \*rires\*



- Bah je pense que ça peut être utile pour ton mémoire après. J'ai rien à cacher pour être honnête. Et puis voilà après tout simplement, ça a été une journée tranquille, un peu fleur bleue tout simplement.
- Vous aviez déjà échangé des photos ?
- Oui, il y a eu des échanges sachant qu'on a aussi, bah la distance joue en fait, on a un peu pratiqué le sexe par Skype tout simplement, pas de webcam mais simplement voilà quoi. Là-dessus on n'était pas gênés, on était vraiment pas gênés. J'ai toujours eu un rapport à la sexualité qui pour ma part était assez libre en fait et vraiment pas forcé donc moi personnellement je n'ai jamais eu de problème avec ça.
- L'apparence physique était importante pour toi ?
- Je pense que dans toute relation physique, dans toute relation tout court en fait, l'apparence joue parce qu'il y a aussi une part de ce que l'autre peut représenter niveau désir. Je pense que c'est difficile d'avoir du désir pour quelqu'un qui niveau apparence ne nous plait pas en fait. Donc oui pour moi ça a joué et de tout façon comme j'avais réussi à avoir son Facebook, je savais à quoi elle ressemblait avant de commencer vraiment jeux de séduction etc. Et pour moi oui c'est important ne serait-ce que pour le désir si le physique ne te plait pas, tu peux pas avoir de désir pour la personne, c'est tout bête.
- Selon toi, pourquoi ça s'est fini ?
- La distance, c'est très difficile d'entretenir une relation à longue distance quand on est aussi jeune question de budget, question de parents, question d'étude, question de temps aussi tout simplement. Et puis quelque part ça n'aurait pas été très raisonnable après c'est vrai qu'avec le recul je me dis ça mais sur le coup c'est elle qui a mis fin à la relation et ça a été assez brutal. En fait on était sur Skype un soir et elle m'a en gros envoyé un message cinq minutes après avoir dit qu'elle allait se coucher disant qu'elle ne pensait pas pouvoir continuer puisque ses parents feraient toujours barrage donc en gros ça s'est terminé de manière un peu abrupt quoi. Pas vraiment anticipé de ma part.
- Tes relations sur WoW ont été différentes de tes autres relations ?
- Bah je pense que déjà un point important dans les relations amoureuses c'est que la sexualité joue un point important et la sexualité sans contact physique c'est très vite lassant, enfin pas lassant c'est plutôt qu'en fait ça stimule un désir que tu ne peux jamais vraiment assouvir puisque t'es pas avec la personne. Cette absence déjà ça a tendance à être assez nocif parce que c'est vraiment un moment d'union unique entre deux personnes et ne peut pas pouvoir le faire c'est quand même très dommageable dans une relation je pense. Après le problème c'est que la distance, le fait de pas pouvoir se voir quand on veut ça n'aide pas du tout, vraiment pas, parce qu'après le fait qu'on est une relation assez libre ou une relation très proche où les deux sont tout le temps ensemble ou qu'il se voient quand ils en ont envie, le problème c'est que là tu peux pas te voir à l'envie, tu sais que tu dois programmer des weekend précis pour aller voir, bah en cas de problème quelconque dans ta vie tu sais ce sera pas possible que tu dois rebalancer le truc à un autre moment. C'est vraiment un problème de contrainte les relations à distance, c'est vraiment un très gros problème à ce niveau-là, t'es vraiment trop enchaîné en fait, c'est assez triste à dire pour une relation mais t'es vraiment enchaîné à l'autre d'une façon où tu ne peux même pas te dire que tu peux la voir quand tu

veux quoi. Donc en fait t'as beaucoup de défauts et je ne trouve pas qu'il y ait d'avantage à avoir une relation à distance par rapport à une relation proche quoi.

