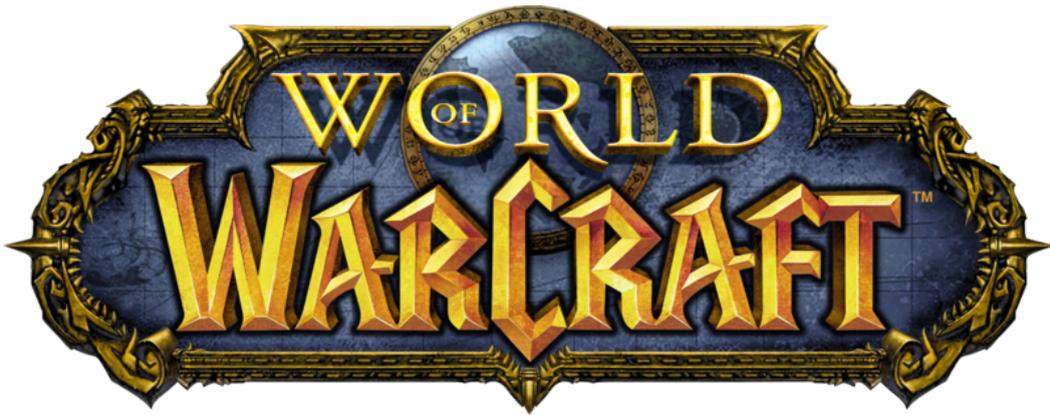


World of Warcraft

Diffusion et réception des univers fictionnels à l'ère du numérique



Célia NICOUD

Sous la direction de Jacques-François MARCHANDISE

Mémoire de recherche

Master 1 Cultures et Métiers du Web

Université Gustave Eiffel

2021-2022

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui, d'une façon ou d'une autre, m'ont aidées dans la réalisation de ce mémoire.

Tout d'abord à Messieurs Jacques-François Marchandise et Thierry Bonzon qui m'ont orienté dans la définition de mon sujet et dans mes recherches.

Et bien évidemment à la communauté de *World of Warcraft* et plus particulièrement les 171 personnes qui se sont prêtées au jeu en répondant à mes questions, sans le témoignage desquelles ce mémoire n'aurait certainement pas été le même.

Mais aussi à mes compagnons de master pour leur solidarité et leur bienveillance.

À mes proches qui me supportent tous les jours.

Mais les pages qui suivent sont également un remerciement sincère et profond à ma famille qui m'a toujours encouragée :

À ma mère qui dès mon plus jeune âge m'a initiée à la littérature et fait aimer les romans.

À mon père qui me laissait le regarder jouer aux jeux vidéo quand j'étais petite et qui un soir m'a montré ce nouveau jeu qu'il venait tout juste de découvrir appelé *World of Warcraft*.

À ma sœur qui, sans le savoir, est un modèle de détermination et une source d'inspiration au quotidien.

Table des matières

Remerciements	1
Introduction	4
Chapitre 1 - La fiction et les univers imaginaires : des mondes de possible	11
1. De la fiction aux "oeuvres-mondes"	11
1.1. La fiction comme "monde"	12
1.2. La fiction et ses publics	19
2. Des mondes pour jouer : le renouveau du médiéval fantastique	25
2.1. L'héritage de Tolkien	25
2.2. <i>World of Warcraft</i> , la Fantasy 2.0 ?	29
3. L'immersion dans les mondes fictionnels à l'ère du numérique	34
3.1. Jouer au jeu et jouer le jeu	34
3.2. Les joueurs et leurs avatars : l'immersion fictionnelle	39
Chapitre 2 - <i>World of Warcraft</i> : une expérience virtuelle, narrative et sociale	45
1. Un monde virtuel sans fin	46
1.1. Principe du jeu	46
1.2. Une pratique ludique par la répétition ?	53
2. Des histoires empreintes d'apprentissage : le <i>Player versus Environment</i>	57
2.1. Une narration ludique	57
2.2. Les joueurs, ces explorateurs immobiles : une expérience du voyage	63
3. Des joueurs formant une communauté active	67
3.1. L'apprentissage au coeur des sociabilités et des interactions	67
3.2. La guilde : la forme ultime de la communauté	72
Chapitre 3 - Les mondes virtuels dans l'espace social : la création d'une communauté de fans	77
1. La fabrication d'une culture commune	77

1.1.	<i>World of Warcraft</i> , un univers étendu	77
1.2.	Des joueurs devenus lecteurs et contributeurs de fiction	82
2.	Une relation à la fiction complexe	87
2.1.	Un même jeu, différents objectifs	87
2.2.	La fiction, une toile de fond ?	92
3.	Un sentiment d'appartenance ?	96
3.1.	La circulation de références	96
3.2.	L'investissement émotionnel à un monde virtuel	103
	Conclusion	107
	Bibliographie	111
	Annexes	115

Introduction

Je me suis toujours demandée ce que les gens autour de moi pouvaient penser de la fiction.

Non pas nécessairement de leur avis à propos d'une œuvre fictionnelle en particulier, mais bel et bien de ce qu'ils pensent du principe même d'histoire inventée qui est intrinsèquement lié à la notion d'imaginaire¹. Mais tout commence avec une question : comment peut-on définir notre rapport vis-à-vis de quelque chose qui n'est pas visible, pas tangible ?

C'est une question que je me pose depuis longtemps. Aussi loin que je me souviens, j'ai toujours aimé les histoires. A mi-chemin entre les contes que les adultes racontent aux enfants pour nourrir leur imagination et les rêves éveillés que je faisais sur des personnages fictionnels dans le but de prolonger leurs péripéties au-delà de la simple structure littéraire, mon enfance a longuement été bercée par la fiction.

Une curiosité qui s'est plus largement développée en grandissant. Tout a commencé par la lecture, premier support vecteur d'histoires, j'ai rapidement trouvé de quoi éteindre ma soif d'aventures à travers la lecture de romans fantastique². Les auteurs Bryan Perro³, Christopher Paolini⁴ et Pierre Bottero⁵, pour ne citer qu'eux, ont largement contribué à "mon désir de dragons"⁶. Mon rapport à la fiction s'est alors fait de plus en plus étroit, plus je lisais de pages à propos de ces univers lointains et plus je voulais en apprendre.

Ensuite sont intervenues les représentations matérielles. A travers le cinéma, les mondes que je me représentais mentalement prenaient soudainement vie, le principe même des adaptations cinématographiques. Je suis alors partie en quête de nouveaux territoires, de nouveaux films à regarder qui me permettraient de plonger la tête la première dans des univers irréels qui ne relevaient pas nécessairement du fantastique mais de la fiction de manière générale.

¹ "Fiction" et "imaginaire", deux concepts à priori jumeaux que je ne manquerais pas de définir par la suite lors du cadrage du sujet.

² Le genre fantastique (plus largement connu sous son nom anglais "fantasy") est défini selon le dictionnaire Le Robert comme : " [le] genre littéraire dans lequel l'action se déroule dans un monde imaginaire peuplé d'êtres surnaturels, mythiques ou légendaires". Le genre fantastique constituera longuement notre toile de fond dans le cadre de notre étude.

³ Bryan Perro, 2003, "Amos Daragon", Éditions des Intouchables.

⁴ Christopher Paolini, 2004, "Eragon, cycle L'Héritage", Éditions Bayard Jeunesse.

⁵ Pierre Bottero, 2006, "Le Pacte des Marchombres", Éditions Rageot.

⁶ Pour reprendre une citation de l'auteur J.R.R Tolkien : "I desired dragons with a profound desire."

Mais à l'instar des romans, les films ont une portée que je pourrais juger de plus limitée, dans le sens où ils ne font qu'inviter temporairement le lecteur et le spectateur dans leurs univers. Les histoires ont un début et une fin connus, les actions n'existent pas en dehors de ces moments.

C'est naturellement que je me suis ensuite tournée vers les jeux vidéo. Avec l'arrivée d'internet et la démocratisation des ordinateurs, ils devenaient alors de plus en plus accessibles au grand public. Les diverses avancées technologiques (comme le haut débit) permettaient désormais aux personnes d'être projetés dans les univers des jeux et d'en devenir de véritables acteurs. De *Tomb Raider*, à *Rayman*, en passant par *Spyro*, mon enfance a été remplie de jeux vidéo de toutes sortes. Je pouvais désormais incarner une multitude de personnages différents à l'infini, vivre un nombre illimité d'histoires. Jusqu'à un jour en 2006 où j'ai découvert un nouveau type de jeu vidéo, les MMORPG⁷.

Ces jeux en ligne offrent une grande liberté aux joueurs qui peuvent incarner un personnage qu'ils ont eux-mêmes créé et au travers duquel ils devront suivre une histoire et surmonter des défis, le tout en jouant en simultané avec d'autres personnes grâce à internet. Parmi les jeux alors disponibles à l'époque comme *Dark Age of Camelot*⁸ ou encore *EverQuest II*⁹, se trouve *World of Warcraft*.

Il faut alors remonter quelques années en arrière, plus précisément le 2 septembre 2001, jour durant lequel la société américaine de développement et d'édition de jeux vidéo, *Blizzard Entertainment*, a annoncé au monde entier le nom de sa nouvelle franchise, *World of Warcraft*. Le MMO sort officiellement quelques années plus tard, le 23 novembre 2004 aux Etats-Unis, soit le jour du dixième anniversaire de la licence *Warcraft*. Les joueurs français ont dû attendre quelques temps encore puisque le jeu n'est arrivé en Europe qu'au début de l'année

⁷ Acronyme pour "Massively Multiplayer Online Role-Playing Game" (en français : Jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs). C'est le diminutif "MMO" qui est le plus généralement employé par les joueurs et c'est le terme que nous utiliserons à présent.

⁸ Sorti en 2001, *Dark Age of Camelot* est développé par Mythic Entertainment.

⁹ Sorti en 2004, *EverQuest II* est développé par Daybreak Game Company.

2005. Ce départ en différé n'a pour autant pas empêché *World of Warcraft* de rapidement rencontrer un succès mondial sans pareil¹⁰.

De prime abord, le principe du MMO de *Blizzard* est assez simple : les joueurs incarnent un avatar qu'ils peuvent personnaliser de A à Z. Après la création, ils sont propulsés dans un monde imaginaire qui exige d'eux de l'implication et de la persévérance puisque pour faire évoluer leur personnage et arriver à la fin du jeu¹¹, ils vont devoir accomplir de nombreuses tâches. Pour donner du contexte à leurs actions, les joueurs sont guidés tout au long par une narration générale qui est composée d'une multitude d'histoires. C'est cette trame narrative qui va les amener à parcourir l'univers du jeu par le biais de différents pays (et même parfois différents mondes), à rencontrer une multitude de personnages connus ou non mais également à se battre aux côtés d'autres joueurs pour réussir les défis les plus difficiles. Dans *World of Warcraft*, les joueurs sont plongés dans un univers fantastique qui a en réalité débuté en 1994¹² et qui semble aujourd'hui ne toujours pas avoir de fin. En d'autres termes, la force de *World of Warcraft* réside principalement dans le fait que son univers fictionnel n'est pas apparu avec le jeu, mais existait déjà en dehors.

Nous pouvons observer que jusqu'à présent, un certain nombre de mots différents faisant tous référence au champ lexical de l'imaginaire ont été employés : "fiction", "imaginaire", "fantastique" ou encore même "univers fictionnel". Loin d'être utilisés de façon anodine, ces multiples termes vont en réalité constituer les piliers centraux de notre étude. Et bien que certains se ressemblent quelque peu à première vue, il est plus que nécessaire de faire une distinction.

Si à première vue les mots fiction et imaginaire paraissent quelque peu semblables, il apparaît nécessaire de faire une distinction entre les deux. De manière générale, la fiction est avant tout associée à la littérature et aux histoires : "Une fiction est un espace plus souvent imaginaire

¹⁰ La barre des 5 milliards de joueurs a été atteinte la première année de sortie du jeu : <https://www.gamekult.com/actualite/world-of-warcraft-5-millions-de-joueurs-45467.html>. Le jeu a également inscrit sa marque dans le Guinness Book des Records pour "la plus grande popularité sur un MMORPG".

¹¹ On verra au cours de notre étude que de nombreux chercheurs comme Vincent BERRY s'attardent sur le principe même de "fin de jeu" dans les MMORPG.

¹² Le jeu de stratégie Warcraft : Orcs and Humans est sorti en 1994 et il est le tout premier jeu de la série Warcraft.

que réaliste qui peut servir de cadre pour le récit d'une histoire. Les personnages qui y sont décrits sont dits "personnages fictifs". Une œuvre de fiction peut être orale ou écrite, du domaine de la littérature, du cinéma, du théâtre ou de l'audiovisuel"¹³. Nous pouvons aussi observer que la fiction s'inscrit également dans une étroite relation avec l'imaginaire puisqu'elle est notamment décrite comme étant une "création de l'imagination"¹⁴.

L'imaginaire semble quant à lui associer une dimension beaucoup plus personnelle dans sa nature que la fiction. Le terme est d'ailleurs défini comme étant ce "qui n'existe que dans l'imagination, qui est sans réalité", mais également ce "qui n'est tel que dans sa propre imagination."¹⁵. La définition du mot paraît même profondément ancrée depuis des siècles : dans le Dictionnaire universel de Furetière¹⁶, il est alors écrit que l'imaginaire était tout ce "qui n'est point réel et effectif, mais seulement en vision et en pensée. Les espaces imaginaires, c'est tout l'espace vide que nous pouvons concevoir au-delà du monde fini."

Nous comprenons alors que toutes les constructions qui relèvent davantage du cadre fictionnel (et donc par nature, opposées au réel) sont en réalité des produits fabriqués de toute pièce par l'imagination. En d'autres termes, les fictions apparaissent comme des inventions de l'Homme car elles découlent directement de l'imaginaire. Nous avons alors l'idée ici que les fictions sont en effet des produits qui ont un début et une fin, des histoires qui s'inscrivent uniquement dans le cadre spécifique qui leur est donné. Une fiction n'apparaît alors pas comme possiblement mouvante ou même capable d'évoluer et de grandir en dehors de sa trame narrative originelle.

Aujourd'hui, avec les livres, les films, les séries et les jeux vidéo, nous sommes entourés de fiction partout où nous allons, et pour la plupart d'entre nous, nous en consommons même régulièrement. Certaines fictions sont par ailleurs plus connues que d'autres et ont même réussi à conquérir de nombreux fans qui aujourd'hui constituent des communautés fortes et

¹³ Cette définition proposée par Wikipedia énonce également les nouvelles formes de fiction dans lesquelles nous retrouvons notamment la radio, la télévision ainsi que les jeux vidéo.

¹⁴ Selon le dictionnaire Le Robert.

¹⁵ Selon le dictionnaire Le Robert.

¹⁶ (Publié en 1690, le dictionnaire d'Antoine Furetière se voulait être un "dictionnaire universel contenant généralement tous les mots françois, tant vieux que modernes, et les termes de toutes les sciences et des arts".

reconnues. Il est alors facile d'observer que les fictions les plus diffusées dans notre culture populaire contemporaine font généralement l'objet d'un renouvellement régulier de la part de leurs auteurs. Contrairement à ce que nous pourrions penser, les fictions ne semblent alors pas nécessairement avoir de fin définie, leur intrigue est modulaire et modulable. Elles pourraient en effet s'étendre, s'expandre, jusqu'à alors devenir des mondes, des univers.

C'est à cet instant qu'entre en scène le dernier pilier nécessaire à la construction de notre étude : l'univers fictionnel. Il n'est pas le résultat d'une construction fictionnelle peu répandue voire hasardeuse, en réalité sans le savoir, nous connaissons tous une multitude d'œuvres mondes : *Harry Potter*, *le Seigneur des Anneaux* ou encore *Star Wars* pour n'en citer que quelques-unes. Chacune de ces trois œuvres peuvent être définies comme des œuvres mondes car elles se construisent dans un univers bien distinct et unique. Certains de ces mondes peuvent quant à eux être le produit d'un ensemble d'œuvres, c'est notamment le cas pour *Marvel* ou encore *DC Comics* — le nombre faramineux de comics constitue déjà un univers fictionnel bien bâti, mais ce dernier n'a fait que s'amplifier avec l'arrivée en grand nombre des adaptations cinématographiques donnant alors naissance à des sous-univers uniques comme le *Marvel Cinematic Universe*. Pour autant, pour qu'une œuvre fictionnelle devienne un univers, il ne suffit pas que son intrigue s'étende sur plusieurs livres ou films. Nous verrons plus en avant que, pour qu'une œuvre soit monde, elle doit tout de même remplir certains critères.

Néanmoins, au regard de ces quelques exemples, nous pouvons ainsi comprendre que les univers fictionnels semblent être nombreux dans le paysage culturel populaire. Il pourrait alors être intéressant de se questionner sur l'impact, autant positif que négatif, de ces nouvelles constructions fictionnelles. Une tâche laborieuse qui a notamment été appréhendée par la professeure et chercheuse Anne Besson qui a fait de la fiction et du médiéval fantastique, les principaux sujets de ses recherches. Au cours de ses études, elle souligne notamment le rôle décisif que jouent aujourd'hui les jeux vidéo dans notre rapport aux fictions. En effet, à une époque où internet est omniprésent, cette activité ludique et numérique a su se frayer une place de choix dans la culture médiatique. Nous verrons

qu'outre le cinéma et la littérature, les jeux vidéo semblent apparaître aujourd'hui comme un acteur influent de fiction.

Le rôle des jeux vidéo fait l'objet d'étude de nombreux chercheurs depuis les années 1990. Tout d'abord décriés et diabolisés dans les recherches comme étant des objets favorisant l'enfermement des individus et la violence, les jeux vidéo sont aujourd'hui observés et analysés sous un regard neuf. C'est notamment le cas de Sébastien Genvo qui, au cours de son étude "Le jeu à son ère numérique, comprendre et analyser les jeux vidéo", s'est interrogé sur la force de l'adhésion des jeux vidéo par les personnes à travers le monde en regroupant interrogations culturelles, sociales et sociologiques. Une base de recherche qui va inspirer Vincent Berry pour sa propre étude sur le domaine : "L'expérience virtuelle, jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo". Ce dernier s'est en effet interrogé sur les motivations des personnes pour les jeux vidéo, se demandant quels pouvaient être leurs centres d'intérêt ou leurs goûts culturels... Pour ce faire, il a analysé les comportements des joueurs de *World of Warcraft*. Étant un jeu en ligne multijoueurs avec des millions de personnes connectées tous les jours, le MMO de *Blizzard* peut s'inscrire comme un objet d'étude idéal. Différents travaux ethnographiques voire anthropologiques ont déjà été menés sur le jeu, comme c'est le cas de l'ouvrage " Dans la peau des gamers, anthropologie d'une guilde de *World of Warcraft*" qui a été réalisé par Olivier Servais. Par delà le fait de s'interroger sur les pratiques ludiques et sociales des joueurs en intégrant une guilde durant plusieurs années, Servais tente également de déconstruire les préjugés faits sur les jeux vidéo en démontrant que les joueurs sont des personnes aux profils variés.

Les jeux vidéo comme *World of Warcraft* nous invitent à nous questionner sur nos rapports avec le virtuel : comment est-ce qu'il participe ou encourage nos relations sociales ? Comment est-ce qu'il nous permet une immersion fictionnelle autre, si ce n'est même meilleure que celle permise par la littérature et le cinéma ?

Finalement, qu'est-ce qui nous séduit dans la fiction ? Qu'est-ce qui explique qu'un MMO comme *World of Warcraft* rassemble encore des milliers de joueurs après 17 années d'existence ? Toutes nos interrogations peuvent se connecter, se rassembler pour en former

une seule : comment un MMORPG ayant un univers médiéval fantastique a su créer une communauté de joueurs passionnés ? Car si nous comprenons que la force de la fiction par la littérature et le cinéma nous transporte dans des univers fictionnels autosuffisants et infinis, il serait particulièrement intéressant de mesurer l'importance de ce phénomène dans le cadre de ce jeu et d'observer comment cela peut impacter les joueurs.

Pour tenter de répondre à cette question, il paraît alors essentiel de se concentrer sur les joueurs de *World of Warcraft* car ils ont un rapport particulier avec le jeu et sont plus réceptifs à son univers. J'ai donc réalisé un questionnaire relatif aux pratiques ludiques et aux centres d'intérêt des joueurs afin de recueillir différents témoignages sur leur relation avec ce MMO ainsi que leur intérêt pour la fiction et pour l'*heroic fantasy*. Au total, ce sont 171 joueurs aux profils variés qui ont accepté de témoigner de leur expérience vidéoludique. Pour compléter ces informations, j'ai alors composé un corpus de sources internet comportant notamment les commentaires présents sur deux chaînes YouTube spécialisées sur l'histoire de *World of Warcraft* — celle de Sam Vostok (54 000 abonnés) et celle de Yunatahel (57 000 abonnés) — ainsi que ceux écrits par les joueurs sur le forum Mamytwink.com. Les joueurs sont extrêmement actifs sur les réseaux sociaux comme Facebook. J'ai décidé de compléter mon corpus web avec le groupe Facebook nommé World of Warcraft France (46 000 membres). Cet espace est quotidiennement et régulièrement animé par les joueurs qui témoignent de leurs interrogations, doute et amour pour le jeu en interagissant ensemble. Ils sont ainsi nombreux à débattre de sujets variés et à partager leurs créations inspirées de *World of Warcraft*.

Dans cette étude, nous nous intéresserons à la fiction, à la construction des univers fictionnels d'*heroic fantasy* et leurs manifestations aujourd'hui dans la culture populaire. Ensuite, nous verrons en quoi *World of Warcraft* propose une expérience fictionnelle et virtuelle attractive pour les joueurs, l'occasion d'également analyser leurs comportements sociaux dans le jeu. Finalement, nous nous pencherons davantage du côté des joueurs afin de comprendre ce qui caractérise le jeu à leurs yeux. Nous verrons ainsi comment et pourquoi ils forment une communauté virtuelle unie par le biais de leurs manifestations dans et en dehors du jeu.

Chapitre 1 - La fiction et les univers imaginaires : des mondes de possible

“Cette promesse de pouvoirs de la création fictionnelle, nous faisant allègrement franchir les limites de notre finitude existentielle, est si littéralement merveilleuse qu’il ne faut sans doute pas s’étonner de la fascination ancienne et durable qu’elle exerce”.¹⁷

1. De la fiction aux "oeuvres-mondes"

Nous sommes entourés de fiction. Comme nous le disions un peu plus haut, depuis notre plus tendre enfance tout autour de nous nous pousse à travailler notre imagination : des livres que nous lisons petits aux histoires que nous devons écrire en passant par les dessins animés et les films d’animation qui ont bercé notre enfance. Enfants, de nombreux acteurs nous entraînent à avoir une sorte de fascination pour l’imaginaire et tout ce qui n’est pas réel, un intérêt que nous conservons plus ou moins en grandissant. Nous ne parlerons pas ici forcément du registre fantastique ou merveilleux, de dragons ou de sorcières puisqu’il faut bien penser que la fiction englobe tout ce qui relève du rêve. Bien que nous observerons par la suite que le médiéval fantastique occupe une place bien particulière dans la création et la circulation de mondes fictionnels.

Il n’en est pas moins que notre intérêt pour l’imaginaire est profondément ancré en nous, comme un désir inextinguible, il est directement connecté à nos rêves et nos songes. L’imaginaire adopte alors le profil de l’infini éternellement insatiable. Notre imagination nous permet de nous transporter vers des contrées qui nous paraissent physiquement et scientifiquement inatteignables. Ce désir insatiable peut alors s’inscrire comme un lien entre les domaines de la psychologie et de la théorie de la fiction pour la valeur quelque peu “existentielle” qu’il comporte. Cette réflexion a été prononcée par plusieurs auteurs, comme Marielle Macé qui explique que ce désir de fiction trouve un sens à travers la quête d’un soi

¹⁷ Tiré de l’ouvrage d’Anne , Constellations - Des mondes fictionnels dans l’imaginaire contemporain, CNRS Editions, 2015, p.29.

entier et total. Elle décrit alors “le besoin d’inventer des mondes imaginaires, des ‘milieux de fiction’ durable” pour remplir “cette identité incomplète entre moi et ma vie”¹⁸.

Il faut alors s'éloigner de l'idée reçue que l'acte de création mentale imaginaire relève du puéril et soit la caractéristique même de l'adolescent¹⁹ refusant de quitter l'enfance pour endosser les responsabilités de l'âge adulte. Être fasciné par des histoires inventées n'est pas un plaisir réservé uniquement aux enfants et aux adolescents puisqu'il permet également aux adultes de prendre du recul sur leur propre vie, en s'en appropriant d'autres.

La fiction comme monde

En réalité, il se pourrait bien que notre intérêt pour la fiction et l'imaginaire ne date pas d'hier. En effet, s'interroger sur l'intérêt qu'à le cerveau humain à inventer des histoires qui n'existent pas, à s'intéresser à ce qui n'est pas réel ni tangible revient quelque part à se poser des questions philosophiques. Après tout, quelle est la nature de la fiction ? Quel sens pouvons-nous donner à ce que l'Homme invente ? Des telles réflexions abstraites sur le rôle de la fiction pour l'humain, il en existe depuis toujours, après tout il paraîtrait que même Aristote s'interrogeait sur la question et qu'il disait réserver au poète le domaine des “choses qui auraient pu être”²⁰, un domaine en totale opposition avec sa pensée platonicienne.

Il en est de même lorsque nous nous interrogeons sur la nature des œuvres fictionnelles que nous pourrions alors possiblement envisager comme étant des mondes uniquement accessibles par la pensée. Les univers fictionnels sont-ils seulement une invention contemporaine ? Après tout, et en dehors de tout jugement de valeur, il serait sûrement un peu réducteur de penser que les premières œuvres-mondes de notre civilisation soient *Harry Potter* ou *Star Wars*.

Au fil des siècles, des œuvres fictionnelles créées et diffusées comme étant de véritables univers, il y en a eu quelques-unes. Nous pourrions alors certainement remonter aussi loin que

¹⁸ “Le Total Fabuleux”, art, cit, p.222.

¹⁹ Selon Tony Anatrella dans son article « Les « adolescents » », (Études, 2003/7-8 (Tome 399), p. 37-47. DOI : 10.3917/etu.991.0037. URL : <https://www.cairn.info/revue-etudes-2003-7-page-37.htm>), cette expression exprime, d'une part, des adultes qui s'identifient aux adolescents pour vivre ; d'autre part, des jeunes qui ne parviennent pas à renoncer aux hésitations de l'adolescence pour accéder à un autre âge de la vie.

²⁰ Besson Anne, Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain, op. cit, p.29.

l'époque antique en citant les récits du *Cycle épique*²¹, qui regroupe en outre les écrits d'Homère ainsi que d'autres auteurs et qui ont, ensemble, contribué à la création d'un univers commun. Mais c'est également le cas de la légende arthurienne aux tonalités merveilleuses et dont l'origine remonte à l'époque médiévale. Une légende qui aujourd'hui encore fait l'objet de nouvelles créations fictionnelles, comme c'est par exemple le cas avec l'univers inventé par Alexandre Astier, qui a largement été popularisé grâce à la série télévisée *Kaamelott*²² et qui continue de se développer à travers une trilogie de longs métrages.

Bien qu'il n'y ait à première vue pas beaucoup de comparaisons possibles entre l'Odyssée et la légende du roi Arthur — notamment en ce qui concerne les modes de production et de diffusion — nous pouvons néanmoins observer que l'un des atouts majeurs communs de ces légendes réside dans la pluralité de leur forme. Ces deux histoires n'ont pas été racontées en une seule fois par une seule et même personne, leur matière a été segmentée et fragmentée au fil des décennies (voire des siècles) et des auteurs.

Cela nous permet d'affirmer que l'idée même que des histoires segmentées, écrites au fur et à mesure des années et des auteurs puisse alors se développer pour façonner un monde fictionnel riche a certainement toujours existé, mais cela ne veut pas pour autant dire qu'ils étaient considérés comme tels. Les modèles de construction narratologique encourageant l'histoire à adopter une approche totalisante ont longtemps été reniés, notamment parce que les classicismes refusaient de prendre en considération la possible valeur des œuvres composées, leur préférant des œuvres traitant de sujets réels qui symbolisaient par exemple la mesure et l'équilibre. Il faudra attendre le passage au 20^{ème} siècle pour que les considérations sur ces œuvres fictionnelles évoluent.

Si les grands modèles, leurs fonctions et leurs effets, étaient ainsi très tôt disponibles, et à travers des œuvres à la virtuosité assez insurpassable, si la visée totalisante n'a cessé de ressurgir sous des formes variées (l'encyclopédisme, notamment, en ce qui concerne les Lumières), ce n'est cependant qu'au XIX^{ème} siècle que se marquent "la généralisation, la

²¹ Également dénommé *Cycle Troyen*, c'est le nom donné à l'ensemble d'épopées qui ont servi à raconter la Guerre de Troie, de ses origines jusqu'aux événements de l'Illiade et l'Odyssée.