- Se lier à une personne est plus simple quand on a une activité commune ?
- Bah, forcément je pense que ce qui nous rassemble nous aide à nous entendre, c'est l'avantage de WoW parce que sur WoW, surtout quand tu fais du RP c'est souvent l'occupation principal des gens niveau divertissement donc là-dessus ça fait un gros point commun. Je pense que ça a bien aidé mine de rien pour ma première parce que je pense qu'en dehors de WoW, on n'avait finalement pas grand-chose en commun, c'est clair. Euh après faut pas non plus que ça se retourne contre soi, c'est-à-dire il faut aussi réussir à exister en dehors de ça quoi. Parce que, bon ça ne m'est pas arrivé pour ma part mais je pense que j'ai déjà vu puisque j'ai des connaissances qui ont des relations sur le jeu aussi et finalement tu te rends compte qu'en dehors de wow leur relation n'a pas l'air vraiment d'être trop ça, c'est pas une relation qui progresse vraiment dans le bon sens, où ils arrivent vraiment à se faire des activités communes en dehors du jeu, je vois vraiment qu'il jouent au jeu et sans jeu tu te dis bon est-ce que ça continuerait longtemps. Je ne sais pas si c'est clair ce que je veux dire mais...
- Oui je vois.  
Wow a pu être un problème dans tes autres relations ?
- Non j'ai toujours réussi à composer avec mon temps. Après je n'ai pas eu énormément de relations dans ma vie de manière générale, j'ai jamais été particulièrement... en chasse \*rires\* c'est pas très classe mais voilà. J'ai toujours été quelqu'un de plutôt tranquille c'est-à-dire si ça tombe tant mieux si ça ne tombe pas c'est pas grave. C'est la vie, je n'en mourrais pas. Donc à partir de ce moment-là, WoW n'a jamais été vraiment un problème dans le sens où quand je sortais avec quelqu'un elle savait que j'étais un geek donc que je passais pas mal de temps sur mon ordi, ça s'est clair et établi et du coup ça permet d'éviter les malentendus. Après il y en a qui pourrait tomber sur d'autres personnes qui sont un peu plus problématique et qui une fois dans la relation forcément imposerait d'arrêter de jouer etc. Mon meilleur ami a vécu ça, pour ma part je l'ai jamais vécu.
- Tu as déjà rencontré des évènements liés aux rencontres sur le jeu, des mariage virtuels ?
- Mariage virtuel oui mais c'était du RP donc ce n'était pas réel quoi. Après, point qui pourrait peut-être t'intéresser, je ne sais pas, c'est que souvent les rolistes en RP quand ils sont avec quelqu'un IRL qui joue aussi, ce qu'ils font c'est que souvent leurs perso sont amoureux aussi, ça c'est un détail du RP. Mais à part ça, non je n'ai jamais vu de truc étendu à ce point-là.
- Finalement, qu'est-ce que tu penses des gens qui se rencontrent sur WoW ?
- Je pense qu'une rencontre sur WoW, ça dépend de beaucoup de facteurs parce que déjà faut être prêt à faire des concessions avant d'accepter de se mettre en couple. Parce que bon c'est une peu ce que je reprocherais finalement à mon ex, ma deuxième quoi, c'est que ça servait à rien de lancer la relation alors qu'elle savait que ses parents seraient jamais d'accord, que du coup ça ne serait jamais vraiment possible. Donc déjà je pense qu'il faut bien être conscient des possibilités d'une relation. Et ça je pense, que ça vaut aussi pour l'IRL de toute façon, quand tu sais que deux personnes ne sont pas compatibles ça sert à rien de monter une relation parce que tu vas droit dans le mur. Après je pense également qu'en jeu il faut savoir distinguer le hors-jeu et le jeu en lui-même c'est-à-dire que tu peux apprécier de jouer avec une personne sur le jeu, tu peux apprécier l'accompagner dessus, ce n'est pas dit qu'IRL ça marchera

forcément du tonnerre. C'est pour ça que je pense qu'il faut déjà des rencontres avant pour être sûr que les deux personnes puissent être compatibles IRL. Et après forcément comme j'en ai parlé tout à l'heure, il faut aussi calculer la distance, voir si les milieux de vies sont compatibles. Il y a des sacrifices à faire forcément, il faut y penser avant de rentrer dans une relation.

- Plus qu'ailleurs ? Plus qu'une rencontre que tu ferais à la fac ou... ?
- Oui parce que forcément une rencontre à la fac tu serais à côté de la personne, vous avez généralement un objectif commun niveau étude, voilà il y a plein de points communs de base en dehors d'un simple divertissement qui réussissent à vous réunir, parfois même des différences qui réussissent finalement à aller entre elles, qui sont compatibles. Sur WoW c'est beaucoup plus dur à établir, parce que tout le monde est là pour s'amuser en général quoi. Donc tu as tous les bons aspects mais jamais les mauvais, tu n'apprends pas à connaître les mauvais aspects de la personne, c'est surtout ça.
- Tu as déjà utilisé des sites de rencontre ?
- J'en ai déjà utilisé oui. Comme tout le monde j'ai un peu bidouillé Tinder, et j'en ai utilisé une autre qui s'appelle Once qui est en fait une appli qui permet de faire une seule rencontre on va dire.
- Qu'est-ce que tu en as pensé ?
- C'est... Comment expliqué ça ? Ce que j'en pense c'est que les gens sont finalement très malhonnêtes avec eux-mêmes sur ses sites. Parce que je me suis rendu compte que la plupart des gens étaient soit souvent désespérés et osaient pas se le dire eux-mêmes soit finalement étaient souvent juste à la recherche d'une nuit. Après je me suis rendu compte que c'était quand même très superficiel parce que forcément le problème c'est que t'as accès qu'aux photos et que généralement le texte est limité pour pas endormir les gens qui lisent, déjà trouver des gens qui lisent c'est un peu compliqué. Donc du coup à moins d'avoir des photos qui attirent l'œil, forcément en tant que mec tu arriveras à discuter avec très peu de gens alors qu'à l'inverse les filles sont complètement spamées, ça je le sais parce que je connais des filles qui utilisent des sites de rencontre. Finalement c'est pas du tout équilibré parce que les garçons galèrent à trouver et que les filles se font harcelés toute la journée. Et puis le problème d'un site de rencontre c'est que c'est bien mais il y en a trop qui ont tendance à penser qu'un site de rencontre tu peux faire baser toute ta relation dessus, alors qu'un site de rencontre c'est juste une plateforme pour rencontrer la personne, c'est vraiment pas un truc où tu peux passer comme si c'était sur Skype, c'est vraiment pas un équivalent à Skype, c'est vraiment j'envoie deux trois messages, on essaye de se rencontrer IRL et puis on voit ce que ça donne, c'est tout. Ça sert à rien pour moi de trainer sur des sites de rencontre pendant des jours et des jours sur les sites de rencontre et ça il y en a qui essaient de le faire et je pense que c'est quelque part pour cacher leur timidité ou leur peur d'une rencontre en face à face.
- Donc pour toi sites de rencontre et rencontres sur le jeu, même si c'est des rencontres qui passent par le virtuel, n'ont rien à voir l'une avec l'autre ?
- C'est complètement différent, tu as une intention qui est plus honnête sur WoW. Et surtout même si ce n'est pas la personne en vrai tu as une vraie image de la personne qui est renvoyée. Je veux dire même si ce n'est pas son image réelle au moins c'est une image qu'elle se renvoie dans le jeu, une façon d'être etc. Sur un site de rencontre, ce n'est pas compliqué tu vas sur

internet, tu mets, euh je sais pas, « quel message envoyer à une fille pour la première fois », ils vont te répondre « coucou ça va » et tu vas envoyer ça. Donc finalement c'est trop facile de gruger sur un site de rencontre, de mentir etc. De toute façon il y a des tas de fakes qui existent et ça c'est de notoriété commune, tandis que sur wow t'es obligé d'avoir un minimum de sincérité envers les gens.

- Une présentation de soi différente finalement ?
- Ouais mais surtout, c'est une présentation que tu peux pas vraiment rendre artificielle parce que même si tu essayes de te donner une fausse image sur un jeu vidéo là je pense par exemple aux mecs qui se font passer pour des nanas pour s'attirer la sympathie de tout le monde, je ne ciblerais personne mais j'en ai connu. Je dirai surtout que tu ne peux pas toujours mentir en fait, il y a toujours un moment où ta personnalité va ressortir etc. parce que ne serait-ce même si c'est de l'écrit, à un moment en guildes quand on te parle, tu réponds du tac au tac. Un site de rencontre tu réponds quand tu veux, tu peux aller piocher sur internet entre deux, c'est facile de faire des réponses toutes faites, t'as le correcteur orthographique etc. si tu veux changer quelque chose voilà quoi c'est trop facile d'être dans l'artificielle dans un site de rencontre. Tandis que sur le jeu, le fait d'avoir un contact direct avec les gens, même si tu passes par une plateforme, fait que tu ne peux pas mentir en fait, enfin tu ne peux pas mentir à 100%, il y a toujours une part de toi qui ressort d'un coup.
- Tu as connu des gens qui utilisaient des personnages féminins pour s'attirer de la sympathie ?
- Ouais ouais c'est arrivé, notamment un gars dans une guilde RP qui comme par hasard n'avait jamais de micro et n'a jamais pu en acheter ce qui était complètement bidon parce qu'un micro t'en trouves à 10€ au premier magasin d'électronique qui passe. En gros il nous soutenait absolument que c'était une nana mais ça se voyait, enfin c'était évident, tout le monde savait que c'était un mec. J'ai vu que ça a très rapidement attiré la sympathie de certains de mes collègues de ma guilde.
- Comment tu savais que c'était un mec ?
- Sa façon de parler qui n'était pas du tout féminine, enfin c'est vraiment un ensemble de choses parce que pris à part chacun de ces détails finalement pourraient être faux. Mais dans sa façon de parler, sa façon de se comporter, c'est con mais même sa manière de jouer à un certain niveau, sa manière de jouer en RP aussi, tu fais souvent la distinction quand même entre femmes et hommes sur la manière de jouer, c'est un peu compliqué à expliquer pourquoi et je ne vais pas me lancer dessus parce que ça va prendre des heures. Mais il y avait vraiment plein de petits détails qui même si ça ne peut pas me faire affirmer à 100% que c'était un mec, on a quand même toujours eu le doute à plus 90% quoi. Après j'ai vraiment rencontré des mecs que je connaissais IRL qui me disaient ouais là je me suis fait passer pour une nana comme ça ils m'ont pris en raid et c'était vite fait quoi.
- Toi tu as un comportement différent en fonction de si tu penses avoir une fille ou un mec en face toi ?
- Oui comme en vrai, je suis quelqu'un qui pense que tu peux avoir des relations amicales avec les filles sans avoir d'arrière-pensées sur le truc. Mais à mon sens, je ne me comporte pas avec les femmes comme je me comporte avec les hommes. Il y a une interaction qui est différente, forcément une mentalité différente. Disons que ça ne me vient pas trop à l'esprit quand je vois

une amie de lui mettre une grande claque dans le dos en lui disant « salut ça va ? » voilà tout simplement.