²² La série réalisée par Alexandre Astier a réinvoqué le mythe arthurien en France. Diffusée sur M6 entre 2005 et 2009, la série compte aujourd'hui 6 saisons (appelés livres), une dizaine de romans graphiques mais également des films, dont le premier est sorti dans les salles de cinéma le 2 juillet 2021.

systematisation [...], la fictionnalisation aussi de ces objectifs de totalisation”, le développement de la presse étant un facteur décisif ; puis, au tournant du XIXe et du XXe siècle s’opère la cristallisation lexicale conceptuelle qui va permettre de placer, puis de penser, tout cela sous un regard commun.²³

Le développement de la presse va permettre à la fois une démocratisation et un essor de la littérature, ces évolutions vont alors ouvrir la voie à une revalorisation des œuvres littéraires. Ces nouvelles fictions, Tiphaine Samoyault va les appeler “romans-mondes” :

C’est le modèle du roman réaliste, celui qu’on appelle communément par une détermination aussi quantitative que qualitative, le « grand roman du XIXe siècle », qui conduit à penser la distinction entre représentation et réalité, entre monde du roman et monde réel. D’une part, il pourrait sembler paradoxal de lui assigner, pour certaines de ses formes (et parmi les plus magistrales, de *La Comédie humaine* au *Monde réel* d’Aragon) la catégorie de roman-monde. Et qu’arrive-t-il, d’autre part, à cette catégorie lorsqu’on sort du modèle de la représentation pour entrer dans une poétique de l’énumération ou du collage ? Est-ce le roman qui fait monde ou bien est-ce le monde qui devient roman ?²⁴

Jusqu’alors, le roman est sans nul doute la forme la plus à même d’accueillir autant d’éléments variables que possible car “la longueur du roman et son pouvoir d’accueillir des personnages innombrables lui permettent de multiplier les intrigues, les événements, les situations de toutes sortes grâce à quoi le monde peut être exploré dans ce qu’il a de neuf et d’inconnu”²⁵.

Il y a alors dans la nouvelle littérature du 20ème siècle l’envie de créer des mondes qui fassent concurrence au monde réel. Rapidement des rapprochements se créent entre mondes romanesques et les romans épiques, largement associés à l’imaginaire. Une conséquence qui découlerait tout simplement de la fin de l’exploration du monde : « la clôture du monde, la conquête géographique une fois achevée, coïnciderait avec l’expansion de l’imaginaire romanesque »²⁶. Comme si l’être humain devait toujours partir à la recherche de nouveaux mondes à découvrir pour assouvir son besoin insatiable de nouveauté, ce besoin de ressentir la

²³Besson Anne, *Constellations - Des mondes fictionnels dans l’imaginaire contemporain*, op. cit, p.76.

²⁴ Samoyault Tiphaine, « La reprise (note sur l’idée de roman-monde) », *Romantisme*, 2007/2 (n° 136), p. 95-104. DOI : 10.3917/rom.136.0095. URL : <https://www.cairn.info/revue-romantisme-2007-2-page-95.htm>

²⁵ Isabelle Daunais, “De la vie idéale aux vies possibles”, *Vies possibles, vies romanesques*, p.19-30.

²⁶Christophe Pradeau, “Faire une fin”, *Vies possibles, vies romanesques*, p111-140, p.126.

sensation de nouveauté et de découverte, prodiguée par le débarquement en des territoires inexplorés et inédits.

Quoi de mieux alors pour partir à l'aventure en quête de terres inconnues que de les inventer de toutes pièces grâce à l'imagination ? C'est ainsi qu'entre les années 1880 et 1930 vont s'inventer la plupart des genres littéraires issus de l'imaginaire. Désormais les auteurs ne se cantonnent plus au monde qui les entoure, ils quittent la rive et partent désormais en quête d'ailleurs et d'inconnu. Les techniques de création des œuvres de l'imaginaire se dessinent peu à peu, les noms des genres littéraires vont à leur tour apparaître. Ainsi la science-fiction serait arrivée à sa forme initiale en 1929 à travers l'écriture d'Hugo Gernsback dont la route a été tracée grâce à Mary Shelley et de son célèbre *Frankenstein* ou encore à Wells et son roman *La Guerre des Mondes*. Si nous pouvons définir assez clairement l'année de naissance de la science-fiction, il n'en est pas exactement de même pour la *fantasy*. En effet, bien que le genre fantastique ait commencé à se dessiner aux alentours des années 1798 avec les écrits de Coleridge ou un peu plus tard avec les contes de fées de Perrault ; Jacques Goimard estime que le genre fantastique moderne serait apparu en 1949 à travers la sortie du *The Magazine of Fantasy*, rapidement rebaptisé *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, dans lequel de nombreux auteurs comme Lovecraft apparaissent.

Le roman fantastique dans sa forme originelle n'est pas si différent de celui que l'on peut lire aujourd'hui. Il s'inspire de fictions merveilleuses initialement réservées aux enfants telles que celles écrites par Lewis Carroll ou encore Charles Kingsley. Pour autant, la figure hégémonique de la *fantasy* reste depuis le début Tolkien qui a notamment écrit les romans *The Story of the Glittering Plain* ou *The Well at the world's end* avant de se lancer dans la rédaction de *Lord of the Rings*, publié en 1954. Tolkien, c'est l'art de plonger le lecteur dans un monde truffé de détails, animé par une faune et une flore unique et merveilleuse.

À travers son œuvre, Tolkien a réussi à délimiter les bases d'un nouveau langage fictionnel en montrant alors aux créateurs du monde entier le pouvoir illimité de la fiction. Et bien que les mondes fictionnels existaient déjà avant lui, c'est certainement Tolkien qui s'inscrit comme père des mondes fantastiques.

Aujourd'hui, dans notre culture contemporaine, de plus en plus d'œuvres de fiction prétendent pouvoir détenir le titre de "monde". Ces vingt dernières années, nous pouvons observer une montée flagrante de la présence d'œuvres fictionnelles se définissant comme étant des univers. Une volonté qui a notamment été mise en exergue avec les adaptations cinématographiques du *Seigneur des Anneaux* et d'*Harry Potter*, dont les premiers films sont tous deux sortis en 2001.

En réalité, le statut de "monde" n'est pas réellement à la portée de toutes les œuvres fictionnelles, il faut en effet pouvoir remplir quelques critères.

Tout d'abord, même si nous pourrions considérer que cette idée "va de soi", il faut qu'une œuvre fictionnelle soit vaste, d'un point de vue purement et simplement géographique. Pour Pierre Jourde, "plus l'invention porte sur de vastes dimensions, plus l'autonomie de l'œuvre par rapport au réel est grande"²⁷. Cette première caractéristique relève quelque peu du sophisme et de l'évident mais pour autant, ce n'est pas chose si aisée pour une œuvre-monde que de détenir une richesse narrative suffisante pour donner l'illusion à son public d'être une étendue infinie de territoires. Idéalement alors, il faut que ces univers fictionnels comportent

une différence manifeste et se place à une distance repérable de la réalité connue. Le décor dont il est question est donc celui d'une "géographie imaginaire" au sens que lui donne Pierre Jourde, impliquant "l'ampleur de l'espace considéré" et un réseau de toponymes inventés formant "une structure autonome nettement détachée de l'espace connu et exploré au moment où écrit l'auteur."²⁸

Bien que généralement, un univers fictionnel va avoir tendance à projeter son auditoire dans un monde qui n'a rien à voir avec le monde réel (comme *Star Wars* par exemple), il arrive cependant que de multiples œuvres de la culture contemporaine cherchent à fusionner les réalités, de sorte qu'elles ne soient pas entièrement distinctes l'une de l'autre mais plutôt entremêlées. Dans ces œuvres-mondes, l'univers imaginaire fait partie intégrante de notre réalité, c'est notamment le cas de *DC Comics* ou encore de *Marvel* mais également de *Narnia*, dont l'accès au monde imaginaire se fait uniquement à partir du monde réel.

²⁷ Géographies imaginaires. De quelques inventeurs de mondes au XXe siècle, Paris, José Corti, 1991, p14.

²⁸ Besson Anne, Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain, op. cit, p.50.

Pour autant, le monde fictionnel se doit d'être extrêmement détaillé. En soi, il doit quelque part pouvoir se présenter comme étant une véritable encyclopédie de l'univers qu'il présente. Car pour que le spectateur arrive à s'intégrer durablement dans ce monde, il faut qu'il puisse en connaître et en comprendre les coutumes et les règles. Par exemple, si la plume de Tolkien était également reconnue pour ses longues envolées descriptives, nous pouvons également prendre l'exemple de J. K. Rowling qui, en parallèle de la série de romans *Harry Potter*, a publié divers ouvrages qui n'ajoutent absolument pas de la matière diégétique mais permettent d'apporter une multitude de détails quant au fonctionnement de l'univers²⁹. Nous pourrions tout à fait transposer cette idée dans le cas des jeux vidéo, pour qu'une personne puisse jouer voire même accéder au jeu, il est nécessaire qu'elle comprenne les règles du jeu dans son ensemble.

Car il faut qu'un univers fictionnel ait beaucoup de place pour pouvoir accueillir le spectateur comme il se doit et l'inviter à participer durablement. En tout cas, il faut que ces œuvres puissent volontairement faire miroiter l'idée que leur richesse est telle que l'arrivée d'une expansion future de leur univers est entièrement probable voire même certaine — à l'image d'un film dont la fin ouverte annonce clairement aux spectateurs qu'ils sont en droit d'attendre la suite de l'histoire dans un nouveau volet.

Dans la fiction populaire contemporaine, qui dit quantité importante de contenu, dit généralement multiplicité des occurrences. Nous observons que les univers fictionnels s'étendent notamment de par le nombre de leurs manifestations. Pour une série télévisée nous pourrions alors parler de la multiplicité des occurrences par son nombre de saisons mais aussi la création de séries dérivées, pour les jeux vidéo nous parlerions davantage de mises à jour ou d'extensions. Il est rare qu'un seul et unique auteur soit à l'origine de l'ensemble des manifestations d'un même univers car cela requiert énormément de temps. En effet, rares sont les mondes qui se sont constitués en une seule et unique fois. Nous pourrions ici reprendre

²⁹ J.K Rowling a notamment écrit l'ouvrage "Le Quidditch à travers les âges" en 2001, qui explique les règles de ce sport totalement fictif et qui en relate également les événements historiques majeurs comme l'apparition du Vif d'Or. En parallèle est également sorti "Les Animaux Fantastiques" qui à l'origine était aussi livre-guide d'une centaine de pages. Dans la même lignée, nous retrouvons aussi "Le Guide magique du monde de Harry Potter" sorti en 2002, mais de nombreux autres livres du même genre existent également dans le simple but d'apporter des détails à l'univers des sorciers décrit dans la saga Harry Potter.

l'exemple d'*Harry Potter* — voire même du *Seigneur des Anneaux*. Bien que J.K Rowling et J.R.R Tolkien soient les principaux et uniques auteurs des formes littéraires de leur monde, les adaptations cinématographiques ont été créées par des réalisateurs qui, bien qu'ils aient tenu compte du matériau d'origine des oeuvres, ont ajouté, modifié voire supprimé des éléments de l'histoire, se plaçant alors en tant que contributeur et créateur de ces univers.

Les mondes fictionnels amènent donc à se faire connaître et reconnaître de par leur surprésence physique, c'est ainsi que nous pouvons parfois avoir l'impression que certaines œuvres de fiction sont omniprésentes dans la culture populaire. La nature transmédiatique d'une même fiction sur différents supports doit être retenue comme un véritable critère du "monde". C'est elle qui permet de les différencier des œuvres que nous pourrions qualifier de "classiques" et des "simples" ensembles.

Le "monde", "l'univers", c'est donc ce qui, à jamais inaccessible en tant que tel, dépasse et fédère les occurrences, leur donne leur cohérence tout en permettant leurs prolongements. Le monde est donc supposé plus pérenne que ses différentes expressions : il dure en s'étendant et il s'étend parce qu'il dure.³⁰

Aujourd'hui, les univers de la culture médiatique populaire se veulent de plus en plus nombreux et de plus en plus vastes. C'est une véritable course, chacune des œuvres essayant de prouver que son monde est le plus détaillé, le plus complet et le plus étendu de tous. Nous arrivons même à un moment où le simple statut de monde ne suffit plus, désormais la tendance se trouve principalement du côté des mégavers et des métavers. C'est notamment le cas avec l'univers de Marvel qui doit son existence au nombre faramineux d'ensemble d'œuvres qui existent sous des formats divers et variés³¹. Si la diégèse même de Marvel induit l'existence d'un univers propre qui coexiste en parallèle du monde réel, les comics et les films abordent la notion de multivers, expliquant alors qu'une infinité d'autres univers existent en simultané. Cette quête du "toujours plus grand" permet alors d'assurer l'existence d'un univers fictionnel, et plus frontalement la pérennité financière d'une franchise.

³⁰ Besson Anne, *Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit, p.49

³¹ L'univers créé à l'origine par les comics prend aujourd'hui une toute autre tournure avec les films produits par Disney. C'est alors qu'un sous-monde apparaît dans le monde fictionnel originel puisque l'action des films se déroulent dans un univers parallèle sobrement dénommé Marvel Cinematic Universe.

Nous avons alors des univers qui s'inscrivent à différentes échelles avec des mondes plus ou moins importants qui forment un ensemble, un tout, une constellation de fiction.

Que de mondes, dans les fictions, autour de nous , en nous ! On pourrait souhaiter prendre de la distance, du recul, garder la tête froide, regarder d'un peu plus près en quoi tout cela est en vérité, différent, mais non, la culture omniprésente dans laquelle nous baignons nous sollicite inversement à y plonger, à entrer dans les autres mondes, basculer, nous démultiplier, embrasser la confusion comme mélange et diversité.³²

Comme nous avons pu le voir, si les fictions autorisent les lecteurs à pénétrer durant quelques instants dans un monde imaginaire, les univers fictionnels quant à eux, les invitent à se créer une place durable. C'est pour ainsi dire ce qu'explique Macé quand elle décrit ce qui se passe lorsqu'un lecteur plonge dans l'univers du roman qu'il est en train de lire et que "l'expérience concrète de la lecture fait basculer la sémantique de la fiction dans une 'phénoménologie de l'imagination'"³³.

Car c'est bien en cela que réside la force de la fiction : réussir à transporter son auditeur par delà les limites du monde physique en réussissant à lui faire oublier l'environnement dans lequel il se trouve en l'invitant à s'imaginer ailleurs, dans un univers imaginaire. La fiction joue alors un véritable rôle sur son public en arrivant à le manipuler à sa guise selon les formes qu'elle adopte.

La fiction et ses publics

Jusqu'ici nous avons largement utilisé la littérature comme exemple de vecteur de fiction, en montrant que la lecture de roman permet de se projeter dans un monde imaginaire. Bien que Pierre Dumayet disait que "lire est la seule façon de vivre plusieurs fois"³⁴, si la littérature est certainement l'un des agents principaux œuvrant au profit de la fiction, elle n'est pour autant pas le seul. Bien qu'elle en soit sûrement l'une des plus anciennes, certainement suivie de près par les manifestations du spectacle vivant.

³² *ibid.*

³³ "Le Total Fabuleux", art, op. cit, p.222.

³⁴ Des mots que le journaliste aurait prononcés dans *Le Nouvel Observateur, Télérama*, peu de temps avant sa mort le 17 novembre 2011.

D'ailleurs, nous pouvons certainement questionner le pouvoir fictionnel des arts du spectacle comme le théâtre ou encore l'opéra. Après tout, la plupart se concentrent autour d'une diégèse, mettent en avant l'histoire de personnages fictionnels et usent de nombreux artifices pour donner de la profondeur aux fictions qu'ils proposent entre techniques de mise en scène, décors, musiques et dialogues. De plus, il est déjà arrivé que des univers fictionnels se manifestent dans le spectacle vivant comme ça a été le cas avec la pièce de théâtre *Harry Potter et l'Enfant maudit*, écrit par J.K Rowling et le dramaturge Jack Thorne en 2016. Bien qu'il pourrait certainement être intéressant d'étudier plus en détail l'attractivité fictionnelle du théâtre et de l'opéra sur ses spectateurs, nous préférons ici nous focaliser sur les formes de fiction populaires modernes.

La fiction a expérimenté un bouleversement majeur de ses techniques de représentation avec l'invention, suivie de la rapide démocratisation, du cinéma. Le début du 20ème siècle a certainement marqué un tournant majeur dans la façon dont les fictions étaient racontées jusqu'à présent. Désormais les personnes n'ont même plus besoin d'imaginer les décors et les personnages des univers fictionnels, ils leur sont visuellement présentés. Le développement rapide du cinéma qui s'est initié durant les années 1930-1950 a largement contribué à multiplier les moyens d'accès aux fictions, notamment avec l'arrivée des séries télévisées. Aujourd'hui, il est aussi courant d'aller voir un film au cinéma que de lire un livre. Ces deux activités de loisir sont d'ailleurs largement associées l'une à l'autre car il arrive généralement qu'une personne qui lise régulièrement des livres aille également au cinéma, regarde quotidiennement des séries et inversement.

Dans la culture populaire contemporaine, les accès aux fictions sont devenus extrêmement simplifiés, notamment avec la multiplication des plateformes de VOD. Aujourd'hui la fiction peut adopter une multitude de formes dont chacune est régie par des règles qui lui sont propres. Et bien qu'elles soient par définition totalement différentes, elles n'en sont pas moins complémentaires. S'installe alors une symbiose entre les différentes formes de fiction profondément renforcée par leurs différences, chacune venant alors compenser les défauts de l'autre, permettant à la fin aux personnes de posséder une vision complète et globale de

l'univers fictionnel, "tant de monde, dans nos livres et sur nos écrans, et surtout dans nos têtes, matériaux venus d'ailleurs, des fictions consommées depuis la petite enfance côtoyant nos productions personnelles, permanentes, de rêveries ou d'œuvres"³⁵. Développer un univers fictionnel sous différents formats permet alors de multiplier ses occurrences en toute simplicité, sans nécessairement provoquer une surprésence de ce dernier dans le paysage médiatique contemporain. Nous avons précédemment observé que, pour exister et subsister, un monde fictionnel a besoin de s'étendre.

Il ne faut pour autant pas oublier le potentiel financier que représentent les univers fictionnels car "les œuvres qui aujourd'hui se revendiquent ou doivent être décrites comme 'mondes fictionnels' sont vouées dans leur immense majorité, à la diffusion la plus large et donc populaire"³⁶. En effet, lorsqu'une fiction a le potentiel pour devenir un univers fictionnel c'est qu'elle arrive à convaincre beaucoup de personnes, des personnes qui ont de fortes chances de constituer une communauté au fur et à mesure des occurrences et donc les plus à même de devenir des clients fidèles. C'est notamment pour cette raison que *The Walt Disney Company* mise énormément sur les licences Star Wars et Marvel³⁷. Ces deux franchises ont a priori une capacité infinie à s'étendre de par leur richesse de détails et le nombre important de créateurs qui ont contribué à leur expansion. Il faut en revanche faire attention à respecter un certain équilibre entre fluidité dans la continuité de l'univers et les contraintes de suivi : le but étant de fidéliser des personnes à l'aide de contenu qu'elles aiment, tout en faisant attention de ne pas les lasser de l'histoire originelle de par la répétition des occurrences et sans pour autant les contraindre à suivre une narration exigeante qui finirait par les perdre.

Il est alors d'autant plus intéressant pour les entités qui participent à la création de ces fictions que les univers se développent sous différents formats médiatiques pour renforcer l'intérêt des communautés, car l'engagement d'une personne vis-à-vis de la fiction n'est pas du tout le

³⁵ Des mots que le journaliste aurait prononcés dans *Le Nouvel Observateur*, *Télérama*, peu de temps avant sa mort le 17 novembre 2011.

³⁶ *ibid*, p36

³⁷ En 2012, *The Walt Disney Company* rachète la société de production LucasFilm, depuis 5 films Star Wars et deux séries ont été produits, 3 nouveaux films sont encore attendus d'ici 2027. En ce qui concerne Marvel, le rachat a eu lieu en 2009, un an après la sortie du premier film *Iron Man* au cinéma. Depuis, ce sont pas moins d'une trentaine de films et plus d'une dizaine de séries qui sont sortis.

même selon si elle lit un livre, regarde un film ou même joue à un jeu vidéo. Multiplier les occurrences au travers de différents formats, c'est alors s'assurer de stimuler régulièrement — voire constamment — l'intérêt des fans.

Notre imagination n'est pas stimulée de la même manière selon nos activités. Comment expliquer clairement ce qui arrive à un lecteur lorsqu'il lit un livre ? A un spectateur lorsqu'il regarde un film ? Nous avons souvent tendance à penser que ces différentes activités sont atones car elles ne requièrent aucune action de la part des personnes qui s'y adonnent. Mais quelque part, cette fascination pour la fiction peut se révéler productrice, déjà de par l'ardeur avec laquelle nous cherchons à tout prix à nous connecter à ces mondes parallèles. Il y a, par-delà la simple action de lecture ou de visionnage, la projection fragile et éphémère dans un univers lointain qui demande tout de même un peu de concentration et d'imagination. Les mondes fictionnels ne sont pas la fin que nous recherchons, ce qui nous intéresse davantage ce sont les usages que nous faisons dans nos lectures et nos visionnages, ce bref instant durant lequel l'esprit passe d'un simple alignement de mots et d'images à la soudaine représentation mentale de paysages et de personnages imaginaires. Ces allers-retours entre mots et images d'un côté, concept et pensées de l'autre permettent selon Esquenazi, professeur spécialisé sur la relation entre la production culturelle et sa réception, de construire nos représentations culturelles : "le réel et l'imaginaire convergent pour former certaines représentations qui offrent à la communauté des marques symboliques de sa propre existence"³⁸.

Plus concrètement, nous pouvons nous interroger sur le rôle du lecteur ou du spectateur, qui induit sa manière de recevoir la fiction qui lui est donnée. Face à un livre ou à un film, nos actions sont quelque peu limitées : la diégèse se déroule dans un certain sens établi à l'avance, il n'est pas réellement possible d'interférer dans le cours des événements. Bien sûr, lire la dernière page d'un roman avant de le commencer ou regarder les dernières minutes d'un film que nous venons de lancer ne sont pas à proprement parler des actions qui permettent de changer la façon dont l'histoire va être racontée. Littéralement, un spectateur subit le film qu'il regarde : les images lui sont projetées dans un certain ordre, sans qu'il puisse rien n'y

³⁸ Cité dans Besson Anne, *Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit, p.39

faire. Il n'a absolument aucun pouvoir sur la fiction, alors maîtresse de la situation. Le lecteur et le spectateur ne peuvent qu'arrêter la progression de l'histoire, soit en arrêtant la lecture du livre ou en mettant le film sur pause. Pour autant cela ne change rien à la finalité de la diégèse puisque les événements reprendront leur cours dès l'instant où nous recommencerons la lecture. Le lecteur / spectateur est alors relégué au rang de simple pion, contraint de suivre, incapable alors de se connecter à l'univers fictionnel qu'il aime en dehors des mots écrits sur les pages et du cadre de la caméra. Il n'est pas possible de regarder sur le côté de la scène, de lire entre les lignes.

Il est cependant important dans le cadre des univers fictionnels, que les personnes aient un pouvoir d'action sur l'histoire, qu'elles puissent y contribuer ou en tout cas avoir l'impression d'y participer. Il n'est cependant pas chose aisée dans le cadre du livre ou du film de permettre au lecteur ou au spectateur d'avoir un pouvoir décisionnel qui lui permettrait d'enclencher le déroulement de l'histoire en dehors du simple fait d'appuyer sur le bouton pause de sa télécommande.

Nous pourrions penser que les techniques de narration ne sont pas très ludiques, qu'elles n'impliquent pas toujours suffisamment la personne qui souhaite se connecter à la fiction, c'est sans compter sur la montée en puissance du numérique. Depuis les années 1970, les avancées technologiques³⁹ ont permis aux univers fictionnels d'évoluer, de se transformer en mondes virtuels. Présentée alors comme une "nouvelle façon de réinvestir le rêve des mondes possibles de la fiction"⁴⁰. Cette nouvelle accessibilité technologique élargit encore le panel des possibilités en termes d'imaginaire et de fiction. La narration peut alors revêtir les traits du virtuel en se parant des atouts du numérique, cette nouvelle pratique fictionnelle va alors se matérialiser dans les jeux vidéo.

Le domaine vidéoludique permet l'émergence de narrations au travers de pratiques ludiques. Parallèlement à ce que nous disions concernant les livres et les films, les jeux vidéo autorisent le joueur à être acteur de l'histoire, il a un véritable rôle décisionnel. Le spectateur, désormais

³⁹ Nous penserons notamment à la démocratisation du haut débit SUITE

⁴⁰ Besson Anne, Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain, op. cit, p.37

joueur, peut s'exprimer et agir tout en étant dans le cadre d'une narration définie à l'avance par les créateurs — ici les développeurs et les game designers⁴¹. Car la structure d'un jeu peut être définie comme un modèle narratif, cela dépend bien évidemment de la nature du jeu en question. Différents chercheurs comme Kline ou encore De Peuter parlent davantage de scénario lorsqu'ils souhaitent qualifier la structure narrative d'un jeu. Si nous suivons cette hypothèse, nous pouvons alors rapprocher les jeux vidéo du cinéma, en partant du fait que ce sont tous les deux des objets fictionnels définis par une diégèse.

Les jeux vidéo se placent alors comme de nouveaux accès privilégiés aux fictions et plus particulièrement aux univers fictionnels. A l'image du quatrième mur au théâtre qui sépare les acteurs du public, les jeux vidéo viennent rompre le masque opaque qui séparait la personne du monde imaginaire et qui l'empêcher de se projeter plus en avant dans la fiction. En plus d'être spectateur et lecteur, il est désormais possible d'être joueur, d'incarner un avatar, véritable corps virtuel, et d'arpenter les terres des univers fictionnels.

Les jeux vidéo se détachent également des livres et des films de par leur nature non-reproductible. En d'autres termes, s'il peut nous arriver de relire un livre et revoir un film plusieurs fois, il est plus rare en revanche de refaire des jeux auxquels nous avons déjà joué. Dès lors qu'un jeu est construit selon une suite de quêtes ou de niveaux, il peut parfois être laborieux de le refaire avec autant de plaisir que la première fois. Cet aspect unique de la nature ludique des jeux vidéo a cependant un avantage : cela permet aux univers fictionnels de s'étendre toujours davantage. Car pour conserver ses joueurs sur un jeu ou une licence, il faut alors sortir du nouveau contenu et donc faire avancer l'histoire. Bien que certaines franchises fassent avancer l'histoire d'opus en opus⁴², elle n'en reste pas moins fragmentée, décomposée, ce qui freine la constitution d'un univers fictionnel propre. Il est en revanche plus commun de retrouver cette caractéristique dans les jeux de type MMORPG — que nous avons présentés au tout début de notre étude — qui entretiennent leur univers grâce à l'ajout régulier de nouveaux contenus. Bon nombre de ces MMO comme *Dofus*, *Lost Ark*, *The Elder*

⁴¹ D'ailleurs, selon Jenkins, un game designer est, dans le cadre des jeux vidéo, moins à envisager comme un narrateur que comme un architecte de la narration.

⁴² Ces notamment le cas des licences de jeux action-aventure RPG (Role Play Game) comme *Uncharted*, *Far Cry* ou encore *Assassin's Creed*.

Scrolls ou encore *World of Warcraft* construisent leur monde, leur décor en adoptant les règles de l'*heroic fantasy*, un héritage littéraire qui nous a été offert par Tolkien.

2. Des mondes pour jouer : le renouveau du médiéval fantastique

L'héritage de Tolkien

Les écrits de l'auteur J.R.R Tolkien sont une véritable source d'inspiration pour les créateurs d'univers fictionnels mais aussi pour les récepteurs — autrement dit les lecteurs, spectateurs et joueurs. Il est aujourd'hui courant que de nombreuses oeuvres fictionnelles soient traversées par des références directes au monde fantastique créé par Tolkien — ce serait un travail extrêmement fastidieux que d'en citer l'ensemble mais de nombreuses références à l'univers du Seigneur des Anneaux sont régulièrement faites dans le cinéma et la littérature moderne. L'héritage laissé par Tolkien est colossal et rayonnant, il a notamment inspiré de grands créateurs contemporains comme George.R.R Martin, l'auteur de la saga *A Song of Ice and Fire* qui a sobrement été renommée *Game of Thrones* pour son adaptation en série télévisée ; série devenue aujourd'hui une illustre représentante de la culture médiatique populaire.

Si Tolkien inspire toujours autant les nouvelles créations fictionnelles presque 70 ans après la sortie du *Seigneur des Anneaux*, ce n'est pas pour rien. L'oeuvre littéraire possède une rare richesse et une diégèse complexe ce qui permet l'aboutissement d'un univers fictionnel dense et complet. Il aurait retravaillé de nombreuses fois ses écrits, apportant toujours plus de détails à sa narration, a passé de longues heures à concevoir la carte de la Terre du Milieu, préférant alors se représenter mentalement le décor de certaines scènes⁴³. La particularité de l'oeuvre de Tolkien, c'est qu'elle est "une création singulière, mais elle appartient à tous tant elle renvoie

⁴³"Il faut savoir que l'imaginaire visuel est fondamental chez Tolkien. Dès sa jeunesse, il a été sensibilisé au dessin, à la calligraphie, à la peinture, par sa mère, Mabel, qui meurt quand il a 12 ans. Et petit à petit, un imaginaire mental s'impose dans ses aquarelles et ses dessins : un paysage de "fantasy" comme il dit. Cet univers va petit à petit donner naissance à la Terre du milieu, le décor du Hobbit et du Seigneur des anneaux. Cette Terre du milieu, c'est un peu comme si on la parcourait avec les personnages." cité de l'article *Comment Tolkien a écrit "Le Seigneur des anneaux"*, 28-10-2019, dernière lecture le 24-04-2022.
<https://www.franceculture.fr/litterature/comment-tolkien-a-ecrit-le-seigneur-des-anneaux>

à des éléments culturels connus, entendus, appris ailleurs que dans les romans : contes populaires, légendes, musiques, mythes et mythologies issus de la tradition orale et écrite⁴⁴.