- Et ça se retranscrit dans le jeu quand tu vois un avatar féminin ?
- Pas un avatar féminin, je suis neutre dans ma façon de m'exprimer quand je vois un avatar peu importe ce qu'il est. Par contre quand je sais que c'est une fille ou un mec là je change ma manière de me comporter. Je suis moins, enfin je sais que je peux être un peu plus, je ne dirais pas familier, mais avoir un comportement différent si c'est un mec ou une fille.

## Entretien avec Ilir, alias Darkmoor

- Tu peux commencer par te présenter ?
- Ilir, 18 ans, j'habite aux abords de Lyon, enfin pas très loin, à la campagne. Ça va faire plus d'un an que je suis avec ma copine et plus d'un an que je la connais déjà. Pas en couple direct, au début on était plus comme des amis et quelques mois après ça s'est fait tout seul, on a parlé, on s'est vu en vrai et voilà.
- Ok on y reviendra, tu peux me dire ce que tu fais comme études ?
- Ouais, je suis en deuxième année de CAP de vente, vente d'auxiliaire, tout ce qui est vente pas alimentaire en fait, je vends tout sauf l'alimentaire. Et l'année prochaine je prévois un bac pro en alternance, commerce, en deux ans.
- Quelles sont tes habitudes de jeu ? Tu joues depuis quand ?
- WoW ça fait très longtemps que j'y joue, j'avais commencé quand j'étais tout petit avec mes frères en fait. C'est mon grand frère qui lui avait commencé à Burning Crusade en fait, et à l'époque on jouait, en fait au tout début tout début, quand le jeu a commencé, on n'avait pas assez d'argent en fait parce qu'on était petit en même temps, et on jouait avec des essais de compte. On pouvait aller jusqu'au niveau 20 et après le compte s'effaçait, euh non en fait c'était une semaine et le compte s'effaçait. Ainsi de suite et ainsi de suite et vers Burning Crusade on a fini par acheter le jeu et après au fur et à mesure on a joué. Et j'ai repris à MOP<sup>236</sup> sachant que j'avais arrêté début Cata<sup>237</sup>. Depuis MOP je continue de jouer.
- Combien de temps par semaine à peu près ?
- Euh je dirais ça dépend, par soir en semaine je dirais que je joue 2-3 heures on va dire et en weekend ça varie des fois toute la journée et des fois j'ai pas trop envie, je regarde des séries...
- Quelles sont tes activités favorites ?
- Je fais beaucoup de *roleplay* sinon je fais du pve/pvp mais plus RP on va dire, je suis dans une guilde RP, je joue plus ce mode de jeu par rapport aux autres mais les autres aussi je joue, occasionnellement.
- Qu'est-ce qui te plaît dans le RP ?

---

<sup>236</sup> Mists of Pandaria, extension sortie en 2012.

<sup>237</sup> Cataclysm, extension sortie en 2010.

- Dans le RP ce qui me plaît c'est le fait de jouer d'autres personnages, le fait de se créer un peu une personnalité et surtout dans un monde fantastique en fait où il y a beaucoup d'interactions avec d'autres joueurs aussi. C'est surtout ça que j'aime, et ma copine aussi. D'ailleurs c'est comme ça qu'on s'est rencontré. Enfin pour préciser.
- Beaucoup de personnages ?
- Pour l'instant, j'en ai que deux.
- Comment tu les choisis, comment tu les crées ?
- En fait après ça varie, pour le RP je pense, le mieux c'est de connaître l'histoire de WoW et de bâtir une histoire sur toi-même, sur ton personnage sur cette histoire-là, sur le lore de WoW. Tu peux choisir je sais pas, tu peux commencer par être un gilnéen et quitter la ville parce qu'il y avait la malédiction, ensuite se retrouver à Hurlevent, il veut je sais pas, être barman, avoir des enfants, des trucs comme ça, des conneries, tu fais un peu ce que tu veux en fait mais en restant vraiment dans le thème. C'est ça que j'aime bien il y a beaucoup de choix, et surtout les autres joueurs, il y a vraiment des trucs marrant des fois, des interactions et voilà c'est drôle en fait.
- Comment t'en viens à discuter avec les autres joueurs ? Et quels moyens de discussion utilises-tu que ce soit dans tes relations amoureuses ou avec les amis que tu crées sur le jeu ?
- Après ça dépend, il y a certaines personnes où vraiment en fait nous on appelle ça le HRP. En fait il a le RP et le HRP, le HRP c'est le hors RP si tu veux. Et quand on parle vraiment genre pas en RP on parle entre parenthèses, on parle en HRP.
- De quel genre de choses vous parlez en HRP ?
- Bah en HRP, en fait c'est nous, nous derrière l'écran, c'est nous qui parlons, tu vois. Parce que quand on dit parle en RP c'est vraiment c'est le personnage qui parle, c'est pas vraiment nous, enfin c'est nous qui fait écrire le personnage, tu m'as compris. \*rires\*. Mais ouais en HRP c'est nous en fait, on dit des conneries. Mais sinon généralement avec le monde qu'il y a sur le serveur, par exemple moi je suis sur Kirin Tor, des fois le soir, par exemple un samedi soir, le monde qu'il y a, tu ne peux pas forcément parler à tout le monde en HRP si tu vois ce que je veux dire. On peut parler en RP bien sûr, mais après en HRP non, il y a des moments d'altercations mais vraiment après avec certaines personnes oui ou vraiment s'ils sont sympas.
- Du coup c'est juste pour dire des conneries ou vous parlez aussi de vous, de votre vie personnelle ?
- Pour dire des conneries, un peu de tout en fait. Mais quand je parle en HRP c'est vraiment avec des gens que je connais bien.

- Des gens que tu connais bien parce que tu les as rencontrés en vrai ou à force de jouer avec ?
- Bah c'est oui des gens que je rencontre en vrai, des amis. Par exemple, dans ma guilde, je parle d'une guilde RP, oui c'est des gens que j'ai sur Facebook etc. Mais c'est vraiment rare que j'invite des gens du RP sur Facebook. Je préfère garder une certaine distance en fait. C'est vraiment avec mes amis, on organise des trucs entre nous...
- Quand tu crées ton personnage, comment tu les choisis ? Tu veux qu'il te ressemble ou pas du tout ?
- Après il y a certains personnages, c'est vrai que je mets certains traits de caractères. Sinon il y a des personnages où vraiment je me mets dans le personnage ou vraiment avec une autre personnalité. Par exemple, moi de base, en vrai, je suis très calme mais je peux faire un personnage, il va être, je ne sais pas, un peu barbare, il va pas savoir très bien parler. C'est parce que je trouve ça drôle en fait. Masi c'est vrai qu'avec mes personnages que je joue vraiment souvent, sans le vouloir mais je pense que c'est un peu tout le monde, on y peut rien mais..., on mets un peu des traits de caractère de nous-même dans notre personnage, sans le vouloir. C'est normal
- Tu peux décrire ta rencontre avec la personne que tu as rencontré sur wow ?
- Alors comment on s'est rencontré \*rires\*. Bah en fait le truc c'est que moi j'étais en train de regarder le port avec mon personnage. A l'époque, le port était détruit, je ne sais pas si t'étais là vers Cata, après Cata plutôt. Donc quand il était détruit, avec mon personnage, j'étais en train de regarder comme ça. Et mon personnage vu que c'était une sorte de Gilnéen<sup>238</sup> qui avait quitté la ville, c'était un peu un mercenaire en fait, un peu un malfrat entre guillemets. Et donc j'étais comme ça en train de regarder le port, voilà. Et là je vois il y a une petite femme avec un bandana comme ça, elle vient comme ça et elle tente de voler mon personnage. \*rires\*. Enfin elle m'aborde comme ça. Et je la connaissais pas hein ! Et mon personnage, lui, vu qu'il avait déjà un passé dans ce genre-là, il s'y connaissait un peu mieux qu'elle en fait. Et en fait il l'a prise en flag, et il lui a dit non c'est pas comme ça qu'il faut voler. Mais elle, avec son personnage, elle s'y attendait pas en fait et elle s'est dit, en mode, il me prend il va me lâcher aux les autorités tout ça. Mais non lui, il lui a juste dit c'est pas comme ça qu'il faut voler, je vais t'expliquer comment faut faire tout ça. Tout ça en RP. Et ensuite on a commencé à parler en HR, comme je t'avais dit. On a commencé à parler et on s'entendait super bien. On s'est parlé pendant une semaine et après pendant un mois ou deux on s'est plus parlé du tout en fait. Moi j'avais arrêté un peu WoW. Et quand je me suis reconnecté sur le jeu, un mois ou deux après, et bah j'ai vu qu'elle était encore là. Et moi je pensais que c'était juste une connaissance comme ça, que j'allai voir une fois et qu'après c'était fini. Et je l'ai revu en fait et j'ai recommencé à parler avec elle. Et je lui ai « tu te souviens de moi ? » tout ça, elle m'a dit « oui je me souviens de toi, je t'ai pas oublié t'inquiète » tout ça. Et ensuite, on a continué à parler en fait, et au fur à mesure je lui ai dit. On n'a pas parlé en vocal tout de suite en fait, on

---

<sup>238</sup> Les Gilnéens sont les habitants humains de la nation de Gilnéas, l'un des sept royaume humain du jeu.