C'est notamment grâce à sa narration et à ses écrits que cet intérêt général pour les mondes imaginaires va grandir. En proposant une narration généreuse qui révèlent une multitude de détails aux lecteurs, détails qui n'ont pour autant pas pour vocation de faire avancer la trame narrative mais qui apportent consistance et crédibilité au monde décrit. Face à ce flux important d'informations narratives qui constituent le monde fictionnel, le lecteur établit alors une mémoire de l'histoire et classe les données dans un certain ordre afin d'avoir une idée globale de ce qui alimente l'œuvre-monde. Ce travail de sélection d'informations contribue à alimenter et cultiver l'affect de la personne pour l'univers et bien que cet effet fonctionne pour l'ensemble des mondes fictionnels, il est d'autant plus puissant dans celui de Tolkien car ses romans sont de véritables encyclopédies, des glossaires et bestiaires sur la Terre du Milieu — d'autant plus qu'en dehors des romans, nous pouvons également trouver des lexiques, des cartes et même des chronologies et des généalogies⁴⁵... Ces informations annexes sont telles que chez Tolkien l'apport encyclopédique excède le contenu des fictions, une chose qui s'observe notamment à la lecture des livres de par le nombre important de pages servant uniquement à la description du monde et des environnements.

Au regard de ces informations, nous comprenons mieux comment et pourquoi Tolkien peut être considéré comme le fondateur, ou à défaut l'inspirateur, des univers fictionnels. Les mondes fantastiques sont nés de notre intérêt universel pour les fictions et de notre amour inconditionnel pour les détails. C'est notamment ce qui nous pousse à faire de la psychologie de personnages, à réfléchir à ce qui se passerait dans telle ou telle situation si un personnage agissait d'une certaine manière ou d'une autre. Nous sommes alors impliqués dans l'univers, nous en questionnons le fonctionnement et les règles, les forces et les faiblesses. C'est notamment grâce à sa richesse de détails que les possibilités quant à l'univers sont infinies et

⁴⁴ Berry Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, PU RENNES, 2012, p.107.

⁴⁵ L'arbre généalogique des personnes du Seigneur des Anneaux est notamment visible sur le site <http://lotrproject.com/>. Ce site contient également la carte de la Terre du Milieu ainsi qu'une chronologie et des statistiques sur l'univers de Tolkien. Dernière consultation le 25-04-2022.

c'est au regard de ce fonctionnement que des pratiques différentes naissent, car si l'univers est le même pour tous, son immensité permet à chacun d'en avoir une pratique et un accès unique.

Mais par delà la profondeur narrative qui permet au *Seigneur des Anneaux* d'être une véritable prouesse technique, si l'oeuvre a réussi à inspirer autant de créateurs et a contribué à la naissance de nombreux univers, c'est parce que tout au long de son écrit l'univers fictionnel fait appel à notre âme d'enfant, précisément Tolkien fait référence à une chose peu commune qu'il a dénommé notre "vieux désir de dragons". Un désir, qui rejoint notre besoin de nous imaginer ailleurs, en d'autres temps et d'autres lieux : "La fantaisie, la fabrication ou l'aperçu d'Autres mondes, était au cœur de ce désir de Faërie. Je désirais les dragons d'un désir profond"⁴⁶. Les dragons, les fées et les mondes imaginaires sont autant de choses que nous côtoyons quotidiennement enfant et que nous avons, pour certain, totalement laissé de côté. Pour Tolkien — comme pour C.S Lewis qui a écrit les sept romans constituant *Le Monde de Narnia*⁴⁷ — les récits romanesques puisent leur puissance de l'enfance et des pratiques enfantines comme la lecture de contes de fées et l'invention d'histoires imaginaires.

Tolkien, n'a pas abandonné ce qui chez Lewis mais sans doute chez beaucoup d'autres (il n'est qu'à regarder nos enfants jouer, ou à se rappeler nos jeux étant enfants) apparaît comme une modalité de la fiction primordiale mais première, un état naïf ensuite relégué dans sa boîte à souvenir.⁴⁸

Un "état naïf" que Tolkien aurait notamment entretenu pour ses enfants en élaborant une multitude d'histoires imaginaires comme par exemple la constitution d'un pôle Nord merveilleux habité par le Père Noël et un peuple de jouets. Nous retrouvons donc très tôt chez l'auteur une pratique enfantine dans sa manière d'aborder la fiction et l'écriture de façon élaborée et raffinée, ce qui lui permet d'adapter sa fiction ludique à un public certes adulte et averti, mais qui continue pour autant à croire en un merveilleux imaginaire. A proprement parler, la dimension ludique de l'oeuvre de Tolkien ne se situe pas dans son écriture même, elle

⁴⁶ "Du conte de fées", Faërie et autres textes, 1974, revue en 2003, Paris, Pocket, 2006, p.100

⁴⁷ Lewis a commencé la création du Monde de Narnia en 1950 avec le roman "Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique". Le dernier, "La Dernière Bataille", a été publié en 1956.

⁴⁸ Besson Anne, Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain, op. cit, p.13

se trouve plutôt dans la liberté que l'univers fictionnel offre aux lecteurs. C'est un peu ce que nous disions plus tôt, le monde d'Arda est tellement riche qu'il autorise les personnes y ayant accès à imaginer des scénarios parallèles, des possibilités autres que celles inscrites sur le papier. C'est cette liberté nouvelle qui va transformer le rapport des lecteurs aux mondes imaginaires et les inviter à jouer avec la matière qui leur est donnée.

Et c'est peut-être en ça que réside le véritable héritage de Tolkien : nous prouver que nous avons le droit de jouer, de plonger la tête la première dans des univers fictionnels d'*heroic fantasy* bien que nous soyons des adultes ayant laissé derrière nous enfance et contes de fées : "Les adultes qui jouent et se gavent de fiction ne sont certes pas des enfants et ne l'ignorent pas ; mais ils ont aujourd'hui socialement acquis le droit de prendre plaisir à se le faire croire"⁴⁹.

Cet appel au jeu va peu à peu évoluer et se matérialiser sous d'autres formes. Cela va se matérialiser dans la littérature sous les traits d'un nouveau genre romanesque : l'*heroic fantasy*. Mêlant traces du passé en empruntant le Moyen-Âge comme contexte historique et créations imaginaires de par l'utilisation du merveilleux et du fantastique, l'*heroic fantasy* se place comme le partenaire idéal pour notre imagination, et par extension pour les univers fictionnels. Il va également se développer sous d'autres modes de consommation ludiques comme le jeu de rôles⁵⁰ et les jeux vidéo. De par son oeuvre Tolkien

offre un univers de référence à qui veut produire des œuvres imaginaires, comme peuvent le faire les mythes, légendes et contes de nos traditions...La création est travestie en tradition immémoriale, mais réciproquement toutes les traditions mythiques disponibles sont mobilisées pour faire œuvre de création.⁵¹

Tolkien, en poussant les lecteurs à s'approprier cet univers de référence et à jouer avec, présente alors l'*heroic fantasy* comme un langage familier que tout à chacun connaît. Le

⁴⁹ Michael Saler, *As If. Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*, 2012, cité dans l'ouvrage de Besson Anne.

⁵⁰ L'origine du jeu de rôle (communément dénommé par son acronyme JdR) est étroitement liée à l'œuvre de Tolkien. Si au début le JdR se concentrait majoritairement sur le monde de *Donjons et Dragons*, il peut aujourd'hui se transposer dans n'importe quel univers fictionnel.

⁵¹ Brougière, *Jeu et éducation*, 2002, cité dans Genvo Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris: Editions L'Harmattan, 2009, p200.

recours à un univers fictionnel de référence permet donc la création de nombreux sous-univers, qui bien qu'ils soient différents, ne paraissent pour autant pas étrangers aux personnes qui y pénètrent. Ainsi les univers fictionnels s'inspirant de la richesse du monde d'Arda, s'inscrivent comme des mondes imaginaires secondaires qui gravitent autour du même soleil, chacun proposant à sa façon une expérience ludique unique. L'un des héritiers tout désigné du legs de Tolkien est sans aucun doute le MMORPG *World of Warcraft* qui s'inscrit alors dans la lignée des mondes fictionnels secondaires qui font référence à une œuvre mère. Ce jeu, comme d'autres avec lui, permettent de faire vivre les mondes fictionnels grâce à une accessibilité technologique, les transformant alors en mondes virtuels car "le double lien, très direct, du jeu avec l'enfance d'une part, la magie d'autre part, elles-mêmes très proches sous les auspices du merveilleux, explique en partie le rôle à la fois symbolique (avec le jeu comme emblème de la fiction aujourd'hui) et dynamique".⁵²

Mais la force de *World of Warcraft* réside dans sa manière de présenter un monde familier aux joueurs. Un monde qui possède une histoire et un lexique tout droit inspirés de l'imaginaire de l'*heroic fantasy* le tout mêlé à une pratique ludique qui favorise et encourage la créativité des joueurs, le jeu de rôle⁵³.

World of Warcraft, la Fantasy 2.0 ?

Si le médiéval fantastique connaît une popularité sans pareil depuis quelques années, c'est notamment dû au fait qu'il permet une grande liberté de création de par la richesse de la période à laquelle il fait référence. "Cet univers de fiction n'est pas choisi au hasard, il renvoie à un genre qui a dominé la culture adolescente ces dernières années. Appelé ici médiéval fantastique, ailleurs *heroic fantasy*, il mélange merveilleux et histoire ancienne".⁵⁴

⁵² Besson Anne, *Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit, p.368

⁵³ Selon Anne Besson, "les jeux de rôles papiers ont porté longtemps cette ambition de la "création d'univers", ce fantasme démiurgique de mondes qui continuent à vivre, à se développer en dehors de leurs créateurs d'origine". Cité de son ouvrage *Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit, p.357

⁵⁴ Brougière, *Jeu et éducation*, 2002, cité dans Genvo Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*, op.cit, p200.

Le médiéval fantastique fait généralement référence à des histoires anciennes qui s'inspirent majoritairement du Moyen-Âge. Une période qui est depuis longtemps d'ailleurs associée aux domaines de la fiction et de l'imaginaire. Les valeurs propres au Moyen-Âge se parent d'une voile de fiction, inconsciemment nous mêlons très facilement les notions de chevalerie et d'herboristerie avec des images de créatures magiques et de dragons, de magie mystique et de féerie.

Le Moyen-Âge contemporain est désormais largement analysé pour la véritable fiction qu'il est — produit d'une longue construction de l'histoire des mentalités, de la stratification d'un Moyen-Âge inventé en même temps que rejeté par la Renaissance puis à nouveau considéré comme un repoussoir par des Lumières que son obscurité effare et qui va finalement exercer un nouveau pouvoir d'attraction sur les Romantismes, fascinés par cette même noirceur et sur les sociétés industrialisées qui vont le concevoir comme monde-refuge de valeurs perdues.⁵⁵

Une période qui va, notamment grâce à l'œuvre de Tolkien, devenir un infuseur pour les mondes fictionnels et donc par extension — avec la multiplication des modes d'accès à la fiction grâce au numérique — devenir une véritable aire de jeu. A mi-chemin entre Histoire et inconscient collectif, le Moyen-Âge nous permet de nous projeter et de jouer dans des mondes imaginaires qui en reconstituent les lieux, l'architecture et les événements. Cette cohésion profonde entre fictions narratives et ludiques qui forme la genèse des mondes fictionnels contemporains est alors renforcée par le genre médiéval fantastique. Dans les jeux, que ce soit du jeu de rôle ou bien du jeu vidéo, nous pouvons créer des personnages et des scénarios très différents de ce que nous connaissons, sans pour autant qu'ils soient totalement détachés de la réalité de notre monde. Car le fait que cet imaginaire fantastique emprunte des éléments d'une période historique que nous connaissons tous pour la plupart depuis notre plus tendre enfance nous permet d'être déjà familier avec cet environnement fictionnel.

Il y a donc un rapport fusionnel entre jeux (de rôle et en ligne) et fictions d'*heroic fantasy*, car le jeu comme accès au monde permet quelque chose que la narration littéraire et cinématographique ne peut pas : une plus forte adhésion du joueur au monde fictionnel grâce à un ensemble de règles. Selon le théoricien Juul, les jeux vidéo ont fortement bénéficié de la

⁵⁵ Besson Anne, Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain, op. cit, p.428

démocratisation et la diversification des mondes fictionnels dans le sens où ils ont permis aux jeux de ne plus être uniquement perçus comme une suite de lignes de code et de règles :

Dans la mesure où les règles d'un jeu vidéo sont automatisées, le jeu vidéo permet des règles plus complexes et donc des mondes fictionnels plus détaillés ;

Dans la mesure où les règles sont accessibles au joueur, le jeu vidéo permet que l'attention du joueur se porte d'abord sur l'apparence du jeu comme monde fictionnel plutôt que comme système de règles ;

Parce que les jeux vidéo sont immatériels, ils peuvent proposer des mondes fictionnels plus facilement que les jeux non-électroniques.⁵⁶

C'est alors que tout se mêle en un enchevêtrement de domaines opposés : les notions enfantines de la magie des contes de fées et du jeu ludique érigent la *fantasy* comme un imaginaire universel qui vient aujourd'hui à trouver un vecteur d'expansion à travers la technologie, représentant de notre réalité contemporaine. Le tout forme alors une harmonie paradoxale dans la mesure où l'*heroic fantasy* est un genre fictionnel entièrement a-numérique et qu'il utilise cependant des supports électroniques comme les ordinateurs, les tablettes ou les smartphones comme vecteur. La "magie de l'ordinateur" qui, en alignant des suites infinies de 0 et de 1, arrive à construire des mondes fantastiques dans lesquels nous pouvons nous projeter, peut constituer une idée qui donne le vertige.

Présenter un monde imaginaire que les joueurs ont l'impression de déjà connaître constitue une force majeure et un atout non négligeable pour le succès d'un jeu. En effet, il est plus facile d'en apprendre les règles si nous avons l'impression dès le début d'évoluer en terrain connu. Pour autant, le jeu se présente rarement comme une forme première de fiction, il est plus souvent la résultante d'une œuvre originelle à laquelle il contribue en nourrissant son univers.

Le jeu est rarement à l'origine de conglomerats fictionnels les plus développés ou les plus denses, mais il en inspire profondément les appropriations et les axes d'évolution, les deux allant de pair : "le jeu (et plus généralement les logiques ludiques) sont essentiels en articulant

⁵⁶ Jesper Juul, *Half-real : Video games between Real Rules and Fictional Worlds*, 2005, traduit par Besson Anne dans son ouvrage *Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit, p.358.

ces univers à des pratiques”, mais aussi en influençant leurs structures et leurs thématiques privilégiées.⁵⁷

Cette théorie s’applique notamment à *World of Warcraft* dont les inspirations sont nombreuses et dont le genre médiéval fantastique particulier lui a permis de construire une communauté de joueurs-fans au sein de la culture populaire vidéoludique. Tout d’abord, le jeu se base fortement sur le monde et l’histoire des jeux *Warcraft*, car malgré qu’il soit aujourd’hui davantage considéré pour une oeuvre fictionnelle unique, le MMO est à l’origine — et reste aujourd’hui encore — un “simple” opus supplémentaire à la saga *Warcraft*. Originellement sorti en 1995, le tout premier opus de la saga intitulé *Warcraft : Orcs and Humans* se présente comme étant un jeu de stratégie en temps réel dont l’univers original est créé par la société *Blizzard Entertainment*. Et bien que *World of Warcraft* diffère de l’oeuvre parentale de par la forme, les développeurs souhaitant alors mettre en exergue un aspect roleplay en amenant les joueurs à créer et incarner des personnages⁵⁸, le fond lui reste le même. Car le MMO reprend l’histoire de base de *Warcraft* : dans le monde d’Azeroth, deux clans, l’Alliance formée par une société humaines et la Horde composée par des orcs, des humanoïdes quelque peu violents, s’affrontent pour se disputer des terres et ainsi accroître leur civilisation. Lors du passage de *Warcraft* à *World of Warcraft*, Blizzard expliquait alors que “les gens, les lieux et les unités du jeu de stratégie en temps réel accèdent au statut d’éléments présents et vivants dans *World of Warcraft*”⁵⁹. Nous pouvons tout d’abord noter la différence de portée fictionnelle voulue ici par le studio de développement rien qu’à la seule lecture du nom du jeu : *Warcraft* a maintenant l’ambition de devenir un monde à part entière. L’histoire simple d’un combat éternel entre deux clans se transforme et évolue pour passer au second plan, désormais ce qui compte, c’est le monde.

⁵⁷ Besson Anne, *Constellations - Des mondes fictionnels dans l’imaginaire contemporain*, op. cit, p.368

⁵⁸ En effet nous pouvons mettre en comparaison d’un côté le jeu de stratégie en temps réel qui demande au joueur de manipuler des soldats anonymes qui constituent une armée qui a pour unique but de vaincre le camp adverse et de l’autre la dimension jeu de rôle, plus personnelle, qui amène le joueur à incarner un personnage qu’il a lui-même créé.

⁵⁹ Autrefois visible sur le site officiel de *World of Warcraft*, cette phrase est citée dans l’ouvrage de Genvo Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris: Editions L’Harmattan, 2009, op. cit, p199.

Un monde qui ne puise pas uniquement son histoire du premier opus de la saga, mais qui emprunte également beaucoup au registre littéraire de l'*heroic fantasy* et donc par extension aux œuvres de Tolkien. Nous le verrons plus tard au cours de notre étude mais les références présentes dans *World of Warcraft* sont nombreuses, elles pullulent littéralement aux quatre coins d'Azeroth. Le joueur n'est pas dépaycé lorsqu'il joue à *World of Warcraft* puisqu'il retrouve des éléments populaires de la culture née du médiéval fantastique et du merveilleux. Ainsi, comme dans *Le Seigneur des Anneaux*, il est question de chevaliers et de magie, il y a des elfes, des nains et des orcs. Tout cet imaginaire se transpose dans le monde du jeu et fait l'une des forces du MMO de Blizzard. Par-delà ces éléments, il arrive régulièrement que les développeurs fassent des clin d'œil à des œuvres de la culture médiatique populaire et *Le Seigneur des Anneaux* n'échappe pas à la règle⁶⁰.

Si ce profond ancrage fictionnel issu de l'*heroic fantasy* permet alors de présenter *World of Warcraft* comme un monde fictionnel merveilleux et l'un des descendants directs des œuvres de Tolkien, définis comme les mondes originaux et la genèse du fantastique contemporain, après tout cela ne représente que le thème narratif et fictionnel du jeu, qui est totalement indépendant de son genre vidéoludique. Comme nous le disions, *World of Warcraft* concentre sa dimension ludique à travers la notion de roleplay, issue du jeu de rôle. Et si cette pratique ludique est probablement celle qui est le plus en lien avec le genre médiéval fantastique, elle donne également une nouvelle liberté au joueur. Le jeu de rôle légitime un juste milieu entre ludique et immersion, en somme l'activité idéale pour les univers fictionnels.

World of Warcraft permet aux joueurs, grâce à sa dimension ludique inspirée du roleplay, d'adopter une nouvelle posture. Et si certaines personnes s'y adonnent plus que d'autres en faisant du roleplay leur activité principale, le fait d'adopter une nouvelle identité en incarnant un avatar fait partie des règles inhérentes au jeu. Une forme de ludique inédite, qui permet alors d'accéder aux univers fictionnels différemment. Une chose qui n'aurait pas été possible avant certaines avancées technologiques comme la démocratisation du haut débit. *World of Warcraft* se situe alors à la croisée des chemins, entre usage de technologies contemporaines

⁶⁰ Cf annexe N°1 : Les jeux vidéo dans la presse, p.115

qui permettent le regroupement de milliers de joueurs sur des serveurs et recours à un univers fantastique issu certes de la diégèse de *Warcraft* mais qui trouve avant tout son empreinte dans les oeuvres merveilleuses de Tolkien.

3. L'immersion dans les mondes fictionnels à l'ère du numérique

Jouer au jeu et jouer le jeu

Le primat de l'aventure, la plongée dans le merveilleux et la coupure nette, visible, avec la réalité, semble pousser la fantasy vers le faire-semblant et le second degré, caractéristiques fortes du jeu. [...] Le "on aurait dit" du jeu enfantin s'exprime à merveille dans un environnement fictif qui, s'il se doit d'être cohérent, n'est astreint à aucune validation scientifique ni aucune légitimation rationnelle.⁶¹

Il est assez difficile de tenter de décrire clairement comment se produit et se construit l'activité d'un joueur lorsqu'il joue. Au rapport extrêmement frontal de la personne face à la machine, s'ajoute de multiples aspects sensoriels comme la vue et l'ouïe — voire même le toucher pour certaines consoles⁶² — qui viennent alors titiller notre imagination. A cela s'ajoute également les idées reçues longtemps véhiculées par des nombreux journalistes⁶³ dans les faits divers concernant la pratique des jeux par des adultes, contribuant alors à la naissance de la figure du *geek*. Selon Anne Besson : " Il s'agit d'une culture ludique, qui nous introduit à la grande question de la prégnance des jeux dans l'appréhension contemporaine du rapport aux mondes de la fiction : les geeks jouent, de multiples façons, comme le visionnage de n'importe quel épisode de *Big Bang Theory* l'illustre amplement"⁶⁴. Il faudra en effet attendre de nombreuses années pour que la place donnée aux jeux vidéo commence à évoluer. Pourtant les adultes ont toujours joué, certes autrement car généralement avec des jeux de

⁶¹ Antoine Dauphagne, "Dynamique ludiques et logiques du genre : les univers de fantasy", cité dans Besson Anne, *Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit, p.372

⁶² C'est notamment le challenge que tenait à relever Nintendo avec sa console Wii en alliant actions virtuelles et gestes réels grâce aux manettes de la console. Par ailleurs, les manettes de la PlayStation 5 sont dotées de connecteurs haptiques, qui permettent de retranscrire des impressions de toucher en fonction des actions réalisés par les joueurs dans le jeu (comme par exemple le fait de sentir la corde d'un arc se tirer) Equipement de Wii, manettes de PS5

⁶³ Cf annexe n°1 p

⁶⁴ *Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit, p.258

sociétés, de cartes et même des jeux d'échecs, mais il n'y a pas dans ces jeux populaires de projection, de dynamique du "faire-semblant". Là où la figure du *geek* à longterm choqué, c'est de par son naturel à adopter un comportement enfantin vis-à-vis du jeu. On joue alors comme on jouait enfant : on se crée un personnage, on établit un scénario et on fait *comme si* tout cela était réel. Et il y a d'ailleurs la volonté d'intégrer dans notre réalité des éléments de ces mondes fictionnels par l'acquisition de produits dérivés en tout genre (gadgets, figurines, posters, vêtements...). Avec le soutien de la fiction, les jeux contribuent à notre quête identitaire se présentant alors comme une forme d'apprentissage à travers l'enseignement de règles et la construction de soi.

Et paradoxalement, ces réflexions intrinsèquement liées à notre rapport personnel à la fiction et au jeu se développent majoritairement dans notre connexion directe à l'ordinateur. Une machine de calculs qui va réussir à véhiculer nos intentions dans le jeu, tout en nous permettant la projection dans un monde imaginaire grâce à des interfaces. De l'extérieur, il peut paraître difficile de concevoir comment un clavier et une souris, reliés à une machine froide équipée d'un processeur peuvent nous permettre de jouer et de nous projeter. Alors comment se produit le jeu ? A quel moment commençons-nous vraiment à jouer ? Tout comme un livre ou un écran de cinéma, l'ordinateur n'est qu'un support matériel, un portail dimensionnel nous autorisant à voyager entre la réalité et l'imaginaire. De même que l'alignement seul de mots ou d'images ne permettent pas notre transfert dans un univers fictionnel, ce n'est pas au simple lancement d'un logiciel ou à l'activation de quelques touches sur un clavier que la magie opère.

Le jeu est-il finalement une action ou un état d'esprit ? Car pensé de façon extrêmement frontale, l'activité en elle-même du jeu n'est autre qu'une série de mouvements : déplacements de la souris sur le tapis, clics et appui sur les touches du clavier. Envisagé cependant comme un état d'esprit, le déplacement de la souris permet de faire tourner la tête à un avatar, le clic se transforme en frappe, en sélection d'un personnage ou d'un ennemi, la pression des touches d'un clavier devient alors marche, course, attaques spéciales et incantations magiques.

Le jeu est effectivement avant tout un état d'esprit particulier. Demander à quelqu'un si ce qu'il est en train de faire est du jeu, s'il est en train de jouer, c'est tout d'abord concéder que le seul comportement de la personne ne permette pas d'être certain de l'activité qu'elle mène. De plus, il ne suffit pas de dire que l'on joue, ou d'être qualifié de joueur, pour être effectivement en train de jouer. Il suffit de penser à ces réunions familiales un week-end d'automne, où la sempiternelle partie de scrabble est suggérée. Autour de la table, plusieurs personnes déclareront qu'elles jouent, bien qu'elles n'adoptent pas toutes cette attitude...⁶⁵

En réalité, il ne suffit pas de dire que l'on joue, il faut le faire. Il ne suffit pas de lancer un jeu vidéo pour jouer, il faut provoquer les actions. Pourtant, c'est avant tout un état d'esprit fragile, qui ne tient qu'à la seule immersion du joueur dans le jeu ainsi qu'à son bon vouloir. Car jouer, c'est faire quelque chose activement sans pour autant en avoir conscience. Jouer, c'est manipuler une interface afin de nous transposer sans que nous en prenions totalement conscience dans l'univers du jeu afin d'incarner une autre forme. Et c'est précisément dans ce passage entre réel et imaginaire, connexion frontale à l'ordinateur et déconnexion quasi totale de la réalité que réside l'état d'esprit du jeu ; car "si l'on pense que l'on joue alors on ne joue plus : on se regarde jouer"⁶⁶. Nous cherchons volontairement à provoquer et à amplifier cette attitude mentale précaire, notamment grâce à l'utilisation de matériel spécifique — en portant par exemple un casque afin de n'entendre que les sons qui proviennent du jeu et non ceux du monde extérieur. Ce genre d'accessoires nous permet alors de nous extraire de la réalité, de faire *comme si* elle n'existait pas, jusqu'à le croire pendant de brefs instants. Car si le jeu réside davantage dans ce qui n'est pas tangible, il n'en reste pas moins qu'il se produit bel et bien quelque chose dans la réalité. Comme dans n'importe quelle autre activité, le joueur doit effectuer un geste physique sur l'ordinateur pour déclencher une action. Le joueur oscille alors constamment entre deux plans car pas entièrement présent à ce qu'il fait réellement mais entièrement dévoué à ce qu'il croit faire ; "il est ce héros, ce conquérant, ce séducteur ; en même temps, il ne l'est pas, puisqu'il n'est que lui-même et qu'il joue". Le joueur ne peut donc jamais totalement s'abstraire de la 'réalité ordinaire' ; en ceci jouer ce n'est pas rêver. Le jeu n'est donc pas tant une activité 'fictive' [...] que 'fictionnelle'⁶⁷.

⁶⁵ Genvo Sébastien, Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo, op.cit, p.112

⁶⁶ ibid, p.111.

⁶⁷ ibid, p.114

Ce qui peut être perçu comme de la frappe frénétique et rustre de touches d'un côté, n'est en réalité perçu que comme un enchaînement de techniques de l'autre. Et c'est en cela que se situe toute l'ambivalence du jeu : le joueur, lorsqu'il joue, n'a pas conscience de jouer au moment où il le fait. Cependant, si un joueur se laisse prendre au jeu, il sait pertinemment que toutes ses actions ne sont réalisées que dans le cadre d'un jeu vidéo et que ce n'est pas réel bien qu'il accepte d'y croire sur le moment. De la même façon que lorsqu'il lit, le lecteur au bout d'un moment n'a plus l'impression de lire. C'est d'ailleurs sensiblement la même chose pour un spectateur devant un film : nous savons pertinemment que ce que nous voyons à l'écran n'est pas réel, pour autant nous acceptons d'y croire, nous jouons le jeu. Cela rejoint ce que nous écrivions plus tôt, l'immersion fictionnelle est universelle à tous les supports.