était plutôt distant entre nous. Mais au bout de quelques semaines qu'on parlait, on s'est dit aller on va faire un vocal. Tant qu'à faire on se connaît tout ça \*rires\*. Et on a commencé à parlé en vocal, je l'avais amené sur ce TS d'ailleurs. A l'époque, j'étais avec Vincent<sup>239</sup>, avec tout ça, on a parlé et au fur à mesure après, en avril dernier, on s'est mis en couple, après quelques semaines après je suis allé chez elle à Nice. On s'est vu. La première fois c'était un peu spécial en fait parce qu'on s'était jamais vu en vrai. Je sais plus, je pense que c'était la deuxième fois où c'était vraiment bien.

- Donc la première fois...
- On était gêné en fait.
- Tu avais déjà vu des photos d'elle ou pas du tout ?
- Ah oui oui. On avait fait des discussions en cam<sup>240</sup> avant. Et franchement au début je pensais pas que ça allait aller aussi loin. Je pense qu'on a laissé aller les choses en fait, et au fur à mesure, on n'a pas pressé les choses, on est allé comme ça, on s'est parlé, on s'entendait bien et au final on s'est dit pourquoi pas. Enfin voilà quoi, j'ai commencé à avoir des sentiments pour elle, et elle aussi et au final, voilà, on en est là.
- Maintenant, vous vous voyez souvent, comment ça se passe ?
- On se voit pratiquement tous les mois. En fait on alterne, des fois c'est elle qui vient, des fois c'est moi. Pour éviter de gaspiller trop d'argent, sachant qu'on ne travaille pas, on fait nos études nous deux. Ouais on se voit une fois par mois en fait, pendant les vacances.
- Vous continuez à jouer ensemble ?
- Ouais. Parfois elle est plutôt avec sa guilde et moi aussi mais des fois on prend du temps pour jouer ensemble.
- Quand vous jouez ensemble, c'est comme quand vous jouiez au début ou vous faites des choses différentes ?
- Pas forcément, enfin quand on joue ensemble, on ne joue pas trop RP ensemble en ce moment. C'était plus avant. Maintenant on fait plus du PVE tout ça ensemble parce que maintenant sachant qu'on est ensemble en vrai ça nous fait un peu bizarre de RP en fait. Sachant que nos perso étaient ensemble aussi au fur à mesure en fait. Nos persos en fait étaient ensemble et après on s'est mis ensemble nous, en vrai. Et ouais ça fait très longtemps qu'on n'a pas joué avec nos personnages. Mais sinon ouais on joue ensemble plus PVE je pense surtout avec la nouvelle maj<sup>241</sup>.

---

<sup>239</sup> Connaissance commune.

<sup>240</sup> Avec la caméra.

<sup>241</sup> Mise à jour.

- Avant de la voir, est-ce que pour toi l'apparence physique était importante ou est-ce que quand tu l'as vu, ça a changé ta vision d'elle ?
- Après ça, il y a beaucoup de personnes dans mon entourage, au début j'en ai pas parlé à ma famille parce que je savais qu'ils ne comprendraient pas forcément en fait. Mais j'en ai parlé à certains potes, dont Vincent et la guilde et tout ça, mais au début c'est vrai que j'avais un peu de préjugé par rapport à ça. Enfin plus parce que certaines personnes me le disaient en fait. Moi personnellement je m'en fichais un peu, mais il y avait beaucoup de personnes qui me disaient « fait gaffe, tu ne sais pas dans quoi tu te lances », moi j'ai préféré écouter ma propre conscience prenant en compte les conseils de chacun. Mais au final j'ai ouais j'ai préféré m'écouter moi-même et les préjugés les laisser un peu de côté on va dire.
- Et du coup quand tu l'as vu la première fois à la cam, tu as réagi comment ? Tu étais déçu, tu l'imaginais autrement ou... ?
- Non franchement quand je l'ai vu, je ne sais pas comment expliquer, c'était très spécial en fait. Parce qu'en fait sachant qu'on parlait déjà depuis plus de plusieurs mois quand même. Et bah c'était très spécial, enfin dans le bon sens hein. Mais je me souviens que oui, on était assis sur son lit comme ça, je la regardais, elle me regardait pendant cinq minutes comme ça, juste on se regardait, on se disait rien, juste on se regardait, genre comme si c'était quelque chose de fou en fait, qu'on soit enfin ensemble pour de vrai depuis tout ce temps. Mais vraiment pour nous c'était une évidence, on se regardait, et comme, ouais c'était une évidence, on se disait qu'on était fait l'un pour l'autre tout ça. Et ça continue hein, ça s'arrête pas. Moi, je suis content pour l'instant \*rires\*
- Et tes proches ont réagi comment ?
- La première fois que je leur ai dit, \*rires\* c'était un peu bizarre pour eux parce qu'en fait ils ne s'y attendaient pas. Je leur ai dit « oui papa maman, je vais chez ma copine à Nice », ils m'ont dit « hein ? Quoi ? ». Au fur à mesure, je leur ai expliqué un peu. Au début c'était un peu dur pour eux mais après ouais au fur à mesure, on finit par comprendre on va dire. Comprendre ce que ça voulait dire pour moi. Mais au début ouais ils ne comprenaient pas trop, mes parents. Mes frères me faisaient beaucoup chier par rapport à ça. Même maintenant, on fait avec \*rires\*. Mais maintenant ça va mieux en tout cas.
- Un peu hors sujet : quand tu vois des personnages féminins sur WoW, est-ce que tu changes ta façon d'agir ?
- Non, moi pas forcément, je ne fais pas trop la différence. Après c'est vrai qu'en RP quand mon personnage, par exemple, est un charmeur, oui forcément je vais aller voir les femmes, tout ça, je vais parler. Sinon moi en tant que personne je ne vois pas de trop de différence. Quand par exemple, une femme me demande de l'aide ou un truc comme ça, que ce soit un mec ou

une femme, je ne vais pas faire de différence, je vais proposer mon aide et tout ça. Je n'ai pas trop de préjugés par rapport à ça.

- Quand tu parles avec quelqu'un est-ce que tu cherches à savoir qui se cache derrière ou c'est quelque chose qui ne t'intéresse pas ?
- Euh franchement avec toutes les personnes que je croise, non. Enfin après si vraiment je fais du RP avec la même personne pendant longtemps, après oui, je vais vouloir savoir qui se cache derrière, je vais commencer à parler et tout ça, mais si c'est une personne lambda comme ça que je rencontre vite fait, non je ne vais pas forcément vouloir savoir après qui c'est vraiment. En plus, ouais c'est un jeu de rôle en fait, on porte tous des masques, c'est drôle en fait, c'est amusant.
- Tu as déjà vu des événements sur le jeu par rapport à la rencontre ?
- Non pas du tout. Après je sais qu'il y a des rencontres en RP, par exemple il y a une guilde sur mon serveur, une guilde taverne en fait ça s'appelle « La chope sucrée » et des fois par exemple, ils mettent en slash cri dans la ville, par exemple « ce soir la taverne est ouverte de 21h à telle heure » et après libre à toi d'y aller ou pas mais à part ces rencontres non je vois pas.
- Tu vas à la taverne et tu parles avec des gens ? C'est pas pour jouer, c'est pour parler ?
- Ouais voilà c'est ça, tu vas à la taverne, tu fais connaissance, c'est marrant.
- Tu l'as déjà fait ?
- Ouais ouais des fois quand je n'ai rien à faire et que la taverne est ouverte, j'y vais. Des fois je reste calme, j'attends que les gens m'abordent, des fois c'est moi qui vais aborder les gens, voilà des trucs comme ça.
- Dans ces cas-là, t'abordes comment les gens ? Vous parlez de quoi ?
- On parle de nos perso, logiquement comment on devrait parler en fait. Par exemple, si mon personnage c'est un gros fanatique de la lumière qui n'aime pas les morts vivants, bah il va parler que du massacre des villes humaines par les morts-vivants tout ça, tu vois ce que je veux dire. Si mon personnage c'est une sorte de malfrat qui fait un peu le con, bah je vais faire un peu le con, tu vois, ça varie en fait, selon le personnage que tu joues, c'est ça.
- Tu as déjà rencontré des gens d'autres jeux ? (on s'est mal compris)
- Ouais ouais, après ça faisait, enfin la guilde Eternal Wings, la guilde que Vincent avait créé avec Gianni je sais pas s'il t'en a parlé. Enfin au début c'était deux potes, Vincent et Gianni, ils ont créé la guilde « Eternal Wings » et on s'était rencontré à l'époque, il y a plus de trois ans déjà,

c'était à MOP je m'en souviens. Ensuite on avait parlé au début et ils recherchaient, je m'en souviens, des personnes pour faire un raid, un raid du roi Lich je crois, et ensuite moi je ne savais pas quoi faire donc j'ai dit ouais ok, ils ont dit venez sur TS, je vais sur TS au calme, je savais pas ce que c'était TS à l'époque, j'étais un peu petit hein \*rires\*. Je vais sur TS tout ça, on a commencé à parler, au début on était un peu timide tous, on a parlé et après on s'entendait vraiment bien et au final on s'est tous vu à la Paris Games Week de 2015 et ouais c'était super cool. Les seules personnes que j'ai connues sur WoW et après que j'ai vu en vrai ouais c'était les personnes d'Eternal Wings.