Le jeu ne prend place ni au sein de la réalité "extérieure", "du dehors", dont la perception peut être "partagée" et qui est de l'ordre du "non-moi", ni au sein de la seule réalité "intérieure", qui est de l'ordre du "moi", du fantasme. La réalité dans laquelle se réalisera l'action du joueur prend place dans le cadre d'une aire qui se situe entre ces deux pôles, où le joueur va transposer les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau. Il s'agit donc de transposer les objets de la réalité ordinaire dans une autre réalité, sans être néanmoins complètement déconnecté de la première.⁶⁸

Pour autant, dans les jeux vidéo, nous attendons la participation active du joueur sans que les actions et événements de l'histoire ne pourraient pas survenir. Si dans les livres et les films tout est prévu à l'avance — les événements étant planifiés pour se dérouler dans un ordre particulier — rien n'est ancré dans le marbre dans les jeux. Les actions étant au bon vouloir du joueur, il n'y a donc aucune garantie que les événements surviennent ; en résulte alors une forme d'incertitude dans le déroulement de l'histoire du jeu. Le joueur est donc un acteur libre dans l'univers fictionnel dans lequel il évolue et c'est en cela que réside une grande partie du plaisir du joueur⁶⁹. Et quand bien même il décide d'effectuer certaines actions qui déclencheront des événements, il faut encore qu'il fasse la bonne action. Généralement, le joueur s'aventure en terrain inconnu : un nouveau niveau, une nouvelle région, un adversaire

⁶⁸ *ibid*, p.113

⁶⁹ Nous pourrions prendre l'exemple du jeu *Grand Theft Auto 5* (développé par Rockstar Games et sorti en 2013) dont la longévité du succès lui a permis d'être adapté sur 4 générations de consoles différentes. Un succès qui s'explique principalement par la latitude donnée au joueur qui n'est alors pas obligé de suivre la diégèse du jeu pour effectuer des actions et s'amuser.

réputé pour être particulièrement redoutable, le jeu entier est quasiment toujours imprévisible. Il faut alors faire preuve d'ingéniosité, penser aux différentes possibilités et déterminer comme il le peut laquelle des actions à sa portée produira le meilleur résultat. Cependant, il arrive parfois que certains jeux ne proposent pas de véritable défi au joueur, ce dernier n'ayant donc pas réellement de choix à faire ni de stratégie à établir. Ces jeux se définissent davantage comme des films interactifs dans lesquels le joueur n'a qu'à enclencher une unique action pour que les événements surviennent les uns à la suite des autres⁷⁰.

Nous pourrions donc avoir l'impression que le joueur n'est pas véritablement acteur de son histoire dans le jeu, mais plutôt qu'il n'en est que l'objet, le destinataire. Contrairement au jeu de rôle qui offre pour ainsi dire une liberté presque infinie car les joueurs évoluent dans un monde entièrement imaginaire, le jeu vidéo — qui n'est finalement rien d'autre qu'un logiciel informatique rempli de programmes et de données — contraint le joueur à suivre des règles. Il n'est donc pas possible d'agir en dehors de ce qui est prévu par la structure du jeu. Autrement dit, même si les jeux vidéo présentent l'argument de donner au joueur une grande liberté d'action, celle-ci ne sera jamais totale car chaque pixel ayant été pensé et conçu par un développeur, n'est pas faisable ce qui n'a pas été préalablement réfléchi.

Les jeux vidéo sont davantage une invitation à se conformer à la construction d'un univers préétabli plutôt qu'un encouragement à en déconstruire ses limites. Il s'agirait de prendre des choix d'ordre tactique au sein d'un "scénario" dont les paramètres stratégiques sont prédéterminés et où le joueur prend le rôle d'un héros ou d'une héroïne dans une "narration" préétablie.⁷¹

Peut-être que tout l'enjeu des jeux vidéo se trouve ici : faire jouer le joueur en lui faisant miroiter l'idée qu'il est libre de faire ce qu'il veut dans l'univers imaginaire. Un monde dans lequel il peut se projeter au-delà de lui-même, se créer une identité par le biais d'un avatar et

⁷⁰ Cela arrive dans les dialogues d'action dans lesquels les développeurs ne laissent en réalité pas vraiment au joueur le choix de décider s'il veut ou non faire l'action. Parmi ces jeux, nous pouvons notamment citer la saga Pokémon, qui ne fait que miroiter au joueur l'impression de faire un choix. Fasse à l'invitation d'un personnage, il faut généralement choisir entre deux propositions affirmatives simplement rédigées d'une manière différente.

⁷¹Genvo Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris: Editions L'Harmattan, 2009, op.cit, p.95

le faire évoluer, de façon totalement fictive sans que cela n'ait de répercussion dans la vie réelle.

Les joueurs et leurs avatars : le “moi” dans la fiction

Lorsque nous étions enfant et que nous inventions des jeux, nous créons généralement des personnages à incarner afin que notre histoire soit la plus plausible possible. Plus le scénario était crédible et plus il était facile de faire semblant, de faire comme si tout était réel le temps du jeu. Avec les jeux du “faire semblant” numériques, c’est pour ainsi dire la même chose ; la puissance de notre immersion dans l’univers du jeu est proportionnellement exponentielle à la crédibilité de notre avatar. Dans certains jeux, le corps physique se substitue au profit d’un corps virtuel, véritable amas de pixels permettant au joueur de voyager dans un univers fictionnel. Ce n’est que par cette enveloppe numérique que la projection, le passage de la réalité à l’imaginaire est possible. En d’autres termes, pour que l’immersion soit totale, il faut que l’avatar soit le plus convaincant possible afin que le joueur se l’approprié et prenne du plaisir à l’incarner. Un corps virtuel vis-à-vis duquel il est possible d’avoir de multiples approches différentes : “Les différentes postures à l’égard du faire-semblant révèlent ainsi non seulement une diversité “des systèmes de schèmes de perception, d’appréciation et d’action” à l’égard du faire-semblant, mais également différentes façon chez les joueurs de penser leur rapport avec leurs avatars”.⁷²

De la même façon que nous ne concevons pas les expériences ludiques de la même façon — nous verrons qu’à même jeu donné, les intérêts divergent généralement — nous n’accordons pas tous la même importance à notre avatar, nous ne lui insufflons pas tous la même vie. De ce fait, l’avatar peut être perçu de différentes manières par les joueurs.

Tout commence par la création de ce personnage virtuel et donc par extension, par la personnalisation. C’est une étape importante sur laquelle les joueurs passent beaucoup de temps car en créant un avatar, nous élaborons l’identité que nous allons présenter dans le jeu. Là où certains joueurs préfèrent faire des personnages qui leur ressemblent et sont donc

⁷² Berry Vincent, Les cadres de l’expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo, PU RENNES, 2012, p.173

davantage dans le cas où l'avatar est une sorte d'identité virtuelle projetée, d'autres personnes privilégieront la prise de distance en ne créant pas un personnage qui leur ressemble physiquement. Quand bien même les choix que nous ferons lors de la conception de notre avatar impacteront notre jeu.

Les outils de personnalisation sont propres à chaque jeu, il ne sera pas forcément possible de personnaliser précisément un avatar d'un jeu à l'autre. De même, la créativité et l'imagination de certains joueurs peut être bridée par le manque d'options disponibles. Nous ne parlerons pas ici des RPG (*Role Play Games*) plus traditionnels qui ne donnent quasiment aucune liberté au joueur en termes de personnalisation en le "forçant" à incarner un personnage donné. Plutôt dénommé "avatar-marionnette", ce personnage n'est pas modifiable par le joueur : "il est reçu préformaté et vous devez l'assumer tel qu'il est. Il est utilisé essentiellement pour interagir dans le jeu. Vous jouez l'identité d'un autre. La plupart du temps une célébrité de l'univers du jeu vidéo".⁷³ Pourtant, même en restant du côté des MMO, il arrive que les options de personnalisation soient maigres. Par exemple, si des jeux vidéo comme *New World* ou *Lost Ark* proposent uniquement aux joueurs de créer des avatars humains, il arrive également qu'ils aient la possibilité de créer des personnages humanoïdes de toute sorte. C'est notamment le cas de *World of Warcraft* qui propose aujourd'hui 24 races jouables différentes⁷⁴. Sans grande surprise, parmi elles nous retrouvons les races propres à l'imaginaire d'*heroic fantasy* de Tolkien comme les elfes, les nains, les trolls, les gobelins ou encore les orcs. A cela s'ajoutent également des humanoïdes inspirés de différents imaginaires comme des loups-garous (dénommés Worgens), des minotaures (Taurens) ou encore des morts-vivants. Les joueurs amateurs de *fantasy* peuvent donc avoir l'impression d'être en territoire familier en jouant à *World of Warcraft* et ce dès leurs premières heures car, comme nous l'avons observé auparavant, son univers s'inscrit dans la lignée des créations fictionnelles du genre. Chaque race est ainsi personnalisable selon de nombreux critères : genre, couleur de peau, coiffure, couleur des cheveux, bijoux, tatouages, cornes, cicatrices...

⁷³ Servais Olivier, Dans la peau des Gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft, Karthala, 2020, p.132. Un phénomène que nous retrouvons dans énormément de licences telles que *Tomb Raider*, *Uncharted*, *Red Dead Redemption*, *Zelda* ou encore *Assassin's Creed*.

⁷⁴ Une vingt-cinquième race, les Dracthyr, devrait également arriver dans le jeu lors de la sortie de la future extension *Dragonflight*.

Sur le papier, les joueurs ont donc à leur disposition une infinité d'options selon leurs envies et leurs objectifs dans le jeu.



Exemple de personnalisations d'un avatar elfe masculin⁷⁵

La création du personnage, c'est le véritable moment durant lequel le joueur peut faire preuve de créativité, exprimer clairement ses envies. C'est donc une réalisation personnelle, qui demande une observation afin d'analyser si certaines tendances se dégagent. Dans ce but, nous avons donc recueilli l'avis des joueurs par le biais d'un questionnaire diffusé dans le groupe World of Warcraft France, un groupe dédié au jeu présent sur Facebook⁷⁶. Nous pouvons alors remarquer qu'en termes de création de personnages, les avis divergent énormément. Cependant, certaines de ces opinions peuvent être regroupées afin de comprendre plus aisément les principales intentions des joueurs concernant leur avatar.

Ainsi, nous pouvons alors observer que de manière générale, il arrive le plus souvent que l'avatar se définisse comme un corps de substitution pour le joueur, c'est grâce à ce corps qu'il a créé et personnalisé que le joueur va pouvoir agir dans l'univers du jeu. Une enveloppe animée par le corps biologique de la personne via des *hardwares*, des équipements tels que la souris, le clavier et l'écran qui se substitueront alors pour devenir mains, jambes et yeux du joueur dans le jeu. Cet avatar se définit alors comme une extension du joueur : inspiré de qui il est dans la vraie vie mais adapté au contexte ludique d'*heroic fantasy*. Lorsque nous

⁷⁵ Cf annexe 2 : Les personnalisations d'avatars dans *World of Warcraft*, p.116

⁷⁶ Cf annexe 3 : Questionnaire - La création d'un nouveau personnage, p.117

observons les commentaires des joueurs, nous comprenons alors que la majorité (73%) crée leur avatar selon ses envies sur le moment. Ils ne recherchent donc pas particulièrement à faire un personnage qu'ils leur ressemblent, simplement à ce qu'il leur corresponde d'un point de vue esthétique. Beaucoup répondent ainsi qu'ils laissent fonctionner leur imagination, cherchant avant tout à créer un avatar qui sera esthétiquement beau selon leur point de vue.

A cela se mêle la recherche d'une identité projetée, le fait de se penser, s'imaginer autrement. En effet, certains commentaires témoignent du fait que les joueurs cherchent à créer un avatar qu'ils trouvent "cool" et qui pourraient leur ressembler. Il y a alors quelque part la recherche d'un embellissement de soi, d'une vision projetée de soi-même dans le jeu car le virtuel permet de nous inventer nous-même en fonction de nos goûts. Cette tendance se rapproche alors des 10% de joueurs qui ont témoigné vouloir se recréer dans l'univers du jeu. Non loin derrière, avec 7% des joueurs concernés, arrive le fait que les joueurs créent un personnage en fonction d'une référence. Si nous pensons tout d'abord à des références de personnages fictifs connus, notamment issus de l'imaginaire médiéval fantastique, il s'avère que plusieurs personnes rapportent s'inspirer de leurs proches au moment de la création d'un nouvel avatar, comme une sorte d'hommage à l'égard de la personne concernée. En somme, les résultats que nous avons obtenus illustrent ce que Berry explique dans son ouvrage : le rapport homologique entre un joueur et son avatar est la norme.

Parmi les 11% des joueurs à avoir coché la catégorie "autre", différents résultats sont observables. Dans cette option nous allons retrouver majoritairement des joueurs souhaitant faire du roleplay, il n'est alors pas question de la matérialisation d'un corps virtuel dans le jeu mais plutôt de la création d'une identité propre à l'avatar, ce dernier se voyant alors insuffler une personnalité, une vie et des objectifs. Comme nous l'expliquions auparavant, le roleplay est issu du jeu de rôle sur table, il est donc à comprendre comme l'incarnation d'un avatar par le joueur en suivant des normes propre à l'*heroic fantasy*. Dans ces cas-là, nous pouvons alors observer que les joueurs créent davantage leurs avatars selon la personnalité qu'ils ont imaginé plutôt que pour des statistiques ou de l'optimisation de jeu. C'est notamment ce que témoignent certains joueurs en spécifiant qu'ils conçoivent leurs personnages de façon à ce

qu'ils soient cohérent avec le lore, l'univers de *World of Warcraft*, autant de par son physique que son nom. Ces joueurs inventent généralement une histoire en amont de la conception de l'avatar. Cette pratique requiert connaissances du jeu et du fonctionnement de son univers fictionnel. En effet, dans *World of Warcraft* chaque race a des caractéristiques — voire des traits psychologiques — propres, pour la plupart issues de l'*heroic fantasy*. Le roleplay possède un lourd patrimoine ludique construit sur la base de conventions communes qui sont devenues des règles indispensables, ainsi : “ Les trolls sont stupides, les elfes aristocratiques, hautains, parfois méprisants, les nains bourrus et alcooliques”.⁷⁷

Dans un opposé absolument total, nous observons que l'intérêt du joueur d'insuffler de la vie à son avatar en effectuant une projection identitaire du joueur ou en lui inventant une personnalité propre ne sont pas systématiques ni obligatoires pour profiter de son expérience ludique.

Certains joueurs marquent ainsi une séparation entre eux et leur avatar qui fait figure, non pas de corps de substitution mais de petit soldat de plomb, de “figurine interfacée”, de corps-jouet et qui permet le jeu bien plus qu'il ne révèle une personnalité. La relation entre le joueur et son avatar est dans ce cas proche de celle qu'entretient un joueur d'échecs avec ses pions, un joueur de figurines avec ses soldats, un joueur de poker avec ses cartes.⁷⁸

En effet, nous pouvons observer que pour une partie des joueurs, il y a justement la volonté de prendre de la distance vis-à-vis de leur avatar. Ainsi, certains joueurs ne créent pas leurs personnages dans une perspective identitaire ou psychologique, mais purement ludique. Dans ces cas-là, ce sont alors les caractéristiques qui comptent, les bonus propres à chacune des races qui vont être mis en parallèle avec l'envie de jeu du joueur. Ces joueurs vont alors personnaliser leur personnage en fonction du rôle qu'ils veulent lui faire jouer : tank (à l'image d'un gardien, d'un protecteur), dégâts ou soigneur. Dans *World of Warcraft*, chaque race a ses atouts et ses faiblesses : par exemple les Sacrenuits disposent du bonus passif qui renforcent leurs dégâts magiques. Cette race dispose donc d'un léger avantage par défaut si le joueur choisit de jouer une classe comme un mage ou un prêtre. Bien que ces bonus passifs

⁷⁷ Berry Vincent, Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo, op.cit p.160

⁷⁸ ibid, p.173

soient généralement en accord avec la culture médiévale fantastique, le choix de ces joueurs se porte davantage sur l'avantage stratégique que sur l'adéquation en termes de roleplay.

Cela ne veut pas pour autant dire que ces joueurs qui considèrent davantage leurs avatars comme des "corps-jouets" pour reprendre l'expression de Berry, n'ont aucun souci esthétique. En effet, lorsque nous abordons la question de l'équipement, 46 % des joueurs recherchent à avoir un équipement performant qu'ils trouvent également beau esthétiquement⁷⁹. Nous pouvons alors voir que les considérations purement performatives ou esthétiques sont au coude à coude l'une de l'autre. De manière générale, les personnes choisissant la performance au détriment de l'esthétique cherchent davantage à avoir un équipement puissant avec des statistiques qui correspondent au style de jeu de leur avatar. Dans l'autre sens, les joueurs ayant davantage un rapport homologique avec leur personnage recherchent tout d'abord à avoir un équipement qu'ils trouvent beau. Cependant, de manière générale nous pouvons clairement voir que ces deux tendances sont des préoccupations importantes pour les joueurs de façon équivalente.

Nous avons vu que le renouvellement des usages contemporains de la fiction populaire s'est largement déployé grâce au numérique, désormais les fictions ont plus de facilité à se prétendre mondes. C'est notamment ce qu'explique Anne Besson en disant qu'il faudrait alors voir dans les mondes virtuels une façon de "réinvestir le rêve des mondes possibles de la fiction, en leur conférant une accessibilité technologique"⁸⁰. Une accessibilité qui se manifeste notamment par nos avatars, véritables corps de pixels. Ces avatars nous permettent de nous créer d'autres vies, des vies imaginaires et virtuelles dans lesquelles nous pouvons nous projeter. Les jeux vidéo de type MMO renouvellent notre rapport aux univers fictionnels en nous autorisant à littéralement plonger dedans. Dans tous les cas, peu importe ce que nous faisons de notre avatar, il en résulte une forme d'attachement. L'univers de *World of Warcraft* tourne autour d'une seule et même logique : faire évoluer son personnage. C'est donc un travail fastidieux, profond et répétitif, qui continue au fur et à mesure que l'histoire du jeu se prolonge. Une fois que le niveau maximum est atteint, il faut alors prêter attention à la

⁷⁹ Cf Annexe 4 : Questionnaire - L'équipement des personnages, p.118

⁸⁰ Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain, op. cit, p.37

puissance de son équipement afin d'améliorer son avatar. Il peut également y avoir la recherche de performance et donc jouer — voire même travailler — avec son personnage jusqu'à maîtriser un enchaînement, obtenir un bon score. Nous allons voir par la suite que l'expérience ludique numérique se rapproche davantage de ce qu'on peut considérer comme étant un "univers partagé" par les joueurs et qui se définit par le partage d'expériences et de connaissances qui constituent alors des formes d'apprentissage.

Chapitre 2 - *World of Warcraft* : une expérience virtuelle, narrative et sociale

“ “Jouer” ne se réduit pas aux règles ni au dispositif. Il existe en effet des pratiques de jeu, parfois créatives, et toujours inscrites dans des milieux matériels et sociaux, qui les nourrissent et qu'elles enrichissent à leur tour.”⁸¹

Il y a une différence entre la façon dont sont désormais perçus les jeux vidéo aujourd'hui et comment ils l'étaient il y a une trentaine d'années, aux alentours des années 1990-2000. Nous pourrions comparer la montée de la réputation des jeux vidéo à celle des univers fictionnels, qui comme nous l'avons vu précédemment, ont été l'objet de nombreuses critiques au fil des décennies. Pendant de nombreuses années, la presse et les chercheurs ont décrié les jeux vidéo comme étant dangereux pour la santé des utilisateurs, provoquant addiction et dépendance, repli sur soi et envies de violences.

Ces jeux vidéo constitueraient la projection compensatoire d'un individu dépressif, blasé, opprimé ou déçu par le monde actuel. [...] Ainsi, pour ceux que le système a éjectés faute de rendement suffisant, ou tout simplement pour des raisons exogènes à leur productivité personnelle, les jeux vidéo serviraient de palliatif onirique d'une situation de marginalisation sociale.⁸²

⁸¹ BOUTET Manuel, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, 2012/3-4 (n° 173-174), p. 207-234. DOI : 10.3917/res.173.0207.

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

⁸² Servais Olivier, Dans la peau des Gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft, op.cit, p.13

Ces jugements ont été pris à contre-coup par la montée d'un goût pour l'expérience ludique et par la démocratisation des jeux vidéo. Dès 2010, les travaux de nombreux chercheurs en France comme Couavoux, Genvo ou encore Berry ont permis de mieux comprendre quelle place peut prendre le jeu numérique dans nos vies et comment même une expérience sociale peut en découler. Depuis, les domaines de recherches plaçant les jeux vidéo comme sujet d'étude principal se multiplient : anthropologie, sociologie, *fan studies* ou encore *gender studies*. Les jeux sont aujourd'hui partout, pour tous. Si certains recherchent avant tout le dépassement de soi dans les jeux vidéo, d'autres les considèrent comme le nouvel accès privilégié à la fiction et aux univers imaginaires. Nous consommons du jeu comme nous consommons des livres et des films

1. Un monde virtuel sans fin

Principe du jeu

Notre étude des mondes fictionnels se concentrant principalement sur les jeux vidéo de type MMORPG et plus particulièrement sur *World of Warcraft*, il est crucial d'avoir une meilleure compréhension de ce jeu, de ses enjeux pour les joueurs et pour cela le meilleur reste encore d'en connaître les règles de base. Un jeu dont le succès à tout point de vue reste difficilement critiquable, que ce soit du côté de la presse ou des chercheurs ; si Besson n'hésite pas à qualifier de "hégémonique" à l'échelle des autres MMO du genre, Servais déclare que « depuis sa sortie, WoW est le plus populaire des MMORPG »⁸³.

En 2004, *World of Warcraft* est le nouveau défi de *Blizzard Entertainment*. Si le studio de développement bénéficie déjà de licences florissantes telles que *Starcraft*, *Warcraft* et *Diablo*, il souhaite cependant se renouveler en cherchant de nouveaux moyens de fidéliser les joueurs sur du long terme. Car *Blizzard* est notamment connu pour créer des jeux qui durent dans le temps, les présentant avant tout comme des services que des produits⁸⁴. A cette époque, le marché des MMORPG reste encore à prendre car en dehors de la saga *EverQuest* et *Dark Age*

⁸³ Ibid, p.23

⁸⁴ Une tendance que nous pouvons parfois retrouver chez d'autres studios de développement sous l'appellation "Game As A Service" ou GAAS. C'est notamment le cas d'Ubisoft avec la licence *Assassin's Creed*.

of *Camelot*, il n'y a pas réellement de jeu qui arrive à rassembler les foules. Cette volonté va alors se manifester sous les traits de *World of Warcraft*, se basant sur la célèbre licence *Warcraft*⁸⁵, ce jeu présente d'emblée un projet ambitieux : donner une nouvelle forme d'accès à la fiction à des fans déjà conquis par un univers existant, qu'ils connaissent déjà bien tout en étant assez attractif pour des yeux extérieurs, suffisamment pour inviter des joueurs débutants à commencer l'aventure.

Une attractivité qui se retrouve notamment en regardant le nombre de joueurs actifs sur le jeu, en effet en avril 2008 il a été estimé que 62% des joueurs de MMORPG jouaient à *World of Warcraft*. A son apogée — qui se situe entre la fin de l'extension *Wrath of the Lich King* en 2009 et le début de *Cataclysm* en 2010 — *World of Warcraft* réunissait pas moins de 12 millions de joueurs, un chiffre qui a été fièrement annoncé par *Blizzard*. Un chiffre qui est certes aujourd'hui en baisse avec une moyenne aux alentours des 5 millions de joueurs. La dernière extension, *Shadowlands*, sortie en octobre 2020, s'est vendue à plus de 3,7 millions d'exemplaires en 24 heures.

Pour ainsi permettre à un grand nombre de membres de la communauté de se connecter en même temps, les joueurs sont répartis sur des serveurs (appelés "royaumes") qu'ils ont préalablement choisis. Les comptes ne sont pas liés à un unique serveur, il est donc possible d'avoir plusieurs avatars sur différents royaumes. Ils n'ont pas tous la même utilité, en effet ils sont dénommés par région du monde et langue ainsi que par le mode de jeu (Jeu de Rôles ou Normal). Aujourd'hui, ce sont pas moins d'une quarantaine de serveurs qui sont utilisés uniquement pour la France.

Le modèle économique de *WoW* est quelque peu particulier. En effet, pour pouvoir jouer librement les joueurs doivent souscrire à un abonnement mensuel qui s'élève depuis la sortie du jeu à une douzaine d'euros. En plus de cela, il est nécessaire d'acheter les extensions additionnelles pour pouvoir jouer aux dernières nouveautés importantes, le prix de celles-ci vont de 40 euros pour les éditions standards, jusqu'à 100 euros pour les éditions collectors.

⁸⁵ A sa sortie en 2002, *Warcraft III : Reign of Chaos* est très bien accueilli par la presse et un million d'exemplaires sont vendus en l'espace d'un mois.

Pour autant, afin de ne pas effrayer tout joueur débutant qui souhaiterait simplement tester le jeu, *World of Warcraft* est entièrement gratuit jusqu'à un certain niveau de jeu. Là où aujourd'hui la tendance se situe davantage du côté des *free-to-play* — littéralement « jouer gratuitement » — *World of Warcraft* s'inscrit à contre courant avec un modèle économique qui peut rebuter une partie de la communauté.

En effet, lorsque nous questionnons les joueurs sur le sujet, il faut avouer que les avis sont plutôt mitigés. La moitié des joueurs interrogés répondent que c'est pour eux un modèle financier normal car cela permet une richesse de nouveau contenu tout en récompensant les développeurs pour leur travail. C'est notamment le cas d'une femme (55 ans jouant depuis 2007) qui témoigne que « franchement, au vu du travail considérable que cela fait, cela ne me pose pas de problème d'acheter les extensions » ou encore un homme (34 ans jouant depuis 2008) qui nous répond que « pour avoir de la qualité, je pense qu'il est nécessaire de financer le contenu régulier en achetant les extension et par un abonnement récurrent ». D'autres joueurs en revanche trouvent que ce modèle économique est « daté », « un peu bête » voire « totalement dépassé », ils estiment que *Blizzard* devrait sérieusement songer à faire évoluer ce système en ne gardant que l'abonnement mensuel ou l'achat des extensions mais pas les deux. Si nous n'observons pas de réelle corrélation entre l'avis des joueurs et leur nombre d'année sur le jeu nous pouvons en revanche voir que ce sont généralement les joueurs les plus jeunes qui témoignent ne pas être réellement satisfait par ce modèle économique notamment à cause du coup financier que cela peut représenter et des possibles difficultés qui peuvent en découler⁸⁶.

Une fois que les joueurs ont créé leur compte, payé leur abonnement et extension et choisi leur serveur, il faut alors créer son personnage. Ici, nous ne parlerons pas de personnalisation ni d'esthétique comme nous avons pu le faire un peu plus tôt dans notre étude. Lorsqu'un joueur crée son personnage, il doit alors prendre différents paramètres en compte : la faction, la race et la classe.

⁸⁶ Cf annexe 5 : Questionnaire - Que pensez-vous du principe de devoir acheter des extensions pour accéder au nouveau contenu ?, p.118



L'écran de création d'avatars

Le joueur doit tout d'abord choisir s'il veut jouer du côté de l'Alliance ou de la Horde. Dans le fond, il n'y a pas de réelle différence entre les deux, simplement l'histoire du jeu est abordée différemment selon la faction dans laquelle se trouve le personnage. Avoir des personnages dans les deux factions permet donc d'avoir une connaissance plus colorée sur les variations et les points de vue de l'univers fictionnel. Selon le choix du joueur, 14 races différentes spécifiques seront accessibles. Cela est valable dans les deux camps, à l'exception de la race des Pandarens qui est à l'origine neutre mais qui demandera tout de même au joueur de choisir le camp dans lequel il veut jouer. Le fait de forcer le joueur à choisir d'emblée une faction n'est pas tout à fait anodin. Cela permet, en outre, d'exacerber l'esprit de compétition des joueurs. En effet, dans *World of Warcraft*, les deux factions s'affrontent régulièrement ; au fur et à mesure des heures passées dans une faction, un sentiment d'appartenance se développe car le joueur veut défendre sa faction et prouver aux autres joueurs qu'elle est la meilleure à travers différentes activités que nous développerons un peu plus tard. Après cela, le joueur doit choisir quelle race et classe il a envie de jouer. Les deux sont intimement liées puisque les 12 classes ne sont pas toutes disponibles pour les 24 races jouables. C'est principalement dû à un souci de pertinence de l'univers ; nous l'avons vu, l'*heroic fantasy* vient avec ses propres règles et codes que l'œuvre fictionnelle se doit alors de respecter. Ainsi un avatar orc, race qui est plutôt prédestinée à être constituée de guerriers, ne

pourra pas être un druide, un rôle majoritairement attribué aux elfes. De même, comme nous pouvons le voir sur la capture d'écran juste au-dessus, les Draeneïs Sancteforge — une race dont l'histoire tourne autour des énergies sacrées et de la Lumière — ne peuvent pas incarner des rôles de démonistes ou de voleurs, plutôt représentatives des énergies ténébreuses.