- D'accord, et sinon tu as déjà rencontré des gens d'autres jeux ou c'est spécifique à WoW ?
- Je pense que c'est plus spécifique à WoW ouais. C'est un MMO il y a beaucoup de personnes. Par exemple, c'est pas sur un Call of Duty que tu vas rencontrer des gens, tu vois, c'est pas la même chose en fait. Que WoW c'est plus proche.
- Tu as déjà joué à d'autres MMO ?
- J'ai testé d'autres MMO ouais, j'avais joué à *Star Wars : The Old Republic*, mais sur ce jeu je jouais plus en solo. Je ne cherchais pas trop à rencontrer d'autres personnes vu qu'il y a un univers beaucoup plus vaste que WoW en fait, au niveau des maps<sup>242</sup>, tout ça, tu peux aller sur les planètes et tout ça c'est vraiment différent donc ouais sur ce jeu je restai plus tout seul qu'avec des gens ou sinon avec mes potes des fois je leur disais venez sur ce jeu et ils venaient et on jouait ensemble mais sinon... Je pense que j'ai plus rencontré de personnes sur WoW que sur d'autres jeux.
- Je reviens un peu sur ta relation amoureuse : finalement en quoi tu dirais que le fait que ça parte de WoW ça a pu être différent d'autres relations que tu as pu avoir ?
- Bah le fait que ça parte de WoW, c'était spécial en fait, je sentais qu'il y avait quelque chose de différent des autres relations que j'ai pu avoir, tu vois. C'était, sachant qu'on habitait loin l'un de l'autre je sais pas, c'était peut-être le changement que je recherchais. Je sais pas trop comment expliqué mais ça m'a changé en bien en tout cas, changé surtout ma façon de voir les choses parce que c'est vrai qu'avant je me disais, on m'aurait dit plus tard tu seras avec une femme que t'auras rencontrer sur Wow, jamais j'y aurais cru, je me serai dit non c'est pas possible. Mais maintenant je me dit que ça peut arriver, faut pas avoir de préjugés, faut se dire que même si c'est un jeu, il y a une personne derrière l'écran, tu vois ? Et qu'on peut avoir des relations comme ça en fait.
- Tu penses qu'avoir une passion commune ça a aidé ?
- Oui je pense aussi, que d'avoir une passion commune, WoW, ça a beaucoup aidé. On avait plus d'intérêts ensemble en commun je pense.

---

<sup>242</sup> Les cartes du jeu.

- Du coup avec ton expérience, finalement, qu'est-ce que tu penses en général des gens qui se rencontrent sur WoW ?
- Je pense que ça touche une même passion en fait, et c'est vraiment bien parce que ça permet de rencontrer des gens avec, oui la même passion, et je ne sais pas comment expliquer ça, je trouve ça très différent qu'en vrai. Quand tu rencontres des personnes en vrai, c'est bien aussi mais tu n'as pas forcément... Par exemple, par écrit, les gens se sentent un peu plus libre qu'en vrai ils disent un peu plus ce qu'ils ressentent, ils sont moins timides en fait, c'est surtout ça. Les gens sont moins timides et du coup tu fais beaucoup plus de rencontres et au final si la personne est sympa ou non, c'est en fait, ça se fait au fur à mesure je pense. L'approche est plus facile sur WoW ouais. Après pour moi, moi en vrai ou sur WoW je vois pas la différence mais pour certaines personnes je pense que c'est plus facile sur wow que en vrai.
- Tu as déjà utilisé des sites de rencontre ?
- Non. J'ai jeté un coup d'œil sur certaines applications mais vite fait, rien de bien...
- Tu n'as pas aimé ?
- Non pas du tout, parce que c'est des personnes au hasard comme ça. Non j'aime pas du tout. C'est pas trop mon truc.
- Pour toi qu'est-ce qui fait la différence ? Qu'est-ce que tu n'aimes pas ?
- Sur les sites de rencontre ? Bah ce que j'aime pas, c'est plus le système que j'aime pas, des gens au hasard, même si sur WoW c'est un peu la même chose je suis d'accord mais je crois que ouais le système de gens au hasard, c'est pas trop toi qui les choisit en fait. Ils prennent un peu les points communs des personnes, ouais j'aime pas trop ce système qui te dirige vers certaines personnes, c'est eux qui te dirigent, alors que sur WoW t'es libre d'aborder n'importe qui. Même si c'est un peu, tu rencontres des gens aussi, mais t'es plus libre que sur un site de rencontre. C'est plus ouvert.