Après avoir choisi la race, la classe, personnalisé son avatar et lui avoir donné un nom, le joueur est désormais fin prêt à débiter son aventure en Azeroth. L'histoire du jeu s'effectue par le biais de quêtes, des demandes effectuées aux joueurs de la part de PnJ (Personnage non Joueur). Au fur et à mesure que l'avatar réalise des quêtes — comme tuer des créatures, récupérer des matériaux, parler à un PnJ — il acquiert de l'expérience. Cette dernière se manifeste sous la forme d'une barre de progression, une fois pleine, le joueur passe un niveau : il devient alors plus fort, a plus de points de vie et peut apprendre de nouvelles capacités physiques et / ou magiques. Si la majorité des avatars débutent au niveau 1, certaines races ou classes permettent de bénéficier davantage et de commencer l'aventure avec plusieurs niveaux d'avance. Une fois que l'avatar atteint le niveau maximum (qui est à l'heure actuelle fixée au niveau 60), le joueur débloquent alors l'accès à ce que la communauté appelle "le contenu HL" (pour *High Level*). C'est à ce moment-là que s'ouvrent de nouvelles opportunités pour le joueur. Si des quêtes lui sont toujours proposées, elles se concentrent davantage sur l'histoire principale de l'extension. En plus de cela, il a notamment l'opportunité d'améliorer son équipement en effectuant des défis sous la forme de donjons et de raids. Ce sont les principaux challenges des joueurs et certainement ceux qui vont les occuper le plus longtemps. Lors de ces donjons et de ces raids, les joueurs s'allient en groupe de 5 ou de 20 et affrontent des ennemis redoutables. Vaincre l'ensemble des créatures et terminer le défi permettent d'obtenir des pièces d'équipements rares.

En effet, pour augmenter la puissance et la résistance de son avatar, le joueur doit faire attention à l'équipement qu'il porte. Généralement, de nombreuses pièces sont offertes en échanges de la réalisation de quêtes tout au long de sa route jusqu'au niveau maximum (dénommée *leveling* ou *pex* par les joueurs). Comme dans beaucoup d'autres jeux : plus le défi est difficile à réaliser, plus la pièce d'armure est rare et plus elle améliorera les capacités

du personnage ; en d'autres termes "la possibilité de récupérer un objet facilement est inversement proportionnelle à sa puissance"⁸⁷. Un personnage plus fort que la moyenne a généralement plus de chances d'être accepté dans des groupes de joueurs pour effectuer des défis, il a aussi un avantage physique sur ses adversaires. Mais cela lui permet également de se distinguer des autres : "Cette pratique de la collection d'objets virtuels plus ou moins rares, ce plaisir de la préparation et ce souci de la personnalisation de l'avatar sont des dimensions importantes dans l'activité du joueur. Elles fonctionnent comme des systèmes de différenciations et de distinctions dans l'espace ludique"⁸⁸.

L'argent occupe également une place importante dans le jeu. Beaucoup de récompenses très rares — comme des montures, des animaux de compagnie ou des pièces d'équipement — s'achètent via de l'argent virtuel qui prend la forme de pièces d'or. S'il est possible d'en obtenir en effectuant des quêtes, il est généralement plus avantageux pour les joueurs de vendre des objets divers — équipement, matériaux, composants, améliorations — à l'hôtel des ventes. Véritable marché virtuel régulé par l'offre et la demande de la communauté, bon nombre de joueurs utilisent l'hôtel des ventes pour se construire de véritables fortunes virtuelles.

Certains objets sont extrêmement rares et peuvent donc se vendre à prix d'or. C'est notamment le cas pour tous les objets qui relèvent majoritairement de collection comme les montures et les familiers. Certaines montures ont un modèle unique et ne s'obtiennent que sur des boss (les ennemis les plus forts) des raids, cependant venir à bout de cet ennemi ne signifie pas automatiquement obtenir (ou *loot*) la monture. Car en effet, il se trouve que les montures les plus rares ont un taux d'obtention de 0.5% voire 0.1%. En résulte donc que de nombreux joueurs peuvent vaincre une centaine de fois le même ennemi sans pour autant être sûr d'obtenir ladite monture. Il est donc naturel que ce genre de récompenses soit vendue au plus haut prix par les joueurs à l'hôtel des ventes.

⁸⁷ Berry Vincent, Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo, PU RENNES, 2012, op.cit p.78

⁸⁸ *ibid.*

Il existe de nombreuses autres activités permettant d'occuper les joueurs pendant de longues heures voire même pendant des années. C'est notamment parce qu'il y a beaucoup de choses à faire dans *World of Warcraft* que le jeu connaît un tel succès depuis son lancement. Pour autant, tout univers ne doit-il pas avoir une fin au bout d'un moment ?

Une pratique ludique par la répétition ?

Il n'est pas chose aisée de garder l'intérêt d'un joueur tout au long d'un jeu vidéo. Bien que beaucoup de studios de développement présentent aujourd'hui le nombre d'heures faramineuses nécessaires pour terminer leur dernier jeu comme un réel avantage, il n'est pour autant pas garanti que le joueur acceptera d'y consacrer autant de temps⁸⁹. Il s'agit donc de trouver le parfait équilibre entre la variété et l'abondance de contenu avec l'intérêt des joueurs et la limite jusqu'où ils sont prêts à s'impliquer dans le jeu.

Dans *World of Warcraft*, la variété d'activité s'accompagne d'une pluralité des difficultés. Nous le disions juste au-dessus : certaines récompenses sont extrêmement difficiles à obtenir et donc de ce fait très rares dans le jeu. La création de cette rareté fait que tout joueur aperçu dans Azeroth avec ladite récompense est tout de suite tenu en admiration par ses pairs car il a réussi là où de nombreux autres ont échoué. Un véritable challenge apparaît donc et embrase l'intérêt des joueurs qui veulent faire partie de cette rare élite à arborer fièrement une récompense rare. Parmi ces récompenses se trouvent notamment la monture nommée Invincible que les joueurs ont 0,1% de chance d'obtenir après avoir vaincu le Roi Liche, le boss ultime du dernier raid de l'extension *Wrath of the Lich King*. Tenter d'obtenir cette monture ne représente plus aujourd'hui un défi technique mais plutôt un challenge d'endurance car il faudra généralement une vingtaine de minutes pour terminer l'arène entière, chose qu'il n'est possible de faire qu'une fois par semaine par avatar. Les joueurs collectionneurs souhaitant obtenir la monture peuvent donc passer un certain nombre d'heures par semaine à seulement tenter d'obtenir Invincible en vain. C'est une chose qu'il est

⁸⁹ C'est par exemple le cas de *Red Dead Redemption 2* sorti en 2018 qui nécessite entre 70 et 80 heures de jeu. Le haut fait obtenu en terminant le jeu n'est d'ailleurs détenu que par 40% des joueurs l'ayant acheté. En exemple plus récent nous avons également *Elden Ring* sorti en février 2022 et pour lequel il faut en moyenne compter 130 heures pour terminer le jeu sans pour autant vouloir le compléter à 100%.

facilement possible de voir sur les différents groupes communautaires de joueurs présents sur les réseaux sociaux. Sur le groupe World of Warcraft France — notre terrain pour cette étude — de nombreuses personnes postent en parlant de leur joie d’avoir enfin obtenu la monture, ou bien au contraire, de la frustration de ne toujours pas l’avoir. Généralement, ces posts sont l’occasion pour de nombreux joueurs d’indiquer, avec plus ou moins d’agacement, le nombre de fois qu’ils ont essayé d’obtenir la monture et cela va de la chance du débutant avec seulement un ou deux essais, jusqu’au joueur malchanceux mais pour autant pas vaincu avec plus de 300 voire 900 essais⁹⁰. Ce genre de manifestation de la part des joueurs de *World of Warcraft* permet de voir comment un contenu sorti il y a maintenant 13 ans, continue de susciter un réel intérêt au sein de la communauté. Après autant d’essais, la plupart des joueurs sont toujours autant déterminés à obtenir la monture bien que quelques-uns aient abandonné. Cela donne l’impression que la volonté des joueurs est inébranlable, que leur implication dans le jeu n’a pas de fin.

Cette recherche de rareté est bien évidemment faite volontairement de la part des développeurs pour stimuler l’intérêt des joueurs et les inviter à jouer non pas plus souvent mais plus longtemps. Un joueur qui joue longtemps est donc une personne qui va renouveler son abonnement mensuel régulièrement, une personne qui sera donc plus susceptible de faire des achats supplémentaires notamment avec l’acquisition des nouvelles extensions. S’installe alors une dynamique de jeu extrêmement fructueuse. Nous l’avons dit, au début du jeu, le joueur crée un avatar qu’il va devoir amener du niveau 1 au niveau 60. Arrivé au niveau maximum le but sera alors d’obtenir les nouvelles récompenses rares instaurées au fur et à mesure des mises à jour majeures gratuites qui constituent le contenu principal de l’extension. Deux ans plus tard (le cycle de vie moyen d’une extension), lors de la sortie d’une nouvelle extension, le niveau maximum ne sera plus fixé à 60 mais à 70⁹¹, le joueur va devoir littéralement recommencer tout ce qu’il a fait. Recommencer car soudainement il ne sera plus

⁹⁰ Cf annexe 6 : Les butins rares dans *World of Warcraft*, p.119

⁹¹ Cependant une telle stratégie peut refroidir l’intérêt de joueurs débutants, ces derniers commençant au niveau 1 et devant aller jusqu’au niveau 120 (niveau maximum fixé pour l’extension *Battle for Azeroth*, sorti en 2018). *Blizzard* a donc décidé deux ans plus tard pour la sortie de *Shadowlands*, de revoir ce système et de fixer de nouveau le niveau maximum à 60. Du jour au lendemain, l’intégralité des joueurs ayant atteint le niveau 120 se sont retrouvés au niveau 50, donnant quelque part l’impression que les efforts déployés n’ont finalement servi à rien.

au niveau maximum, de nouveaux objets et récompenses rendront la puissance de son équipement soudainement risible. S'il veut donc maintenir un certain niveau pour pouvoir accéder aux récompenses les plus rares, le joueur devra donc accepter de recommencer l'aventure indéfiniment tout en gardant à l'esprit que ce n'est pas parce que son avatar est au niveau maximum et qu'il est relativement puissant qu'il est pour autant certain d'obtenir les récompenses qui l'intéresse.

A chaque modification du jeu, les éditeurs introduisent de nouveaux objets, souvent plus performants que les anciens et rendent ainsi les équipements des joueurs obsolètes. Ceux-ci devront alors s'équiper de nouveau avec les "loot" les plus récents : armes, armures, vêtements, etc. Il faut donc voir dans ces activités — et comment ne pas les voir — des stratégies *marketing* à l'œuvre qui consistent à créer artificiellement de la rareté, à relancer la consommation par de nouveaux objets qui rendent obsolètes les précédents. Il s'agit de tenir "l'utilisateur" en haleine, dans l'attente d'un mieux, en faisant valoir un équipement qui rendra son avatar bien meilleur.⁹²

Cette stratégie, qui n'est pas uniquement utilisée par *Blizzard*, soulève plusieurs questions. Car du coup, si le joueur est invité à recommencer encore et encore, est-ce que nous pouvons dire que la répétition d'une activité s'inscrit toujours dans une pratique ludique ? N'y a-t-il pas au bout d'un moment de la lassitude, de l'ennui ?

En réalité, *World of Warcraft* est truffé de répétitions. Cela ne s'arrête pas non seulement atteindre le niveau maximum, acquérir un nouvel équipement ou partir à la poursuite aux récompenses rares. De ce que nous comprenons, les joueurs passent un certain temps à faire progresser leur avatar, ne serait-ce que durant la phase de *leveling*. Pour passer de niveau en niveau le joueur effectue des quêtes qui, pour la plupart, demande de vaincre un certain nombre de créatures. Beaucoup d'adversaires s'affrontent de la même manière, le joueur n'aura donc qu'à effectuer un enchaînement de capacités physiques ou magiques pour en venir à bout. L'exemple parfait de cette répétition est la suite de quête donnée par un PnJ nommé Hemet Nesingwary, qui est présent dans *World of Warcraft* depuis le début. Prenant l'apparence d'un nain expert de la chasse animal, ce PnJ demande aux joueurs d'exécuter les exactes mêmes missions. La particularité d'Hemet Nesingwary repose surtout dans le fait

⁹² Berry Vincent, Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo, op.cit p.79

qu'il est présent dans chaque nouvelle extension du jeu, les joueurs ont donc pu le rencontrer à 8 occasions différentes. A chaque fois, il propose les mêmes quêtes aux joueurs : abattre une vingtaine de spécimens de trois races d'animaux différentes, puis en abattre une dizaine pour à la fin vaincre les patriarches et matriarches qui sont des adversaires élités. Ce PnJ est l'exemple parfait de la répétition qui peut être présente dans le jeu.

Au final dans *World of Warcraft*, les combats effectués dans le cadre de quêtes ne diffèrent jamais réellement les uns des autres. En revanche, là où les combats sont différents, c'est seulement à travers la stratégie adoptée par les joueurs. En effet, selon que le joueur joue seul ou en groupe de donjons ou de raids, il sera nécessaire de s'organiser, de faire attention à la stratégie de combat pour réussir à vaincre l'ennemi coriace. Pour autant, cela ne change rien à la façon dont le joueur va contrôler son avatar pour venir à bout de l'ennemi, à la différence près que les combats avec certains boss du jeu peuvent durer entre 15 et 20 minutes.

S'installe alors ce que Boutet nomme une "répétition ordinaire", une caractéristique typique des jeux vidéo. La pratique des jeux relève du ludique, de l'amusement pour autant le joueur est confronté à des difficultés qui l'amènent souvent à recommencer une action, un schéma afin de comprendre le fonctionnement de ce défi et de préparer son avatar afin de la réussir. Cette répétition peut alors être vue potentiellement comme un travail, le jeu devenant soudainement ennuyeux à cause de cette même répétition. Cependant, Boutet explique "qu'il n'y a pas d'activité de jeu sans répétition, et même, sans que celle-ci soit recherchée"⁹³. Selon lui, il ne faut pas envisager le fait de recommencer des actions dans les jeux vidéo comme des tâches inutiles alors qu'en réalité elles peuvent constituer des "entraînements symboliques" ou du "travail sur l'inconscient". D'autant plus que cette répétition ordinaire ne s'inscrit pas seule dans la pratique des jeux vidéo, il faut l'inclure dans l'expérience totale du joueur qui est de suivre une histoire et de progresser dans le jeu.

⁹³ BOUTET Manuel, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, 2012/3-4 (n° 173-174), p. 207-234. DOI : 10.3917/res.173.0207.
URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-3-page-207.htm>

Se dessine alors un cercle, ni vertueux ni vicieux, qui pousserait le joueur à toujours s'investir dans le jeu et à recommencer éternellement, dans le but de continuer à suivre l'histoire de cet univers fictionnel qui semble ne pas avoir de fin.

“Le MMORPG sécurise et rassure les joueurs par un fonctionnement continu, prévisible et gratifiant”. On peut certes voir dans ces pratiques des stratégies pour accrocher les joueurs, des formes de rituels sécurisants, mais dire cela, c'est courir le risque de ne pas voir une structure ludique fondamentale en amont qui n'est pas spécifique aux MMO mais plus généralement au monde du jeu et à la culture enfantine.⁹⁴

Pour autant, il se pourrait tout de même que si la fin ne vient pas de l'univers, elle finisse un jour par venir de la part des joueurs. Malgré les efforts des développeurs pour maintenir l'intérêt et susciter la curiosité des joueurs, il arrive régulièrement que certains abandonnent. C'est notamment ce que nous témoigne un joueur dans notre enquête sur la question de l'arrêt de l'abonnement :

Oui pour quelques temps, simplement parce que le jeu ressemble de plus en plus à un jeu service où la cohérence de l'univers et l'aspect progression essentiel à tout jeux rpg est mis de côté pour du fan service et du plaisir instantané mais répétitif ad nauseam ainsi que le sentiment d'être limité dans la progression comme si le jeu était fini et qu'on ne pouvait pas trouver du plaisir en dehors de certaines petites boucle de gameplay prévus au développement. C'est très frustrant de ne pas pouvoir progresser à fond, par exemple une semaine où j'ai le temps de jouer alors que par exemple les deux semaines suivantes je n'aurai pas le temps de jouer. Comme s'ils voulaient nous forcer la connexion quotidienne plutôt qu'un plaisir adaptable à notre temps de jeu. Un jeu où tu es obligé de te connecter un peu chaque ce n'est plus un jeu mais un travail...

Un arrêt du joueur, qui n'arrive plus à suivre le rythme imposé par le jeu et qui, ne réussissant pas à faire les tâches essentielles à la progression dans le jeu, préfère arrêter. Si l'arrêt n'est pas toujours définitif, il peut être régulier. La majorité des joueurs témoigne avoir arrêté plusieurs fois leur abonnement à *World of Warcraft* car ils n'avaient plus le temps ou simplement par manque de moyens financiers. Pour autant nombreux sont également les joueurs à avouer avoir arrêté le jeu par lassitude, l'envie du jeu n'étant plus réellement présente et qu'ils finissent tout simplement par s'ennuyer sur le jeu.

⁹⁴ *ibid.*

Il est difficile de concevoir un univers comme étant infini, véritablement sans fin. Si *World of Warcraft* fait quelque part la prouesse d'être toujours considéré comme l'un des MMO les plus populaires existant aujourd'hui, il ne faut pour autant pas se leurrer sur la finitude de l'objet en lui-même. Le joueur étant invité maintes fois à répéter ses actions, risquent en effet de se lasser ce qui rejoint la pensée de Berry lorsqu'il dit que : "Les univers vidéoludiques ont une fin qui n'est rien d'autre que celle de l'intérêt que les joueurs portent au jeu"⁹⁵.

Cependant, si malheureusement le jeu n'est pas éternel, il ne faut pour autant pas laisser de côté l'expérience qui résulte de sa pratique. Une expérience certes forgée par la répétition, mais qui née majoritairement de l'apprentissage que reçoit le joueur en interagissant avec l'univers fictionnel et les personnes, organiques et virtuelles, qui le peuple et l'anime.

2. Des histoires empreintes d'apprentissage : le *Player versus Environment*

Une narration ludique

Un univers fictionnel existe et subsiste essentiellement grâce à sa narration — bien que nous verrons un peu plus tard que ces facteurs sont en réalité multiples. Dans la culture médiatique contemporaine, les jeux vidéo s'inscrivent comme un format attractif pour les mondes imaginaires tout simplement parce qu'ils permettent de raconter des histoires de manière différente en appliquant directement le joueur dans la narration en lui donnant généralement le rôle du héros. Il devient acteur de l'histoire, les PNJs s'adressent directement à lui et les événements ne surviennent que s'il l'a décidé. Cependant, pour que la narration se fasse une place idéale dans le cadre ludique, elle doit trouver son équilibre entre règles et liberté, entre *game* et *play*.

Cet auteur [Jacques Henriot] considère qu'au sein de toute situation ludique il faut faire la distinction entre deux pôles complémentaires, la structure de cette situation, le "système de règle que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action", assimilable au terme

⁹⁵Berry Vincent, Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo, op.cit, p.77

game, et l'attitude ludique qu'adopte le joueur, "l'action menée par celui qui joue", qui serait alors à rapprocher du terme *play*.⁹⁶

Ce rapport de force entre contrainte et créativité, chemin tracé et exploration doit être calculé, mesuré, afin d'arriver à la création du *gameplay* par le *game design* qui a pour fonction de communiquer l'idée ludique au joueur par l'intermédiaire d'une structure, le monde. C'est cette structure qui va pouvoir accueillir la narration et la transmettre au joueur car c'est dans le monde que "se concrétise un lieu de convergence possible entre fictions ludiques et narratives : entre "histoires" et "jeux", à la fois identifiables comme principales sources de plaisir et d'évasion contemporaine, et traditionnellement opposées comme deux principes inconciliables"⁹⁷. Cet équilibre entre le *game* et le *play*, nous le retrouvons dans *World of Warcraft*. D'un côté nous avons les règles attenantes au jeu en lui-même (le fait de devoir faire progresser un avatar de niveau en niveau, de savoir comment interagir avec les autres personnages, se déplacer, apprendre à utiliser des capacités physiques et magiques spécifiques en fonction de l'adversaire, etc) et d'autre part l'environnement qui définit l'univers du jeu et qui permet au joueur d'adopter facilement un comportement ludique vis-à-vis de l'objet.

Le *gameplay* dans *World of Warcraft* est composé de multiples facettes, certaines tenant parfois plus de l'application de règles et de la recherche de performances et d'autres relevant davantage de l'exploration et du suivi d'une histoire — qui pourrait quelque peu se rapprocher de la manière dont nous suivons l'histoire dans un film, quête par quête, séquence après séquence. Ces différentes activités s'inscrivent dans deux dynamiques bien distinctes : le *Player versus Player* (PvP) qui permet aux joueurs de se mesurer les uns aux autres dans des combats de natures diverses et le *Player versus Environment* (PvE) qui regroupent l'ensemble des activités du jeu qui vont confronter directement le joueur à l'univers du jeu, sa structure même. Le PvE occupe une place prédominante — bien que le PvP ne soit pour autant pas à dénigrer. C'est notamment au sein d'activités PvE que les joueurs vont pouvoir faire progresser leurs avatars et tenter d'obtenir un bon équipement et une arme redoutable. Généralement, ces activités peuvent se faire seul ou en groupe avec d'autres joueurs et il vous

⁹⁶Genvo Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*, op.cit, p.12

⁹⁷ Besson Anne, *Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit, p.347

faudra affronter une variété importante d'adversaires différents vivant dans l'univers du jeu : animaux, créatures, monstres en tout genre ou simples personnages hostiles, les cibles sont nombreuses. Comme nous le disions, c'est le PvE qui va confronter les joueurs directement à l'univers du jeu. Ils vont devoir parcourir le monde d'Azeroth, explorer des régions aux paysages plus ou moins colorés, affronter des ennemis hostiles divers qui pourraient leur barrer la route de la progression, partir à la recherche de trésors enfouis... En somme, le PvE se présente comme étant le support idéal à utiliser pour cultiver la narration de *World of Warcraft* tout en y intégrant activement les joueurs.

Les vecteurs de narration sont propres à chaque jeu et il arrive régulièrement qu'ils varient de l'un à l'autre, de par le genre du jeu vidéo ou sa nature — selon si nous faisons face à un FPS (First Person Shooter), un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ou un MMORPG, la narration ne sera pas présente de la même manière⁹⁸. L'histoire de *World of Warcraft* dans le jeu est essentiellement véhiculée par ce fameux PvE qui peut alors prendre plusieurs formes. Au fur et à mesure des années, les développeurs de *Blizzard* ont conçu un modèle narratif qui se veut être efficace car il oblige quelque part les joueurs à effectuer tout un ensemble d'activités pour connaître, a minima, l'histoire de la région dans laquelle il évolue au moment donné, voire même celle de l'extension toute entière. Ce schéma va notamment permettre au joueur de vivre une expérience ludique, de faire progresser son personnage tout en se familiarisant avec l'interface (nommé HUD pour Heads-Up Display ou "affichage tête haute" qui affiche tout un tas d'informations au joueur concernant son avatar comme les points de vie, une mini carte, sa barre de sorts et de compétences...) tout en découvrant l'histoire du jeu.

Ce schéma qui prend l'apparence d'une "arborescence narrative"⁹⁹, commence tout d'abord avec la forme de narration qui est la plus répandue dans le jeu, celle auquel les joueurs vont

⁹⁸ Il faut donc comprendre ici que les jeux MMORPG ou RPG ne sont les seuls à pouvoir être des vecteurs vidéoludique d'une narration. *League of Legends*, le célèbre MOBA développé par Riot Games possède à sa façon une narration qui est devenue assez dense au fur et à mesure des années. Suffisamment, pour décider en 2021 d'étendre son univers à travers la diffusion sur Netflix de la série d'animation *Arcane*, produite par *Fortiche Production*. La série a d'ailleurs obtenu 9 récompenses aux Anniés Awards de 2022, dont le prix de la meilleure série télévisée animée.

⁹⁹ Pour reprendre les termes de XX dans son ouvrage

être les plus confrontés et ce peu importe leur niveau : les quêtes. Elles constituent une narration simple, accessible à tous les joueurs. Les quêtes se manifestent sous la forme d'un point d'exclamation jaune au-dessus de la tête de certains PnJs et sur les cartes virtuelles des joueurs. Il ne tient alors qu'à eux d'interagir avec de personnage afin d'accéder à ladite quête qui prend généralement la forme d'un texte dans lequel le PnJ fait l'état de sa situation et du ou des éléments qui lui posent problèmes, c'est alors au joueur de l'aider.



L'un des premiers PnJ donneurs de quêtes que les joueurs peuvent rencontrer¹⁰⁰

Les quêtes constituent le début et la fin des narrations dans *World of Warcraft*, elles plongent le joueur dans l'histoire et lui donnent le rôle de sauveur. La narration à base de quêtes se constitue en plusieurs étapes. Il faut alors les envisager comme des livres : un livre correspond à une région du monde de *World of Warcraft*, il raconte une histoire complète et détaillée, introduit des personnages, une problématique et des péripéties. Les chapitres correspondent aux suites de quêtes, ce sont des quêtes un peu particulières, qui se démarquent des autres car il faut généralement plusieurs étapes pour les compléter. Les lignes de mots sont alors la multitude de quêtes uniques que le joueur doit compléter pour accéder à l'histoire, visualiser la diégèse et comprendre l'univers dans son ensemble.

Généralement, le joueur accède en premier aux lignes du livre : il doit alors compléter différentes quêtes qui lui demanderont généralement de venir à bout de *moobs*, des

¹⁰⁰ Capture d'écran personnelle

adversaires non nommés ("*unnamed*"). Ensuite, une histoire commence à apparaître, le problème est identifié et prend alors la forme d'un adversaire un peu plus redoutable qui lui possède un nom unique (c'est le "*named*" l'ennemi crucial au résoutement de la suite de quêtes). Puis, au fur et à mesure que le joueur achève une suite de quêtes pour passer à la suivante, un fil narratif apparaît : une intrigue générale se dessine et un obstacle majeur fait soudainement face. Pour le résoudre, le joueur n'aura pas d'autres choix que de s'allier avec quatre autres joueurs et de partir à la conquête d'un donjon, des instances présentent seules ou par paires (rarement plus) dans la zone donnée. Une fois différentes régions complétées de la sorte et les donjons nettoyés de toute corruption, le joueur a alors l'occasion d'arriver au dénouement de l'histoire principale en allant vaincre la créature à l'origine du problème original au cours d'un raid qui peut rassembler entre 20 et 40 joueurs. Ce schéma narratif se répète alors, récompensant à chaque pas le joueur pour ses efforts en donnant de l'expérience à son avatar et des pièces d'équipement de plus en plus rares. Au fur et à mesure se dessine une intrigue globale qui mènera les joueurs jusqu'à la fin de l'extension.

Cependant, cette narration ludique est fragmentée. En effet, tous les joueurs n'ont pas la même expérience du jeu avec un seul avatar. Chaque personnage commence son aventure dans un lieu qui est propre à sa race, tout simplement car elles n'ont pas toutes la même origine, ne serait-ce que géographique. Ce début unique se manifeste sous la forme d'une zone de départ dans laquelle les avatars pourront progresser du niveau 1 au niveau 10. Ainsi, un personnage humain ne commencera pas au même endroit qu'un elfe, qu'un tauren ou qu'un nain. À penser également que les personnages de l'Alliance n'accèdent pas à l'histoire de chaque extension de la même façon que les personnages de la Horde, et inversement, tout simplement par souci de cohérence narrative de par le patrimoine et la culture fictive inventées pour chaque race et faction. De plus, si certaines quêtes sont nécessaires pour pouvoir passer à l'étape suivante (ces quêtes sont regroupées dans ce qui s'appelle une campagne, elle est constituée d'une suite de quêtes spécifiques nécessaires pour accéder à la région suivante et donc continuer la progression de son personnage)¹⁰¹, ce n'est pas le cas pour toutes. Bien qu'elles soient importantes d'un point de vue narratif, elles ne permettent en

¹⁰¹ Cf annexe 7 : le journal de quête, p.121

réalité que d'apporter de la matière à l'univers fictionnel. Elles sont généralement évitées par les joueurs recherchant d'abord la performance à l'expérience narrative. En effet, ces derniers voudront généralement passer la phase de *leveling* le plus vite possible afin d'accéder aux contenus de haut niveau et se mesurer aux défis ultimes de l'extension.

C'est notamment pour cette raison que la narration du jeu n'est pas uniquement visible à travers les quêtes. En effet, elle peut adopter différentes formes comme la vidéo. De nombreuses cinématiques sont présentes dans *World of Warcraft*. De la simple vidéo capturée dans le jeu à celle plus travaillée réalisée via des logiciels d'animation, elles permettent d'illustrer en quelques minutes les enjeux majeurs de l'histoire de la zone (ou de l'extension)¹⁰². Elles interviennent généralement à des moments clés. Cela permet, en outre, de faire un résumé rapide de l'histoire aux joueurs qui ne voudraient pas perdre trop de temps à lire les quêtes. Depuis plusieurs extensions maintenant, les quêtes faisant partie d'une campagne sont énoncés oralement grâce à des dialogues dans le jeu. Pour les joueurs les plus aguerris et les plus intéressés par l'univers de *World of Warcraft*, des morceaux de récits sont par exemple dispersés partout dans le monde. Prenant tantôt la forme de textes, lettres et manuscrits de plusieurs pages consultables dans le jeu, ou bien la forme de description d'objets récupérés, ces morceaux de narration contribuent à la cohérence de l'univers fictionnel en apportant des informations relevant principalement du détail.

Ensemble, tous ces éléments narratifs ludiques permettent la construction d'une histoire et ainsi la liaison entre eux des événements qui constituent l'univers fictionnel. En plus d'inviter le joueur à se dépasser et à progresser au fur et à mesure des quêtes, donjons et raids, le PvE contribue donc largement à la diégèse. Cependant, il nous faut noter l'importance dans cette nature ludique de l'environnement, car c'est sa cohérence avant toute chose qui permettra au joueur de s'immerger pleinement dans cet univers fictionnel.

¹⁰² Nous pouvons par exemple mettre en parallèle la cinématique présente dans le jeu et qui renouvelle l'histoire de l'extension *Shadowlands* avec la mise à jour intitulée "Les chaînes de la domination", URL : <https://www.youtube.com/watch?v=gWSbeUQtoWk> et la bande annonce de l'extension *Shadowlands*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=h3sZ8TuOIOk>

Les joueurs, ces explorateurs immobiles : une expérience du voyage

Lorsque *Blizzard* décide de se lancer dans le développement d'un MMORPG, l'enjeu est de taille. Ces jeux sont généralement réputés pour être des *open worlds* (littéralement "mondes ouverts") immersifs avec une variété d'environnements conséquents. Sur le papier, le joueur doit donc pouvoir se déplacer librement dans le jeu et d'arpenter comme il le souhaite des régions et des continents aux esthétiques toutes différentes. C'est tout du moins ce qu'Anne Besson souligne en reprenant les termes de Jean-Marie Schaeffer qui "notait, à propos des jeux numériques actuels, qu'ils sollicitent à la fois sens ludique et attention esthétique, mêlant des traits qui sont typiques des jeux (notamment l'aspect compétition) avec des traits typiques des oeuvres de fiction (la création d'univers)"¹⁰³. En cela, il ne faut donc pas seulement appréhender les jeux vidéo pour leur aspect ludique ou performatif. A l'image des films, le monde de *World of Warcraft* peut être perçu comme une expérience visuelle en lui-même.

En effet, bien que le PvE permet de confronter les joueurs à d'innombrables défis, il les met avant tout face à un environnement, à un décor avec lequel ils vont pouvoir interagir. La façon dont sont organisées les quêtes dans le jeu pousse le joueur à explorer les différentes régions de l'univers au fur et à mesure. Si lorsqu'il arrive dans une nouvelle zone la carte de l'avatar est totalement vierge, elle se révèle au fur et à mesure des lieux explorés car soudainement des couleurs et des formes apparaissent, représentant au final des forêts, villages et donjons.¹⁰⁴ De nombreux éléments dans le jeu invitent le joueur à explorer le monde, par exemple le haut-fait "Exploration de l'univers" est débloqué par les joueurs ayant cartographié toutes les régions et continents de *World of Warcraft*, ils obtiennent alors le titre de "Explorateur". En parallèle de l'accomplissement des quêtes et de la progression du personnage se trouve donc ce plaisir ludique du jeu qui se situe tout simplement dans la recherche de cette impression de nouveauté lorsque le joueur fait soudainement face à des paysages qu'il ne connaît pas et n'a encore jamais vus.

¹⁰³ Besson Anne, *Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit, p.361

¹⁰⁴ Cf annexe 8 : Les cartes de *World of Warcraft*, p.121

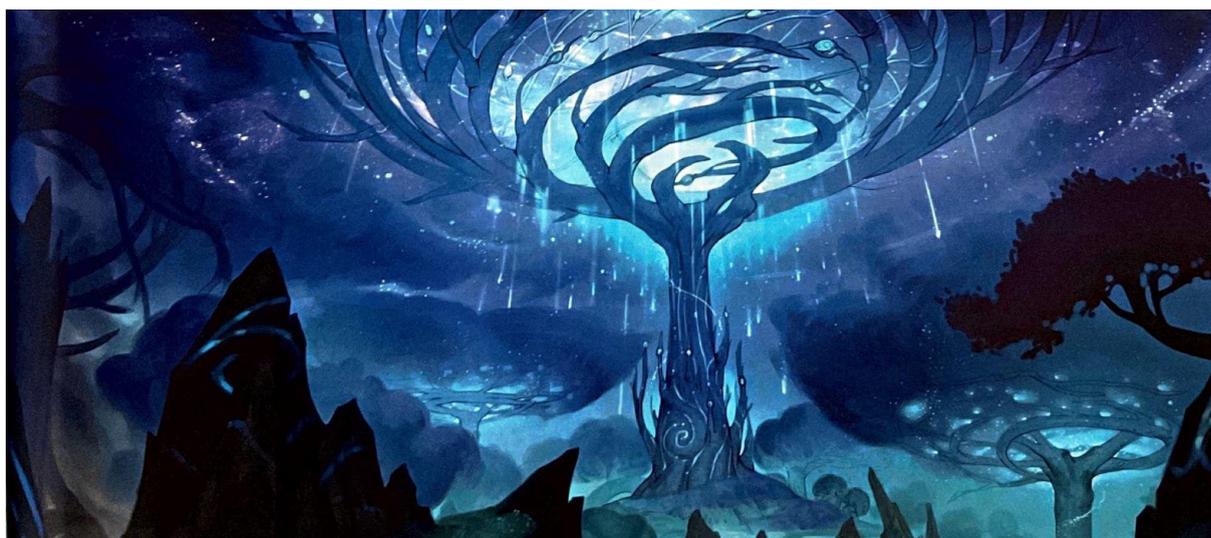


Illustration officielle de Garbiel Gonzalez représentant la région Sylvarden

Un monde ouvert inspiré de la culture de l'*heroic fantasy*, qui se donne par conséquent de nombreuses libertés créatives et artistiques et qui permet alors aux joueurs d'arpenter des paysages imaginaires qu'ils n'auraient pas l'occasion de voir dans la vraie vie. Un souci esthétique qui se place tout de même au cœur des considérations des joueurs. Lors de notre étude¹⁰⁵, lorsque nous demandons à la communauté ce qui selon eux participe à l'élaboration d'une bonne histoire, la question esthétique de l'environnement revient fréquemment. Selon eux, l'environnement doit être "agréable", "joli" mais également "riche", "cohérent" et "réaliste" pour permettre une immersion idéale dans l'histoire. Il faut également que ceux-ci "changent de l'extension d'avant, qu'ils évoluent à travers les patches (mises à jour)". Car c'est avant tout l'environnement qui permet une "immersion totale" dans le jeu. C'est à travers lui que nous voyons l'univers évoluer et l'intrigue du jeu progresser. Cependant, nous devons également noter que la majorité des personnes interrogées souligne l'importance d'un certain équilibre : pour faire une bonne histoire il faut également que les personnages qui mènent l'action soient intéressants. Un équilibre, un tout, qui passe par la cohérence du monde et les inspirations réelles et imaginaires utilisées afin de créer des environnements crédibles. Ainsi, une femme de 25 ans nous témoigne dans notre questionnaire que "il s'agit d'un travail gigantesque pour créer des mondes et des langues différentes un peu à la Tolkien [...]. Les cultures de différents pays avec la Pandarie et ses références à la Chine par exemple,

¹⁰⁵ Cf annexe 9 : Questionnaire - Selon vous, qu'est-ce qui fait une bonne histoire ?, p.122

autant dans les sonorités musicales que dans les paysages, mystères, contes, etc...”. Apparaît alors que les sons jouent également une part intéressante dans l’immersion ludique. *World of Warcraft* serait aussi une expérience sensorielle, un élément qui a notamment été souligné par Servais lors de son étude :

Les sens du joueur sont mobilisés dès l’entrée dans le jeu. Lors de la phase d’exploration, la lumière et les couleurs renforcent l’expérience immersive et artistique. Les paysages d’une région à l’autre sont particulièrement travaillés. De même, la musique et les bruitages sont incessants. Tel le son d’un film hollywoodien, ils accompagnent l’expérience et affermissent l’ambiance héroïque des scènes. Image et son constituent la clé de voûte de cette expérience immersive.¹⁰⁶

Ces mondes divers et variés, cette recherche d’un environnement esthétique, c’est ce qui permet cohérence du monde et adhésion du joueur. Au fur et à mesure des extensions, l’univers de *World of Warcraft* s’est considérablement étendu. Chaque nouvel opus apporte avec lui de nombreuses nouveautés, dont l’ajout systématique de terres inconnues qui n’attendent que les joueurs pour être révélées. Repoussant indéfiniment les limites géographiques, le monde d’Azeroth voit régulièrement de nouvelles îles émerger de la surface de la mer, à tel point que la carte du jeu est obligée de modifier son échelle régulièrement pour que tous les éléments y figurent¹⁰⁷.

Une conquête géographique qui est typique des univers fictionnels :

Les œuvres en expansion multimédiatique des genres de l’imaginaire contemporain se donnent elles-mêmes comme se constituant en mondes. Elles doublent et consolident en général cet imaginaire cosmogonique, intrinsèque au surnaturel, en représentant en leur sein l’existence d’autres mondes. Une telle exploitation narrative du motif constitue le privilège, le domaine réservé, et donc largement arpenté, du fantastique, de la SF et de la *fantasy*.¹⁰⁸

Dès la sortie de la première extension, *Burning Crusade*, *Blizzard* ne s’est plus contenté d’ajouter des régions ou des continents sur la carte, mais c’est bel et bien mis à créer des mondes ; cherchant dès le début à repousser les limites des univers, emboitant des mondes dans d’autres. Le joueur, tout d’abord voyageur pédestre puis cavalier de la terre et du ciel, va

¹⁰⁶ Servais Olivier, Dans la peau des Gamers. Anthropologie d’une guilde de World of Warcraft, op.cit, p.78

¹⁰⁷ Cf annexe 10 : La carte d’Azeroth au lancement du jeu VS aujourd’hui, p.122

¹⁰⁸ *ibid*, p. 141

au fil des extensions se transformer en un explorateur spatio-temporel, arpentant les mondes comme un véritable globe-trotteur.

Pour inciter le joueur à explorer ce monde infini, de nombreux systèmes de déplacements existent dans le jeu. En passant du plus contemporain comme le bateau, le zeppelin ou le métro au plus élémentaire comme la randonnée pédestre ou équestre, ces formes de transport diverses permettent de donner une autre vision du monde au joueur tout en lui donnant l'impression de réellement voyager. Il est aussi possible de payer un coursier afin de se déplacer plus rapidement de villes en villes ou bien d'utiliser des portails de téléportation pour plus d'efficacité. La forme de déplacement la plus utilisée reste le voyage à dos de montures (terrestres ou volantes), ces dernières sont de toutes les formes en passant du simple cheval, au dragon voire même à la moto. Les déplacements dans le jeu doivent être considérés comme une forme ludique à part entière, le joueur doit avoir l'impression de voyager. Ainsi, durant les premières années de vie du jeu, les temps de trajets aériens d'un point A à un point B sur un même continent pouvaient prendre de très longues minutes, jusqu'à une vingtaine. Le joueur se retrouvait ainsi bloqué en attendant que son avatar arrive à destination, le regardant ainsi voyager à travers différentes zones et régions sans que lui-même n'ait besoin de se déplacer.

Chaque forme de voyage donne un point de vue unique aux joueurs ; c'est notamment pour cette raison qu'au début de chaque mise à jour et extension, il n'est généralement pas possible d'utiliser de montures volantes. De cette manière, les développeurs obligent les avatars à utiliser des moyens de transport terrestres. Ce procédé est utilisé pour contrôler la vision du monde qu'à le joueur, sa première impression en somme. Car si le joueur est libre de se déplacer comme il le souhaite dans cet *open world*, il faut avant tout penser à la volonté première des développeurs qui ont conçu ces environnements d'une certaine manière afin qu'ils procurent des sensations voire des sentiments aux joueurs. En effet, Gary Platner, le Principal Exterior Level Designer du jeu, s'exprime sur le sujet : "il faut toujours empêcher les joueurs de voir les coulisses, et c'est difficile. Les joueurs essaient toujours d'aller là où il ne faut pas, par des moyens parfois délirants. Il arrive qu'on cache une récompense pour les

joueurs dans les endroits vraiment durs d'accès"¹⁰⁹. Ces propos énoncent qu'en réalité, nous ne pouvons pas nous étonner que les joueurs essaient d'aller là où ils ne devraient pas, qu'ils cherchent à jouer avec l'environnement qui leur est donné. Cette envie de faire du monde un terrain de jeu constitue un combat éternel pour les concepteurs de niveaux qui doivent alors trouver le juste équilibre entre obtenir une apparence parfaite et repousser les joueurs qui testent les limites.

Nous comprenons alors que si *World of Warcraft* est avant tout un jeu regroupant diverses activités ludiques, c'est également une expérience sensorielle qui doit être cohérente et convaincante visuellement parlant. Finalement, l'univers par le voyage et l'exploration se transforme en un véritable terrain de jeu, une activité ludique à part entière.

Il y a dans leur pratique le bonheur "d'être au milieu de nulle part", de "se paumer", le plaisir de l'étonnement, de l'émerveillement et de la surprise. Il s'agit moins de la recherche d'une performance ou d'acquérir des objets rares que de la recherche d'un sentiment de vertige face à ces créations numériques, qui n'est pas sans évoquer cet ilinx que décrit Caillois et qui "consiste en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse."¹¹⁰

3. Des joueurs formant une communauté active

L'apprentissage au coeur des sociabilités et des interactions

A l'instar de tous les autres jeux vidéo, *World of Warcraft* exige une multitude de connaissances. La personne doit en effet apprendre à devenir joueuse de cet univers et donc se familiariser avec l'interface de jeu, l'histoire du monde, les déplacements de son avatar... Les premières heures sont probablement les plus délicates car le joueur, directement plongé dans le jeu, doit faire face à un nombre important de données inconnues. En très peu de temps, il doit ingérer une abondance d'informations envoyées par le jeu afin de les transformer en savoirs et en réflexes. Dans cette perspective, nous pouvons estimer que la pratique ludique

¹⁰⁹ Micky Neilson, Samwise Didier, Tout l'art de Blizzard Entertainment, La Forge des Mondes, Huginn & Munnin, 2021, p124.

¹¹⁰ Berry Vincent, Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo, op.cit, p.83

d'un jeu nécessite un apprentissage pour être exécuté. Il existe différents moyens de se former au jeu. Bien évidemment, il est possible d'apprendre à jouer à *World of Warcraft* comme n'importe quel autre jeu vidéo. Pour autant, un joueur débutant et inexpérimenté pourrait facilement se retrouver désarmé, l'interface du jeu ne proposant pas de didacticiel à proprement parler¹¹¹ :

devenir indigène d'un monde virtuel suppose d'apprendre et d'incorporer tout un ensemble de savoirs et de réflexes : connaître l'univers dans ses dimensions géographiques (lieux, faunes, flores), informatiques (bourse, système monétaire), tactiques et diplomatiques mais aussi tout un ensemble de schèmes sensori-moteurs, être capable par exemple de placer son avatar au bon endroit, de cliquer vite et de choisir la bonne icône.¹¹²

La zone de départ de la race de l'avatar s'inscrit alors comme un rite de passage alliant découverte et gestes fébriles. Malgré tout, au fur et à mesure des quêtes, le joueur aura de plus en plus de facilité pour effectuer certaines actions, il comprendra mieux le fonctionnement des capacités de son personnage et saura ainsi mieux le manier. Il peut cependant avoir quelques difficultés lors de la réalisation de missions plus difficiles, qui exigeront de la part du joueur de s'allier avec d'autres. A force de pratique et d'expérimentation, des habitudes de jeu se créent et une routine s'installe. Cette accumulation de connaissances obtenues seul à force de répétition permet une forme d'apprentissage, certes basique mais qu'il ne faut pour autant pas négliger.

Cependant, l'avantage lorsque nous jouons à un MMORPG — qui demande donc par extension d'être connecté en ligne — c'est que nous croisons sans arrêt d'autres avatars derrière lesquels se cachent d'autres joueurs. De nombreuses options existent directement dans le jeu pour interagir et communiquer facilement avec ces derniers, pour nous permettre en somme de collaborer. En réalité, tout le jeu nous pousse même à échanger avec les autres joueurs. En effet, certaines quêtes indiqueront très clairement qu'il est nécessaire de former un

¹¹¹ Un didacticiel a été intégré dans le jeu lors de la sortie de l'extension *Shadowlands*, en 2021 (soit 17 ans après la sortie de *World of Warcraft*). Cette aide prend la forme d'une zone entière permettant la progression des joueurs du niveau 1 au niveau 10. Lors de la création d'un nouvel avatar, tous les joueurs ont désormais deux choix : soit aller directement sur l'île des Confins de l'Exil (et donc réaliser le tutoriel) ou bien découvrir la zone de départ de la race de son avatar.

¹¹² *ibid*, p.84

groupe de plusieurs personnes pour venir à bout du défi demandé. Généralement, ces quêtes qui comptent parmi les plus difficiles de la progression d'un joueur offrent des récompenses généreuses (une somme d'argent importante, beaucoup d'expérience, une arme ou une pièce d'armure rare avec des bonus intéressants). Nous en avons déjà parlé un petit peu plus haut mais s'il souhaite compléter l'histoire et faciliter l'arrivée de son avatar au niveau maximum, le joueur devra aussi faire des donjons voire des raids qui nécessitent aussi d'être fait en groupe. En réalité, de nombreuses options rendent extrêmement avantageux le fait de jouer à avec d'autres personnes. La plupart des quêtes demanderont de récolter ou d'abattre un nombre précis d'adversaires, ce qui peut parfois prendre beaucoup de temps (le pourcentage d'obtention d'un objet sur un ennemi pouvant varier). Il est alors avantageux de faire ces quêtes à plusieurs, puisque les actions d'un joueur sont comptabilisées pour l'ensemble du groupe, la progression des avatars est par conséquent bien plus rapide. Bien que nous retrouvions une forme de solidarité mêlée de compassion des joueurs haut niveau à l'égard des plus petits, ces phénomènes de socialisation ne se retrouvent pas uniquement autour des joueurs débutants. C'est notamment le cas à chaque sortie d'une nouvelle extension où l'entraide est généralement plus forte : étant donné que l'univers de *Blizzard* vit par cycle (une nouvelle extension tous les deux ans), la sortie en masse de nouveaux contenus en une seule fois (r)appelle fréquemment de nombreux joueurs sur le jeu. Durant les premiers mois d'une nouvelle extension, il est alors courant de s'allier avec d'autres joueurs pour explorer les nouvelles zones et affronter de multiples défis ensemble.

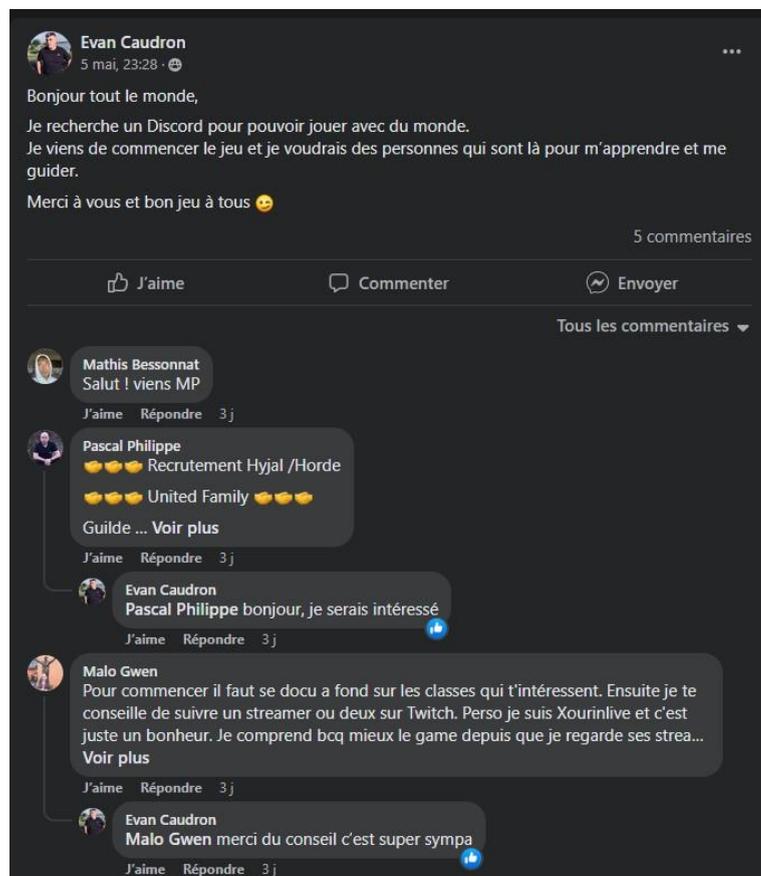
Il est alors de rigueur durant une phase de *leveling* de croiser d'autres avatars qui en sont au même stade de leur progression, cherchant à effectuer les mêmes quêtes. Les joueurs n'hésiteront pas à initier le contact avec les autres en envoyant directement un message — soit par le biais d'un chuchotement, seulement visible par le destinataire ou par la parole directe qui s'affiche dans une bulle de dialogue au-dessus de la tête du joueur — ou en faisant une emote de salut ou de révérences. En plus de l'apprentissage des techniques de jeu, le joueur doit découvrir les formes de sociabilités. Quelque part, c'est comme s'il devait évoluer dans une société virtuelle ; il est alors de rigueur d'en assimiler les règles sociales. Ces dernières ne sont pas bien différentes des règles de base de notre société : être poli avec les

autres, ne pas être vulgaire ou méchant, être respectueux, etc... Certains rudiments propres aux MMORPG peuvent s'ajouter à la liste comme par exemple le fait d'initier un premier contact avec un joueur et de lui parler avant de lui envoyer une invitation de groupe ou bien encore ne pas voler la cible d'un autre joueur.

A force d'expériences (et d'heures de jeu), les interactions entre les joueurs évoluent. Petit à petit nous passons d'un cours échange verbal pour compléter une quête à la recherche d'une cohésion de groupe dans le but d'obtenir les récompenses les plus rares. En effet, si la plupart des quêtes n'exigent pas de réelle organisation humaine de la part des joueurs, difficile à initier pour des débutants ; les donjons et les raids se montreront plus intransigeants. S'ils peuvent être constitués directement par les joueurs, les groupes peuvent également être formés automatiquement par des fonctionnalités intrinsèques au jeu. Pour accomplir ces donjons et raids, il faut avoir acquis les connaissances de base du jeu, connaître le fonctionnement de son avatar et avoir un bon équipement. Les efforts réalisés par les joueurs durant leur phase de progression sont alors réquisitionnés pour le bon fonctionnement du groupe, et ainsi la réalisation de l'instance (que ce soit un donjon ou un raid). Tout manquement de la part d'un joueur peut entraîner une pénalité pour l'ensemble du groupe. Par exemple, si un joueur occupe un rôle de soigneur avec son personnage, il a alors pour rôle de maintenir en vie les autres avatars avec lui à l'aide des sorts de soin. Une mauvaise connaissance des capacités de son personnage ou un mauvais équipement peut alors entraîner la mort de ses compagnons, et donc l'échec du groupe entier. Si un même joueur est responsable plusieurs fois de la mort du groupe entier, il y a de fortes chances pour que les autres joueurs décident de le renvoyer, préférant alors trouver une autre personne pour remplir le rôle. Nous assistons dans ce cadre à des socialisations qui s'effectuent par complémentarité et non par affinités, les joueurs ne voulant pas nécessairement nouer des liens avec les autres mais cherchent tout de même à interagir pour progresser et pour s'entraider.

Bien que *World of Warcraft* soit continuellement habité par des millions de joueurs, rencontrer d'autres avatars avec qui interagir n'est pas systématique — après tout ce n'est pas parce que nous croisons une autre personne dans le jeu que celle-ci voudra forcément communiquer.

C'est pourquoi avec le développement des réseaux sociaux, de nombreuses communautés ludiques ont commencé à former des groupes d'entraides sur internet.



113

N'ayant pour seuls objectifs que le partage et l'entraide, ces groupes viennent renverser les moyens de communication des joueurs, les faisant alors interagir directement entre eux (presque tous) abaissant le masque de l'avatar. Les sujets de conversation sont variés : partage d'actualités sur le jeu et d'accomplissements, recherches de groupes avec qui jouer... Ces réseaux permettent aux joueurs de se rassembler plus facilement et de grouper en fonction de leurs intérêts dans le jeu. Ainsi, un joueur débutant pourra peut-être plus facilement demander de l'aide pour faire progresser son avatar ou pour trouver d'autres personnes avec qui jouer.

Au final, bien que de l'entraide se forme assez naturellement dans *World of Warcraft* entre les joueurs, nous observons que le joueur pense d'abord à sa propre progression, à son autosuffisance, plus en tout cas qu'à celle des groupes qu'il peut former. Les interactions se

¹¹³ Exemple d'un joueur débutant recherchant sur le groupe Facebook World of Warcraft France d'autres joueurs pour faire ses premiers pas dans le jeu. Dans ce cas présent nous pouvons voir que les joueurs arborent leur véritable identité (photo de profil réelle avec un nom et un prénom) et non l'identité de leur avatar.

forment donc dans le simple but de pouvoir obtenir ce que nous souhaitons, sans forcément chercher à créer du lien avec les autres joueurs. En d'autres termes, la socialisation n'est pas nécessairement la motivation principale des joueurs, pour reprendre les termes de Servais : "Les joueurs vivent quasiment tels des êtres nomades et s'organisent en sociétés constituées de groupes de personnes autonomes. Ils sont autosuffisants, se déplacent là où ils veulent et n'ont pas besoin de se grouper avec les autres pendant la montée en niveau"¹¹⁴. Pour autant il serait erroné de prétendre qu'aucune autre forme de socialisation plus forte n'existe dans le jeu car une simple entraide passagère ne suffit pas seule à permettre la formation d'une communauté. Cependant, l'existence de groupes de joueurs sur les réseaux sociaux montrent tout de même une volonté de se rassembler, de partager des expériences et donc de se retrouver sur internet dans le but de trouver plus facilement d'autres joueurs recherchant les mêmes expériences que nous. En plus de ces différentes manifestations, il existe directement dans le jeu des entités fortes de socialisation qui permettent à de mêmes joueurs de progresser régulièrement ensemble : les guildes.

La guilde : la forme ultime de la communauté ?

L'apprentissage du jeu n'est pas uniquement les fruits d'un travail répétitif ou de rencontres provoquées par la chance, il peut en réalité tout aussi bien être guidé et encadré. Généralement dans ces cas, nous retrouvons les personnes qui jouent avec leurs proches de la vie réelle dans le jeu avec les plus connaisseurs qui présentent *World of Warcraft* aux novices. Dans cette situation, la socialisation ne se crée pas à proprement parler dans le jeu, ce sont les interactions et les relations de la vie réelle qui se déploient alors dans le virtuel.

Lorsque des liens sociaux se créent — ou se transfèrent — dans le jeu, les personnes auront tendance à vouloir régulièrement jouer ensemble. Pour ce faire, s'il est possible d'ajouter des joueurs dans une liste d'amis afin de les contacter facilement, il est également possible de rejoindre une forme dérivée des groupes servant pour les quêtes et les instances, les guildes. Ces groupes bien particuliers, qui peuvent contenir un petit millier d'avatars, encouragent les socialisations de longues durées entre joueurs. Qualifiées de "colonne vertébrale de ces

¹¹⁴ Servais Olivier, Dans la peau des Gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft, op. cit, p.163

sociétés numériques” par Servais, les guildes dans *World of Warcraft* représentent la quintessence d’un réseau social ludique et sont beaucoup recherchées par les joueurs.



115

En effet, les guildes sont des instances de socialisation à privilégier pour tous les joueurs : en allant du débutant qui souhaite apprendre les bases de *World of Warcraft* avec l’aide d’autres personnes, au joueur beaucoup plus expérimenté qui souhaite remporter des défis difficiles et obtenir des récompenses rares. Nous pourrions aisément faire le comparatif entre une guilde et une société. En effet, chaque guilde est menée par un chef qui est généralement le créateur du groupe. Comme tout groupe social, les guildes se démarquent par une identité qui permet à chaque membre de revendiquer son appartenance. Le nom de la guilde est choisi lors de la création par le chef. Ces derniers sont variés et illustrent généralement bien la personnalité de la guilde comme “La garde de Saurcroc” ou “Les Traqueux du Val”. Un tabard personnalisable par le chef de guilde vient compléter l’attirail des joueurs, ainsi chaque membre peut le porter dans le but de montrer son appartenance à la guilde à tout joueur connecté sur le jeu.

Dans une guilde chaque joueur possède un rang qui est représentatif du niveau de son avatar, de son rôle dans le groupe ainsi que de son ancienneté autant sur le jeu que dans la guilde. De cette façon, nous retrouvons les rangs d’initié, membre, vétéran, officier et chef. Tous les membres de la guilde sont donc menés par un chef, à l’image d’une tribu virtuelle. A côté de cela, chaque joueur a généralement sa spécialité, son utilité dans la société. Cela peut être en fonction de la classe de son joueur, de son rôle (soigneur, protecteur ou dégât) ou également

¹¹⁵ S’il est possible de trouver une guilde directement dans le jeu via des interfaces de recherches — voire aussi en contactant directement d’autres joueurs — certaines personnes préféreront passer par des groupes sur les réseaux sociaux (ici le groupe Facebook World of Warcraft France). Cf annexe 11 : Les joueurs à la recherche de guildes sur les réseaux sociaux, p.125

des métiers qu'il pratique. Car dans *World of Warcraft* chaque avatar peut pratiquer deux métiers d'artisanats, qui lui permettent de récolter des matériaux pour ensuite fabriquer des objets. Ainsi, chaque guildes possède son propre forgeron qui fabriquera — généralement gratuitement — des matériaux et pièces d'armures rares nécessaires à l'accomplissement de certains défis ; mais aussi son propre calligraphe pour l'écriture de glyphes (des petites améliorations qui permettent de personnaliser les compétences d'un avatar). A l'image d'une société virtuelle donc, chaque membre a sa propre spécialité qu'il met à contribution de la guildes pour le bien commun.

Car concrètement, une guildes est un groupe de joueurs constamment en contact les uns avec les autres. Ils bénéficient d'un espace de discussion privé et de toute une interface qui permet de voir les membres connectés. Il est ainsi extrêmement facile d'initier le contact avec d'autres joueurs, notamment pour demander de l'aide sur une quête particulièrement difficile ou pour un quelconque problème.



La guildes peut donc être définie comme une instance d'apprentissage, elle est même toute désignée pour remplir ce rôle. Si beaucoup acceptent les joueurs sur simple demande d'adhésion, certaines exigent de véritable candidature et analysent le niveau, le savoir et

¹¹⁶ Exemple de l'interface d'une guildes avec la liste des joueurs connectés en temps réel.

l'équipement du joueur, à l'image d'un véritable entretien d'embauche. L'adhésion d'un jeune joueur peut parfois être suivie d'une période de test durant laquelle il devra montrer son implication pour la vie du groupe. Les jeunes recrues de la guilde possèdent des titres comme "novices", "jeune recrue" ou encore "écuyer". Des termes qui rapportent tous au manque d'expérience, à l'initiation et sont des appels direct au besoin d'apprendre. Un apprentissage qui va principalement passer par l'observation puis la répétition — à l'image d'un écuyer qui recevrait le savoir directement du chevalier expérimenté et habitué des combats ou d'un novice qui serait guidé sur le chemin de la connaissance par son maître. Un seul coup d'œil à cette interface permet donc de savoir quels joueurs sont nouveaux et, au contraire, lesquels sont davantage expérimentés. Cela permet notamment d'instituer des relations de mentor et élève et donc d'encourager à l'entraide.

La guilde, en plus de servir d'instance pérenne de socialisation et d'apprentissage dans *World of Warcraft*, permet également d'alimenter les activités des joueurs. Il est de coutume que les guildes organisent des événements sur leur calendrier selon leurs activités (PvE, PvP et / ou roleplay). Ainsi, celles majoritairement orientées vers les pratiques PvE préféreront partir à la conquête des donjons et raids, celles préférant le PvP organiseront des duels entre joueurs voire des batailles entre factions et les dernières choisissant des pratiques roleplay élaboreront des missions propres à l'histoire du groupe et des avatars. Pour les guildes les plus régulières, ce genre d'événements en communauté sont organisés de façon récurrente au fil des jours et des semaines, le but étant que le groupe entier progresse. Généralement, des événements sont organisés via le calendrier de guilde les soirs de semaine et les journées en week-end pour permettre à un maximum de membres de pouvoir jouer. Les joueurs se connectent donc tous à une heure précise le soir pour jouer tous ensemble. En plus de la connexion dans le jeu, les membres doivent aussi rejoindre des canaux de discussion vocaux via des logiciels comme TeamSpeak ou Discord afin de pouvoir suivre la stratégie du chef en temps réel au cours du combat (qu'il s'agisse de PvE ou de PvP). Les développeurs de *World of Warcraft* mettent également en place des hauts-faits et récompenses pour pousser les membres des guildes à organiser des événements et donc ainsi à jouer ensemble.

Panthéon Sylvanas (Alliance) : 97 guildes ont réussi le haut-fait [UPDATE] 8

WoW Sanctum Mercredi 15 sept. 2021 à 11h27, par Melody

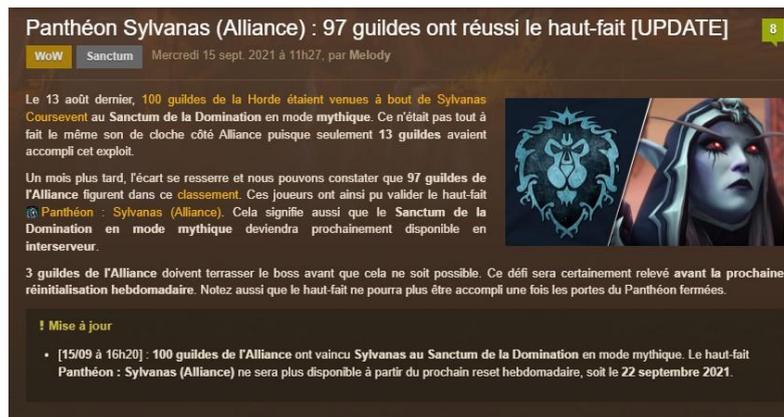
Le 13 août dernier, 100 guildes de la Horde étaient venues à bout de Sylvanas Coursevent au Sanctum de la Domination en mode mythique. Ce n'était pas tout à fait le même son de cloche côté Alliance puisque seulement 13 guildes avaient accompli cet exploit.

Un mois plus tard, l'écart se resserre et nous pouvons constater que 97 guildes de l'Alliance figurent dans ce classement. Ces joueurs ont ainsi pu valider le haut-fait **Panthéon : Sylvanas (Alliance)**. Cela signifie aussi que le Sanctum de la Domination en mode mythique deviendra prochainement disponible en interserveur.

3 guildes de l'Alliance doivent terrasser le boss avant que cela ne soit possible. Ce défi sera certainement relevé avant la prochaine réinitialisation hebdomadaire. Notez aussi que le haut-fait ne pourra plus être accompli une fois les portes du Panthéon fermées.

! Mise à jour

- [15/09 à 16h20] : 100 guildes de l'Alliance ont vaincu Sylvanas au Sanctum de la Domination en mode mythique. Le haut-fait Panthéon : Sylvanas (Alliance) ne sera plus disponible à partir du prochain reset hebdomadaire, soit le 22 septembre 2021.



117

Certaines guildes sont d'ailleurs particulièrement connues car elles cherchent à faire parties des "World firsts" (littéralement des premières à relever un défi inédit). C'est notamment le cas des guildes comme Echo ou Method qui sont au fur et à mesure des années devenues des équipes professionnelles. La récurrence de ces rendez-vous peut fortement contribuer à la création de liens entre les joueurs, alors "en ce sens, les guildes apparaissent comme des communautés de pratique, se construisant par l'expérience partagée"¹¹⁸. Les guildes peuvent même pousser les joueurs à se rencontrer *IRL*, dans la vraie vie. Il y a alors une extension de la pratique sociale qui se déplace en dehors du jeu. En ce sens, ce sont donc de véritables réseaux sociaux organisés, rassemblant les joueurs pour un but commun. Il arrive malheureusement que cette organisation trop sérieuse soit en décalage avec la volonté ludique du jeu et qu'elle devienne par conséquent une contrainte pour certains joueurs. En effet une coordination trop formelle voire militaire, permettra de privilégier les résultats et la performance au détriment d'une entraide ludique et sociale.

Finalement, nous pouvons comprendre que le succès de *World of Warcraft* tient autant à la structure du jeu — qui se veut infinie car continuellement renouvelée — qu'aux joueurs. La volonté de parcourir et de progresser dans cet univers fictionnel se voit complétée par des fonctionnalités encourageant l'entraide et la socialisation et devenant petit à petit le premier moteur des joueurs. Pour reprendre les termes de Besson : "L'énorme succès remporté par

¹¹⁷ C'était notamment le cas lors de la sortie du raid Sanctum de la Domination, qui donnait un haut-fait unique et rare aux guildes le réussissant dans la difficulté maximum.

¹¹⁸ Servais Olivier, Dans la peau des Gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft, op. cit, p.97

WoW assure la dynamique de ces échanges, et en dépit du fait que le jeu soit par principe sans “fin”, ce même succès amène ce monde, d’emblée partagé, à...s’étendre”¹¹⁹.

Chapitre 3 - Les mondes virtuels dans l’espace social : la création d’une communauté de fans

“L’idée qu’une population a d’elle-même est le résultat symbolique des conditions réelles et de figures imaginaires auxquelles chacun peut se référer. Le réel et l’imaginaire convergent pour former certaines représentations qui offrent à la communauté des marques symboliques de sa propre existence.”¹²⁰

1. La fabrication d’une culture commune

World of Warcraft, un univers étendu

En mêlant narration, ludique et socialisation, *World of Warcraft* s’inscrit comme un espace de vie virtuelle dans lequel les joueurs peuvent apprendre et jouer ensemble. Des joueurs qui vont petit à petit adopter des comportements sociaux particuliers, fortement liés à l’univers du jeu et à sa pratique. Ils progressent et s’entraident les uns les autres pour atteindre de multiples objectifs. A l’image d’une société, les guildes des MMORPG proposent aux personnes de s’investir ensemble pour le bien commun en mettant leurs compétences et leurs savoirs au service de l’autre, qui à son tour leur viendra en aide. Cette pratique du jeu mêlée à cette dimension sociale forte et encouragée par les développeurs favorise la croissance d’une communauté de jeu. Une communauté virtuelle qui vit et grandit ensemble au rythme des années, des extensions et de l’expansion de son univers fictionnel. Sur le papier, les joueurs de *World of Warcraft* représentent donc un ensemble, un tout qui se motive lui-même et qui anime le jeu, lui assurant alors la pérennité de son monde imaginaire. Car si comme nous

¹¹⁹ Constellations - Des mondes fictionnels dans l’imaginaire contemporain, CNRS Editions, 2015, p.98

¹²⁰ *ibid*, p.39

l'avons précédemment dit, l'univers s'étend parce qu'il dure et il dure parce qu'il s'étend, il faut également noter que le jeu dure parce que les joueurs se connectent. Il est donc important de relever le rôle fondateur et moteur que joue la socialisation dans la continuité du jeu. Nous pourrions alors estimer que quelque part ce n'est pas tant pour le jeu en lui-même — pour son *game design* et son *gameplay* — que les joueurs se connectent, mais peut être simplement pour faire des choses ensemble via le jeu. Cela donne l'impression que *World of Warcraft* serait une sorte de bac à sable virtuel confié aux joueurs qui, en réunissant et en agglomérant les pixels dans les formes qu'ils souhaitent, façonnent leur propre expérience du jeu.

Et après tout, n'est-ce pas là ce que tend à être un univers fictionnel ? Une toile blanche sur laquelle chacun trace des formes et utilise les couleurs qui lui plaisent selon ses goûts ? Un univers fictionnel, bien qu'il possède une narration qui est à l'origine de son existence, est avant tout un décor, un environnement animé par des règles naturelles qui lui sont propres. A l'image de la Terre du Milieu de Tolkien, *World of Warcraft* est un univers qui peut subsister sans la présence et les actions des protagonistes qui font avancer la diégèse. C'est notamment ce qui permet facilement le transfert d'un univers d'un support fictionnel à un autre. Ainsi, à mesure que l'univers s'étend, le statut du récepteur va se transformer quelque peu pour s'adapter aux règles de chacun de ces supports pour devenir tour à tour lecteur, spectateur ou joueur. Ces changements de discours narratifs littéraires, cinématographiques et vidéoludiques participent à la création des univers fictionnels dits étendus. En multipliant les occurrences et les différents points de vue, le monde imaginaire gagne en crédibilité et en profondeur. Selon Anne Besson : "L'expression 'univers étendu' désigne, dans le contexte de la culture médiatique, la prise en compte de l'ensemble des modes d'apparition, sur plusieurs supports, d'une fiction comprise comme unique"¹²¹. Nous pouvons alors prendre l'exemple de la saga *Star Wars*, que nous pourrions légitimement considérer comme une œuvre fictionnelle massive. Si l'histoire de cet univers c'est tout d'abord constitué au travers de deux trilogies filmiques qui constituent ce qui pourrait être décrit comme son "univers restreint", l'expansion de cette fiction sur différents formats médiatiques comme des romans, des

¹²¹ Besson Anne, *Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit, p.35

produits dérivés, des jeux vidéo mais également d'autres films en fait un univers étendu massif.

Si l'exemple de *Star Wars* s'applique adéquatement à la définition d'un univers étendu, il en est de même pour *World of Warcraft*. Dans un premier temps, si nous nous cantonnons aux jeux, *WoW* est massivement présent dans le paysage vidéoludique de *Blizzard*. En dehors des jeux *Warcraft*, différentes occurrences sont présentes notamment dans le MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) *Heroes of the Storm*, de nombreux héros jouables proviennent de l'univers de *Warcraft*. Ils disposent de capacités uniques faisant directement référence à leur occurrence originelle dans le MMO. De plus, chaque héros du jeu possède une description de son identité¹²² ; des informations qui viennent nourrir l'univers fictionnel de par les détails fournis. Dans *Overwatch*, le FPS (*First Person Shooter*) de *Blizzard*, une des cartes jouables se nomme "Blizzard World" et possède tout un quartier faisant référence à *World of Warcraft*. Dans cette partie de la carte, de nombreux éléments du MMO ont été repris comme la Vallée des Héros¹²³. Pour finir, le jeu de cartes *Hearthstone* pourrait être considéré comme un enfant de l'univers originel car il reprend un grand nombre de personnages et d'environnements qui sont directement issus de *WoW*. En effet, des cartes symbolisant toutes sortes de créatures et des héros du MMO existent dans ce jeu vidéo. Cette présence continue d'un même univers sur différents jeux permet de donner le sentiment aux joueurs d'être constamment dans un environnement familier, entourés d'éléments qu'ils connaissent et qu'ils ont déjà vu à maintes reprises.

Pour autant, *World of Warcraft* trouve également son adéquation en dehors des jeux vidéo. En effet, en dehors de sa structure mère, l'univers de *Warcraft* existe sur de nombreux supports narratifs, principalement des romans. La littérature est le second format narratif privilégié de l'univers, nouvelles, romans, encyclopédies, bandes dessinées, l'écriture permet de donner un autre point de vue aux joueurs tout en leur apportant des informations dont ils n'ont pas nécessairement connaissance via le jeu. La suite intitulée "Chronique" se veut être plus proche d'un ouvrage historique que d'un roman fictif car elle retrace en 3 tomes l'Histoire de

¹²² Cf annexe 12 : La fiche d'un héros de *World of Warcraft* dans *Heroes of the Storm*, p.126

¹²³ Cf annexe 13 : La Vallée des Héros de *World of Warcraft* dans *Overwatch*, p.127

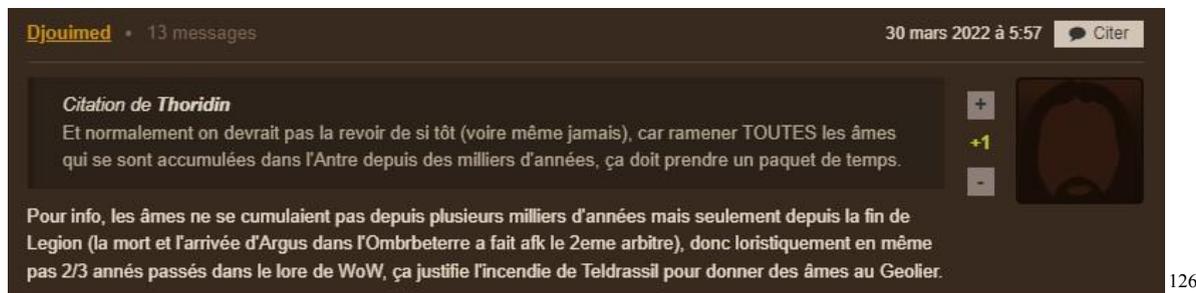
l'univers avec minutie et détails, de son commencement presque cosmologique jusqu'aux événements des extensions actuelles. Ici, la narration circule librement entre littérature et vidéoludique car ce qui relevait d'une action réalisée par les joueurs devient alors péripétie dans le livre. En tant qu'acteurs de l'histoire et déclencheur des événements, la mention "un groupe d'aventuriers" est régulièrement employée pour leur faire référence. Mais cela ne s'arrête pas là puisque nous pouvons retrouver l'univers de *Warcraft* dans des jeux de cartes, des jeux de rôles ainsi que dans un film. Intitulé *Warcraft : Le Commencement*, ce film sorti en 2016 a été réalisé par Duncan Jones et produit par *Atlas Entertainment* (en étroite collaboration avec *Blizzard*) et a été présenté au public comme étant une adaptation fidèle de *World of Warcraft* mais pour autant facile d'accès pour les spectateurs non initiés à l'univers. L'histoire du film se base en réalité davantage sur les origines de l'univers et donc sur le tout premier jeu *Warcraft* que sur le MMO en lui-même. Ainsi, nous pouvons voir que les occurrences se multiplient et se répondent entre elles sans pour autant que cela n'affecte la crédibilité de l'univers. Cela est notamment possible de par son abondance de détails et de règles qui constituent une base solide à l'œuvre originelle. Finalement, nous avons donc une histoire qui se veut être infinie et qui s'étend sur différents formats pour prolonger encore et toujours le même univers fictionnel.

Cependant, il serait mentir que de dire qu'il n'y a derrière ces multiplications narratives aucune stratégie financière — car après tout l'extension d'un univers possédant déjà une base solide de fans demande moins de communication et de stratégie marketing qu'une œuvre nouvelle. Si aujourd'hui les univers fictionnels sont autant présents dans la culture de masse, c'est avant tout car ils constituent de véritables mines d'or pour les industries du divertissement. Pour autant, il serait réducteur d'énoncer que les univers fictionnels n'ont qu'un intérêt financier et donc nous ne pouvons pas pour autant affirmer que ces manifestations ne sont que de simples produits dérivés appelant à la consommation. Ces produits sont avant tout perçus par les joueurs comme étant un moyen différent d'explorer l'univers sans nécessairement avoir besoin de passer par le jeu vidéo.

Du point de vue des joueurs, apparaît ainsi une logique comparable à celle de l'œuvre de l'écrivain Tolkien : la création d'un univers fictionnel complexe et large, "cohérent, parce que

tout s’y accorde aux lois de ce monde”, empreint de références, de sources diverses et “autosuffisant”. A ceci près que l’univers se développe non pas seulement à travers des livres mais de produits divers. Ces influences réciproques entre les différents supports donnent aux joueurs un sentiment de densité, de richesse et produisent des effets de profondeur sur le monde.¹²⁴

La force d’un univers fictionnel étendu repose dans la facilité des personnes à en comprendre facilement les concepts et les fonctionnements, bien que nous pouvons parfois avoir l’impression de l’extérieur qu’ils sont réservés à une élite connaisseuse. C’est notamment ce qui joue dans la construction de nos représentations culturelles et ce qui est également à l’origine de ce qui peut être dénommé comme la “culture geek”¹²⁵. Au fur et à mesure de l’expérience de jeu (et de la curiosité des personnes), les joueurs ingèrent une quantité importante d’informations relatives à l’univers de *Warcraft* et se placent en tant que connaisseurs et amateurs. Leur intérêt pour le jeu peut les amener à interagir sur des espaces de discussion dédiés à l’univers et à l’histoire de *Warcraft*. Et que se passe-t-il alors lorsque des joueurs amateurs discutent de *World of Warcraft* ? Ils débattent.



A l’image de fans de comics *Marvel* argumentant pour déterminer lequel des Avengers est le plus fort, les joueurs de *WoW* se servent de leurs connaissances de l’univers pour débattre entre eux et ainsi spéculer sur de futures possibilités narratives en apportant leur point de vue.

¹²⁴ Berry Vincent, Les cadres de l’expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo, op.cit, p.101

¹²⁵ “Désigne cet ensemble de références culturelles liées au domaine du jeu vidéo, du jeu de rôle, de l’informatique, des séries télévisées, de la science-fiction, de l’heroic fantasy... en somme à cette culture qui se fabrique aux Etats-Unis et au Japon dans les années 1960 et qui circule la décennie suivante dans l’ensemble des produits culturels de la jeunesse. Malgré une résistance, à certains égards héroïques des tenants de la culture académique savante, on assiste de fait aujourd’hui à une valorisation de cette culture, au travers de livres, de thèse ou de séries télévisées dans lesquels la figure du geek passionné par la science-fiction et l’informatique n’est plus seulement objet de moquerie mais une figure centrale”, ibid, p45.

¹²⁶ Voici un exemple d’un joueur réagissant au commentaire d’un autre joueur sur un article du site Mamytwink. D’autres exemples d’interactions et de débats entre joueurs sont visibles en annexe 14 : Les réactions des joueurs sur l’histoire de *World of Warcraft*, p.128

Ces joueurs recherchent une cohérence, questionnent les fondements de l'univers pour mieux le comprendre et ainsi mieux se l'approprier.

Cette manière de communiquer et d'interagir avec des personnes ayant les mêmes affinités que nous permet plusieurs choses. Tout d'abord cela facilite l'appropriation de l'univers fictionnel par le joueur — puisqu'il en connaît les fonctionnements, les origines, les personnages et les environnements et qu'il est capable de faire des suppositions sur l'histoire du monde, il devient alors un connaisseur du jeu jusqu'à se construire un statut de passionné ou de fan. Dans un second temps, cela facilite aussi la création d'une communauté : les joueurs débattant ensemble d'un sujet qu'ils affectionnent de façon équivalente. Il y a alors un rapport d'identification dans notre manière de nous approprier un univers fictionnel. Comme dans tout groupe socialement construit, nous nous rapprochons de personnes avec qui nous avons des affinités ou avec qui nous partageons des valeurs et des intérêts en commun (ici la pratique régulière et la connaissance de *World of Warcraft*).

Des joueurs devenus lecteurs et contributeurs de fiction

Un univers qui s'étend continuellement agglomère donc énormément de matière fictive. Cette exportation continue d'un même monde d'un support à un autre, cette stratégie de franchisage des univers ne veut pas pour autant dire que les joueurs y seront réceptifs. En d'autres termes, rien ne garantit qu'un joueur de MMO aura envie d'en apprendre plus sur le fonctionnement de l'univers en dehors de la trame narrative présentée dans le jeu. Face à autant de substance, nous pouvons nous interroger sur la réception de cet univers fictionnel par les joueurs. Certes, ils emmagasinent toutes les informations relatives à l'histoire qui se veut aussi titanesque que le monde est infini, mais comment réagissent-ils derrière ? Que font-ils de tout ce savoir ainsi accumulé ? Car si tout d'abord ils arborent un statut de joueur-acteur ayant un impact sur la fiction, certains sont poussés par leur curiosité à s'extraire du jeu et à chercher des informations relatives à l'univers en dehors de cette sphère vidéoludique. Ce faisant, ils accèdent à une multitude de matériaux narratifs différents et deviennent pour certains des joueurs passionnés et pour d'autres des fans de l'univers *Warcraft*.

Lorsque nous interrogeons les joueurs sur leur mode de consommation de cet univers, les avis apparaissent tranchés. En effet, près de 70% déclarent consommer du contenu relatif à l'histoire de *World of Warcraft* en dehors de la simple pratique du jeu. Ce résultat pourrait nous amener à penser que la majorité des joueurs sont intéressés par l'univers par delà la simple pratique ludique du MMO. En résulterait alors un intérêt pour la construction de l'histoire, des personnages et des environnements, qui viendrait en parallèle (ou au-dessus ?) de l'appât du gain et des récompenses virtuelles. En effet, dans leurs réponses différents arguments reviennent régulièrement. Certains joueurs expliquent tout d'abord consommer du contenu narratif en supplément pour mieux appréhender l'histoire dans le jeu car ils trouvent que la trame narrative est assez difficile à suivre. Ainsi un homme de 23 ans nous explique qu'il consomme très peu de contenu additionnel : “ Il m'arrive de regarder des vidéos de Yunatahel ou Sam Vostok quand je souhaite approfondir l'histoire autour d'une cinématique ou d'un point précis que j'ai croisé en jeu”. Une volonté que nous retrouvons également chez une femme de 37 ans : “Il m'est arrivé de regarder des vidéos de Yuntahel mais uniquement quand je n'avais pas compris un élément dans le déroulé de l'histoire”, mais aussi chez d'autres joueurs. Dans cette continuité, plusieurs personnes déclarent se sentir obligées de consommer du contenu additionnel (essentiellement des vidéos YouTube) car elles trouvent que le *lore* est assez dur à comprendre pour les joueurs débutants et que cela les aide à mieux appréhender l'histoire présentée dans le jeu.

Cependant, la majorité des joueurs qui consomment régulièrement du contenu relatif à *World of Warcraft* donnent tout simplement l'impression de le faire par passion. C'est en tout cas ce que nous explique une femme de 25 ans : “Oui, les beaux livres de collection, mangas, romans, film, évidemment les YouTubeurs comme Yunatahel, Nalfeinn, Kombo et j'en passe, les *OST* (Original SoundTrack) aussi. Car j'adore tout simplement le lore, le jeu et la magie produite autour de celui-ci”. C'est notamment le lexique utilisé qui nous fait penser qu'il y a dans la pratique de ces joueurs une véritable envie de rester accrocher à cet univers. Ils en consomment différents produits, les jugeant certains comme mauvais d'autres comme bons : “Le film n'était pas terrible, en revanche les livres comme Chroniques sont excellents ainsi que certains romans qui apportent une grande quantité de contenu sur le background de nos

personnages favoris. Idem pour les vidéos YouTube qui nous permettent généralement de découvrir des détails que nous n'avions pas vu”.

Puis nous rencontrons les cas de joueurs qui sont à l'origine des consommateurs réguliers de contenu narratif, ils aiment la littérature et le cinéma. C'est donc assez naturellement quand jouant à *World of Warcraft* ils ont commencé à s'intéresser aux productions transmédiatiques de l'univers : “Surtout les romans de Christie Golden, parce que j'ai toujours aimé lire et que j'aime creuser le lore par ce biais”.

Il ne faut pour autant pas écarter les 30% restants des joueurs interrogés qui ne consomment pas de contenu relatif à l'histoire du jeu en dehors de leur pratique de *World of Warcraft*. Manque de temps ou simplement manque d'intérêt, ce pourcentage de joueurs montrent qu'il est possible d'être un acteur de l'univers fictionnel (en jouant, en interagissant avec les autres dans le jeu mais aussi sur les réseaux sociaux) sans pour autant avoir une curiosité vis-à-vis du fonctionnement de ce monde imaginaire. Pour ces joueurs, la pratique du jeu est suffisante.

Pour finir, certains joueurs ressentent même le besoin de souligner qu'ils ne font pas partie de ces personnes qui collectionnent des produits dérivés : “Je ne collectionne pas, ni les figurines ou autres objets en relation avec le jeu. Je n'achète pas non plus les livres, mais j'ai vu le film. Pour les YouTubeurs, je regarde les strats principalement ou le moyen d'obtenir des montures”. Ici, nous sommes donc davantage dans le cas du joueur qui s'intéresse principalement à sa performance dans le jeu, au souhait de collectionner des récompenses rares (comme les montures). Nous noterons cependant que ces joueurs ne sont pour autant pas totalement hermétiques à ces occurrences transmédiatiques puisqu'ils sont tout de même assez curieux pour aller jeter un œil à l'adaptation cinématographique. Également, si certains joueurs ne consomment pas de contenus fictionnels, ils trouvent cependant un certain plaisir à regarder des streamers jouer en live sur Twitch. En regardant une autre personne jouer, cela leur permet d'en apprendre plus sur les stratégies à adopter dans certains raids et donjons ou encore à mieux comprendre comment jouer une classe. Nous retrouvons alors ici l'idée que consommer du contenu en dehors du jeu représente également une forme d'apprentissage par mimétisme : en regardant une autre personne jouer (sous entendu une personne à un niveau

plus avancé que le joueur lui-même) le joueur va alors en apprendre plus sur les techniques de jeu, sur le *gameplay*.

De manière générale, nous pouvons donc observer que la consommation de contenus narratifs en dehors du jeu est une pratique assez répandue parmi la communauté des joueurs de *World of Warcraft*. Si certains ne s'intéressent pas particulièrement à l'histoire, ils se laissent cependant séduire par la curiosité et la découverte de ce que donne l'adaptation de l'univers dans lequel ils jouent sur un autre support. En revanche, la majorité des joueurs cherchent à travers la littérature et la vidéo à plonger d'une autre manière dans l'univers afin d'en apprendre davantage. Nous retombons alors ici dans ce qui fait le propre d'un univers fictionnel étendu : proposer différents accès narratifs qui se répondent les uns les autres et viennent enrichir le noyau du monde imaginaire.

Mais est-ce que leur pratique va au-delà de la curiosité et de l'intéressement ? En dehors de la lecture d'ouvrages et du visionnage de vidéos et films, comment les joueurs s'imprègnent-ils de l'univers ?

Par définition, un univers fictionnel étendu ne possède pas un seul et unique créateur, sa longévité et la multiplicité des formats médiatiques employés faisant généralement intervenir une multitude d'auteurs différents. Dans *World of Warcraft*, l'histoire du jeu est principalement décidée par Steve Danuser qui est Lead Narrative Designer. En dehors du jeu, de nombreux romans sont écrits par Christie Golden comme *Sylvanas, World of Warcraft : L'ascension de la Horde* ou encore *Avant la Tempête* pour n'en citer que quelques-uns mais d'autres auteurs contribuent également à la rédaction de romans et bandes dessinées. La multiplicité des intervenants, des créateurs amènent cet univers déjà étendu à être partagé :

l'univers partagé se présente quant à lui comme une construction collective : suscitée par un monde préalable — soit il n'existe que sous forme de descriptions prescriptives minimales, soit il a été développé en tant que monde par un / des créateur(s) qui décide de "l'ouvrir" au développement participatif —, la démarche cumulative consiste en appropriations multiples du même matériel fictionnel, chaque "expansion" étant une contribution à l'édifice commun.¹²⁷

¹²⁷ Besson Anne, *Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit, p.91

Partagé par les créateurs mais également par les joueurs car dans le cas de *World of Warcraft*, l'expérience ludique se rapproche bien de celle d'un univers partagé par ses utilisateurs, qui, s'ils n'en sont pas des créateurs directs, en sont pour autant bien des acteurs voire des contributeurs.

En effet, cet intérêt partagé par les joueurs encourage leur implication au sein de la communauté de différentes manières. Parmi les joueurs que nous avons interrogés concernant leurs pratiques en dehors du jeu, quelques-uns nous ont rapporté produire eux-même du contenu en rapport avec l'univers de *Warcraft*. Par exemple, un homme de 27 ans qui nous rapporte faire des vidéos sur YouTube des reprises au piano des musiques du jeu ou bien aussi une femme qui raconte qu'à côté des livres qu'elle lit et des vidéos qu'elle regarde, elle "participe parfois à la création de costume ou accessoires en rapport avec le jeu". Parallèlement à ces pratiques, certains joueurs prennent plaisir à écrire du contenu en rapport avec le jeu — que ce soit personnellement de leur côté, pour nourrir un *gameplay roleplay* par exemple ou ceux qui préfèrent rédiger des guides à destination de la communauté¹²⁸. Il arrive également que certains joueurs soient animés par une volonté qui va encore plus loin, en séparant alors l'aspect ludique pour le rediriger vers une dimension plus professionnelle. Ils réemploient la matière narrative de l'univers de *Warcraft* pour faire leur propre création, leur propre roman de médiéval fantastique¹²⁹. Ces joueurs aiment alors publier le fruit de leurs efforts sur les réseaux sociaux et autres forums de la communauté, afin d'obtenir les avis et critiques des autres joueurs qui disposent des mêmes connaissances de l'univers qu'eux. Dans la même lignée, nous pouvons observer sur les réseaux sociaux que bon nombre de joueurs créent des objets inspirés de *World of Warcraft* (dessins, figurines, bijoux, etc...). Cela nous permet de remarquer qu'à côté de l'ensemble des créations officielles, les joueurs ont également voulu contribuer à la densification de cet univers fictionnel en participant à sa façon.

Dans tous les cas, qu'ils s'agissent de productions officielles, professionnelles ou amatrices, l'ensemble de ces créations participe à la densification de l'univers de *World of Warcraft*. Ces

¹²⁸ Cf annexe 15 : Les joueurs créateurs de contenu, p.128

¹²⁹ Cf annexe 15 : Les joueurs créateurs de contenu, p.130

objets sont quelque part la matérialisation de l'intérêt des joueurs pour ce monde imaginaire. Cela permet également d'observer qu'en se plaçant de cette manière en tant que contributeurs, les joueurs participent à la création et au développement d'une culture commune dont ils partagent tous les références tirées du jeu mais également de l'*heroic fantasy*.

2. Une relation complexe à la fiction

Un même jeu, différents objectifs

Par définition, une culture se forme lorsque des individus partagent ensemble des valeurs et un mode de vie qui les distinguent des autres et qui leur permet de s'identifier en tant que groupe social¹³⁰. Une culture se transmet socialement, elle n'est pas héréditaire et c'est aussi elle qui va participer à consolider les liens des membres d'un groupe social et ainsi les rapprocher. Dans le cas de *World of Warcraft*, cette circulation de valeurs et de centres d'intérêts partagés entre les individus laissent à penser que nous pourrions considérer que cette communauté virtuelle de joueurs partage une même culture qui l'anime et contribue à son épanouissement. En effet, sur un certain plan nous pourrions dire que l'ensemble des joueurs possèdent des connaissances communes qu'elles soient techniques (utilisation de l'ordinateur, interface, raccourcis) ou culturelles (*heroic fantasy*, histoire de *Warcraft*) car après tout ils jouent tous au même jeu et de la même manière d'un point de vue frontal puisqu'ils se servent tous d'un ordinateur. De plus, ils suivent tous la même histoire, arpentent les mêmes régions de ce monde virtuel et accomplissent la même progression avec leurs avatars. De prime abord, le jeu en tant qu'objet est le moteur principal de cette communauté, c'est par lui que tout commence.

Cependant, comme toute autre culture, ce n'est pas parce que les intérêts sont les mêmes que les pratiques en elles-mêmes sont identiques. Nous pourrions en effet concevoir cette culture de la même manière qu'Anne Besson conçoit les univers fictionnels : comme étant des

¹³⁰ Le dictionnaire Le Robert définit ainsi la culture comme étant un "ensemble des aspects intellectuels, artistiques d'une civilisation" ainsi que "l'ensemble des formes acquises de comportement dans les sociétés humaines".

constellations. Et donc une myriade de sous-ensembles qui, connectés les uns aux autres, forment un tout. Autrement dit, un ensemble est constitué d'une multitude d'éléments distincts. Dans notre cas, nous pouvons utiliser cette métaphore pour illustrer que la culture partagée des joueurs de *World of Warcraft*, perçue comme un unique objet, est en réalité composée d'autant de parties qu'il n'y a de pratiques possibles du jeu. En effet, ce n'est pas parce qu'en apparence ces joueurs jouent tous au même jeu qu'ils aiment pour autant faire les mêmes choses.

Nous nous interrogeons alors sur le rapport des joueurs à l'univers fictionnel en tant que tel car après tout, c'est ce monde qui est à l'origine de leur pratique. Comme les habitants d'une ville, chacun aura des facilités dans certains domaines et préférera par conséquent faire certaines choses plutôt que d'autres. De nombreux comportements peuvent être observés de cette manière, chacun apportant un point de vue différent de l'affect des joueurs pour *World of Warcraft*. Le propre d'un univers fictionnel vidéoludique est qu'il permet d'effectuer de nombreuses activités différentes. Nous avons déjà initié le fait que le jeu se divise en deux parties principales : le *Player versus Environment* et le *Player versus Player*. Nous avons interrogé notre échantillon de joueurs sur leur(s) pratique(s) du jeu.

Ici, la première chose à remarquer est que les réponses sont beaucoup plus nuancées. Pour ainsi dire, les pratiques des joueurs semblent aussi diverses que les activités faisables dans le jeu. A première vue, la pratique des activités PvE semblent être la norme, 6 joueurs sur 10 déclarent préférer majoritairement affronter les défis de l'environnement du jeu que d'autres joueurs. En effet, une partie de ces joueurs se concentrent sur les défis disponibles une fois le niveau maximum de leur avatar atteint, ainsi ils aiment effectuer quotidiennement tout ce qui relève du contenu haut niveau : des quêtes journalières, des donjons et des raids. Cependant, même dans cette tendance nous pouvons observer de multiples courants et comportements différents. La pratique du jeu bien évidemment de l'objectif du joueur, de ce qu'il préfère faire comme activité ludique. Comme dans n'importe quel jeu, certaines personnes ressentiront plus de plaisir dans la recherche des performances et des récompenses. Dans *World of Warcraft*, ces personnes s'attardent davantage sur les niveaux de difficultés les plus

redoutables¹³¹. Ils cherchent avant tout à se dépasser en faisant ce qu'ils appellent des "donjons MM+" (qui est le niveau le plus difficile du jeu nommé "mythique") et des raids en difficulté supérieure, généralement héroïque ou mythique. C'est tout du moins ce que nous témoigne un homme de 31 ans lorsqu'il nous explique faire des "expéditions journalières, donjons MM+ pour obtenir la monture des +15, un peu de raid normal ou HM. Jusqu'à *Cataclysm* (une extension sortie en 2010) je faisais beaucoup de raid guilde pour rester dans le top 3 serveur". Mais également d'autres joueurs qui déclarent faire "principalement du PvE, notamment mythique + et un peu de raids". Pour autant, certains joueurs ne réservent pas cette recherche de performance à l'ensemble de leurs avatars, généralement ils se servent de leur personnage principal (désigné comme étant leur *main*) pour effectuer les défis difficiles et sont moins exigeants concernant leurs autres avatars : "Mon *main* fait absolument toutes les quêtes, les MM et raids, mes *rerolls* (ces autres avatars) se contentent de montrer d'ilvl (de niveau d'équipement) en faisant des MM".

A côté de ces joueurs qui recherchent avant tout la performance et se servent du jeu pour se dépasser, nous rencontrons des personnes qui font les mêmes activités mais pour des raisons diamétralement différentes : "j'aime surtout l'exploration et le *lore* je suis donc plus PvE". Ces joueurs, qui sont majoritairement attirés par l'histoire et l'exploration de l'univers de *Warcraft*, vont également faire des donjons et des raids mais dans l'unique objectif dans apprendre plus sur les événements de l'extension et non spécialement pour rendre leur avatar plus fort. Quelques uns aiment ainsi créer de nouveaux avatars afin de refaire encore et encore les phases de progression pour "redécouvrir le *lore*" :

Je suis avant tout un joueur PvE même s'il m'arrive de faire du PvP parfois pour changer un peu. Même si je passe énormément de temps à faire des nouveaux personnages (rerollite très aigu), je fais aussi des MM+ ainsi que du raid en mode normal. J'ai toujours comme projet de refaire un personnage de zéro en refaisant toutes les quêtes et les vieilles zones du jeu,

¹³¹ Dans *World of Warcraft*, il existe différents niveaux de difficulté que les groupes de joueurs règlent grâce à l'interface du jeu en fonction de leurs envies. Les donjons et les raids sont effectuables en difficulté normale, héroïque et mythique. Petite spécificité pour les donjons : la difficulté mythique se divise elle-même en plusieurs niveaux allant de 0 à 15, chaque palier se déverrouillant une fois que le précédent a été accompli par le groupe de joueurs. Bien évidemment, plus la difficulté est élevée et plus les récompenses sont rares.

extension par extension ! Malheureusement, par faute de temps, je n'ai pas pu encore commencer ce projet...

Ce plaisir de redécouvrir encore et encore les différentes zones de l'univers en créant à l'infini de nouveaux personnages est un concept qui revient régulièrement auprès des joueurs qui font du PvE mais ne souhaitent pour autant pas se surpasser dans la pratique. C'est-à-dire que pour une partie des joueurs, le cœur du jeu ne commence pas une fois que l'avatar a atteint le niveau maximum, mais davantage durant sa montée en niveaux. Ces joueurs trouvent donc plaisir dans leur pratique ludique à effectuer des quêtes : "Joueuse très *casual*, je découvre le jeu calmement donc plutôt du *level up* découverte de zone".

Puis, de l'autre côté du spectre, nous trouverons une petite partie de joueur (environ 3 sur 10), qui nous expliquent préférer avant tout les activités impliquant du *Player versus Player*. Dans ce domaine, ils s'affrontent principalement en arène en deux équipes de trois joueurs ou partent combattre sur des champs de batailles (appelé BG, la dénomination de *Battleground*) dans des combats opposant entre 20 et 40 joueurs. Généralement, ces personnes préfèrent jouer en multijoueurs et recherchent la compétition directe avec les autres : "Je joue beaucoup en PvP, j'apprécie le multijoueur et les arène ainsi que les BG, c'est ma motivation pour jouer à *WoW*". A par des quelques cas isolés qui s'adonnent aux pratiques joueur contre joueur depuis le début du jeu, la plupart du temps le PvP vient en complément d'autres expériences. Les activités changent au fil des périodes et des humeurs. Ainsi, ces joueurs passeront du PvE au PvP sans réellement de distinction ou préférence : "J'aime le PVP histoire de changer un peu les habitudes et de malmener mon personnage ;) ! J'aime aussi les donjons mais je suis beaucoup moins fan des raids *endgame*. Refaire en boucle toutes les semaines des élites me saoule très vite...". Ainsi, les témoignages obtenus nous laissent à penser que les joueurs ne raffolent pas nécessairement des affrontements directs, les arènes et les champs de bataille relèvent davantage d'activités effectuées dans un second temps, la priorité étant donné aux raids et aux donjons.

Pour autant, nous observons que certains joueurs préfèrent s'éloigner des sentiers battus et ne pas se focaliser sur les expériences de jeu qui sont des courants dominants. Au-delà des

instances (qu'elles soient PvE ou PvP), les joueurs semblent aimer arpenter le monde du jeu. Dans ces cas de figure, le but premier est de collectionner des objets virtuels. En outre montures, mascottes, apparences d'équipement, jouets et haut-faits, les joueurs consacrent une partie de leur temps de jeu à essayer de récolter des récompenses rares qui leur permettront de se démarquer des autres.

Nous devons cependant souligner qu'un tiers des joueurs témoignent que leur rythme de vie influe beaucoup sur leur implication dans le jeu, et donc sur leurs pratiques. En effet, environ 1 joueur sur 10 rapportent que son temps passé sur le jeu dépend pour beaucoup de son emploi du temps et qu'il doit donc adapter les activités qu'il effectue dans le jeu en conséquence. C'est du moins ce que nous raconte une femme de 37 ans : "Avant je faisais du *HL*, mais avec la vie de famille + le boulot le temps de jeu s'est beaucoup réduit. Maintenant je ne fais plus que tout ce qui peut être fait en solo.". Ainsi qu'une autre femme du même âge : "En ce moment je joue une ou deux fois par semaine, je fais surtout les quêtes hebdomadaires. Je regrette de ne pas avoir le temps pour les raids et les donjons". Les résultats observés nous donnent l'impression que c'est majoritairement le temps de jeu des femmes semble plus variable que celui des hommes. En effet, parmi les 7 joueurs à nous avoir fait part de comment leur temps de jeu est impacté par le rythme de vie, 5 sont des femmes. Bien évidemment, ce constat ne peut être interprété comme une vérité acquise et mériterait d'être observé à plus large échelle.

Finalement, si les activités des joueurs dans le jeu montrent en effet qu'ils ne partagent pas les mêmes pratiques et non donc pas les mêmes intérêts pour un unique objet, cela ne veut pour autant pas dire qu'ils ne se sentent pas appartenir à une communauté. Après tout, les avis que nous avons récoltés proviennent d'un groupe créé sur un réseau social, constitué des milliers de membres actifs qui animent ce rassemblement de différentes manières. Cette pluralité des pratiques ludiques permet donc l'élaboration et le maintien d'une culture riche, composée de profils cosmopolites qui, bien qu'ils ne partagent pas forcément les mêmes intérêts dans le jeu, constituent tout de même un ensemble hétérogène. En ce sens, cette communauté de joueurs semble être composée d'une infinité de sous-communautés, chacune préférant

certaines aspects du jeu à d'autres. Cependant, notre étude nous permet de comprendre que ce n'est pas parce que des joueurs se concentrent sur les performances, les gains et les récompenses rares qu'ils n'apprécient pour autant pas le jeu comme univers fictionnel et objet culturel.

La fiction, une toile de fond ?

Cela nous amène donc à nous demander, quel est l'intérêt alors de l'univers fictionnel ? Quel est son rôle dans le jeu ? N'est-il qu'un prétexte au service de l'aspect ludique ou peut-il être moteur de l'implication des joueurs ? Dans les travaux d'Anne Besson, l'univers fictionnel en tant que tel est souvent décrit comme un décor donné au spectateur, lecteur ou joueur qui se l'approprié. L'histoire, quant à elle, intervient en même temps que les personnages, comme une valeur ajoutée à ce monde. Dans cette théorie donc, l'importance de la diégèse au sein d'un univers fictionnel est à relativiser car ce ne serait pas tant le fond qui compte que la forme. Pour autant, il est difficile de séparer l'aspect narratif de l'objet. Que ce soit dans un jeu vidéo, un livre ou un film, l'univers nous est donné au travers d'une histoire, les deux semblent donc étroitement liés. Pourtant, nous savons par définition qu'un univers fictionnel peut perdurer sans histoire.

Dès les premières minutes de jeu dans *World of Warcraft*, les joueurs sont directement plongés au cœur d'une histoire — l'une des premières actions à effectuer avec leur avatar et de récupérer une quête et donc débiter une narration. Dans ce cas également, il semble difficilement envisageable de voir comment le jeu et l'histoire pourraient subsister l'un sans l'autre. Le jeu est notamment conçu de cette manière : le travail des développeurs consiste justement à trouver un équilibre entre aspect ludique (la jouabilité) et immersion (l'environnement) de façon à ce que le *gameplay* permette un accès direct et continu à la narration et que cette dernière agisse comme un ornement, un décor permettant de donner un cadre au jeu. Si par conséquent le *gameplay* semble être indissociable au *game design*, cela ne signifie pour autant pas que le joueur soit intéressé de façon égale à ces deux aspects ludiques. Comme nos derniers paragraphes jusqu'ici ont pu le démontrer, les intérêts des joueurs vis-à-vis du jeu sont différents. Certains s'intéressent principalement aux performances, d'autres aux collectibles, d'autres encore aux socialisations et les derniers sont soucieux de

l'histoire qui leur est donnée. Mais ces intérêts sont également multiples puisque nous avons pu observer que les joueurs effectuent rarement un seul type d'activité dans le jeu, préférant largement multiplier les expériences dans différents domaines. A partir de ces seuls résultats, il paraît difficile de déterminer clairement si les joueurs s'intéressent à l'univers fictionnel pour sa diégèse ou non. Pour autant, tout va dépendre de comment le joueur interagit avec cette narration ludique. Entre autres quêtes, cinématiques, ouvrages et descriptions, *World of Warcraft* déborde de contenu narratif. En dehors de l'aspect visuel et sonore, une multitude d'éléments sont présents dans le jeu par la seule justification de donner aux joueurs une histoire à suivre, un fil conducteur qui les mènera tout au long de leurs aventures. Encore faut-il que les personnes acceptent d'interagir avec cette matière diégétique. Bien évidemment, nous avons questionné notre échantillon de joueurs sur leur habitudes de jeu afin de mieux comprendre leur relation avec cette fiction donnée.

Les quêtes sont extrêmement présentes dans le jeu à tel point qu'essayer aujourd'hui d'en calculer le nombre représenterait une tâche insurmontable. Elles constituent le vecteur narratif principal du jeu, certes ce sont elles qui donnent aux joueurs l'histoire mais également les objectifs à accomplir. A première vue, elles semblent donc indissociables à la bonne pratique du jeu. Cependant, les résultats de nos recherches nous ont montré que presque la moitié des joueurs ne lisent pas les quêtes. En effet, environ 49% des personnes interrogées déclarent ne pas lire les quêtes dans le jeu. Parmi ces joueurs nous retrouvons tout d'abord ceux qui en réalité ne les lisent plus car ils connaissent déjà l'histoire car ils créent plusieurs avatars, ayant alors arpenté plusieurs fois l'univers du jeu, ils ne ressentent aujourd'hui plus le besoin de s'attarder sur les textes narratifs. Dans ce sens, nous retrouvons notamment le témoignage d'une joueuse expliquant qu'elle lit "seulement le nouveau contenu" car elle connaît maintenant le reste par cœur. Il nous faut cependant dire que cette proportion de joueurs qui ne ressent plus le besoin de lire les quêtes est relativement minime en réalité. En effet, une majorité déclare ne pas les lire car ils ne sont tout simplement pas intéressés par l'histoire de *World of Warcraft*. S'ils jouent quotidiennement, c'est tout simplement car ils aiment les règles du jeu, qu'ils sont là pour "jouer et non pas pour le *lore*". De nombreux commentaires vont dans ce sens : "Non pas vraiment, je m'intéresse pas trop au *lore* de manière générale"

ou encore “je fais les quêtes que pour le *loot* (butin) et non le *lore*”. La plupart du temps, ils estiment que lire les quêtes représente une “perte de temps”, que la lecture est “trop redondante”, “trop longue” et “pas nécessaire”. Pour autant, ces joueurs vont parfois ressentir le besoin d’ouvrir leur journal de quêtes car ils n’ont pas entièrement compris ce qu’ils devaient faire dans le jeu pour remplir l’objectif demandé. Ironiquement, un joueur nous explique ne pas lire les quêtes ce qui le gêne parfois dans sa progression “du coup je cherche pendant 4 heures”. Mais cela arrive aussi lorsqu’ils n’ont pas tout à fait compris l’enjeu de certains détails : “Je lis en diagonale et si je n'arrive pas à faire une quête je relis attentivement. Pourquoi ? Souvent je suis tellement dans le "taper taper taper" que je ne me rends pas compte que je ne fais pas attention à ce que je lis”.

Il m'arrive de lire les quêtes, mais ça n'arrive pas souvent. Aujourd'hui, dans les dernières mises à jour, on a la chance d'avoir plus de dialogues qu'auparavant. Le peu de fois où j'ai lu les quêtes, c'était parce qu'il y avait quelques détails dans l'histoire que j'avais du mal à comprendre.

Ce dernier commentaire est intéressant à relever car il sous-entend que ce n’est pas tant l’histoire en elle-même que ces joueurs n’apprécient pas, mais peut être simplement la manière dont elle est amenée. En effet, comme le joueur l’indique, cela fait quelques années maintenant que les développeurs de *World of Warcraft* s’appliquent à implanter des dialogues oraux dans le jeu qui résument ainsi l’histoire et rendent la lecture de la quête presque obsolète. Pour ces joueurs qui n’aiment pas lire les quêtes, les dialogues représentent un excellent compromis entre temps de jeu et implication dans l’histoire. Les joueurs seraient donc plus à même de suivre une histoire par la voix que par la lecture. Cette hypothèse se confirme notamment lorsque nous questionnons les joueurs sur les cinématiques diffusées dans le jeu. En effet, il se trouve que la majorité des joueurs qui ne lisent pas les quêtes aiment en revanche regarder les cinématiques. Nous nous retrouvons ainsi avec des joueurs qui expliquent ne pas lire les quêtes par manque d’intérêt mais en revanche apprécient regarder les cinématiques car elles sont “très bien faites et synthétisent l’histoire”, qu’elles sont “utiles pour mieux connaître l’univers du jeu”. D’autres soulignent qu’elles permettent de mettre en avant “la beauté du jeu” et qu’elles apportent “une réelle implication” de leur personnage dans

le jeu. Nous retrouvons ainsi les termes “histoire”, “univers” ou encore “implication”, preuves tout de même que pour ces joueurs, l’immersion dans l’univers du jeu est importante. A partir de ces différentes observations, nous pouvons nous demander si les cinématiques permettraient alors une meilleure immersion que les quêtes ? En effet, plusieurs joueurs relèvent le fait qu’ils apprécient particulièrement les cinématiques car elles aident à se projeter dans l’ambiance du jeu, qu’elles donnent “un sens à l’aventure de *WoW*” et qu’elles sont “magnifiques”, “particulièrement bien réalisées” et “de très bonne qualité”.

A partir de ce constat, il semblerait alors que ce ne soit pas réellement parce que ces joueurs ne sont pas intéressés par l’histoire de *World of Warcraft* qu’ils ne lisent pas les quêtes, mais plutôt car le support ne leur convient pas réellement. A la lecture, ces joueurs préfèrent ainsi visionner des vidéos :

Il me paraît important pour moi de regarder les cinématiques en jeu. Elles nous permettent de comprendre l'histoire qui se passe autour de notre personnage et des héros du jeu. Quand on joue à *World of Warcraft*, c'est parce qu'on aime son univers, il me paraît donc important d'aussi comprendre l'histoire qui s'écoule autour de nous. Puis il faut dire que l'histoire reste quand même assez intéressante malgré tout.

Cette hypothèse semble se confirmer lorsque nous croisons les résultats de notre étude. En effet, la plupart des joueurs qui ne lisent pas les quêtes (voire qui ne regardent pas non plus les cinématiques) sont en revanche plus à même d’aller voir des vidéos explicatives de l’histoire de *Warcraft* sur YouTube. C’est notamment ce que nous explique très clairement un joueur en déclarant qu’il ne lit pas les quêtes dans le jeu car il “préfère d’autres aspects comme les cinématiques”, et il se trouve que cette personne visionne également les vidéos d’un YouTubeur spécialisé dans l’histoire de *Warcraft*. Dans un autre registre, un jeune joueur nous déclare également ne pas être du tout intéressé par l’histoire du jeu, qu’il ne regarde ni les quêtes, ni les cinématiques, mais qu’il aime cependant regarder à l’occasion des vidéos assez longues sur le sujet. Cette activité qui s’inscrit donc en dehors du cadre ludique est un moment privilégié pour certains joueurs qui mettent un point d’honneur à ériger un mur entre pratique ludique et immersion fictionnelle :

Cela [le visionnage de vidéos] se passe à des moments plus appropriés pour moi. J'aime le cinéma et *WoW* donc j'ai été voir le film. Je lis presque tous les jours donc il m'est arrivé de lire deux ou trois romans de *WoW*. Mais quand je joue, je n'ai vraiment pas envie de perdre du temps avec des cinématiques ou avec des quêtes qu'il faut lire entièrement pour les comprendre.

Certains joueurs estiment que les quêtes n'apportent pas réellement de sens à l'histoire du jeu et qu'ils préfèrent alors consommer (voire acheter) du contenu narratif existant en dehors de la structure vidéoludique, ainsi ces personnes en plus de regarder des vidéos sur YouTube, achètent également des livres sur l'univers de *Warcraft*. Cependant, il est important de souligner que cela ne concerne pas l'ensemble des joueurs qui ne lisent pas les quêtes. En effet, nous rencontrons une part de joueurs qui ne se sentent pas spécialement attirée par l'histoire du jeu, même si celle-ci est diffusée en vidéo. Ces personnes soulignent fortement que leur intérêt premier dans le jeu reste le gameplay et rien d'autre : "Pas vraiment, vu que je ne m'intéresse principalement qu'au gameplay. Je regarde généralement les cinématiques end-boss HM/MM".

Finalement, nos observations nous laissent à penser que la fiction demeure tout de même un élément important de l'univers. Bien qu'elle soit généralement dépeinte comme une simple toile de fond dans le cadre de la pratique ludique, cela ne veut pas pour autant dire que les joueurs la dénigrent totalement puisqu'il apparaît que certains se dirigent vers d'autres supports narratifs pour mieux en appréhender les enjeux. Il ne faut pour autant pas écarter la minorité de joueurs qui ne s'intéressent absolument pas à l'histoire de l'univers et qui joue à *World of Warcraft* pour les expériences et les activités ludiques que le jeu propose.

3. Un sentiment d'appartenance ?

La circulation de références

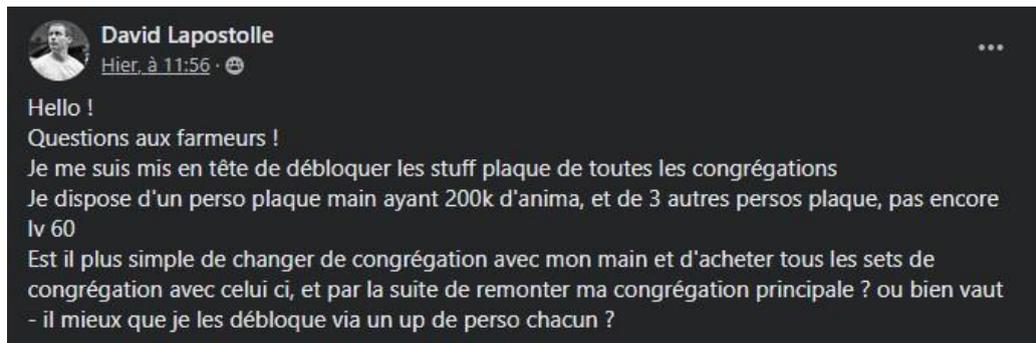
Il y a tant de différences entre les joueurs, autant dans leurs pratiques que dans leurs intérêts que nous pouvons nous demander comment une communauté peut-elle se créer autour de *World of Warcraft*. Comment des socialisations se nouent-elles entre les joueurs si ces derniers n'apprécient pas le jeu pour les mêmes raisons et qu'ils n'aiment pas faire les mêmes choses ?

N’y a-t-il en réalité qu’une myriade de sous-communautés déconnectées les unes des autres ? Bien évidemment, il serait quelque peu radical d’établir qu’une communauté ne peut résulter que si l’ensemble des membres ont les mêmes occupations. Car si dans le jeu, ces personnes paraissent différentes, de l’extérieur elles possèdent cependant de nombreuses similitudes. Nous avons vu que pour qu’une culture se crée entre des individus, il faut notamment qu’ils partagent des comportements humains similaires et cela passe principalement par le langage.

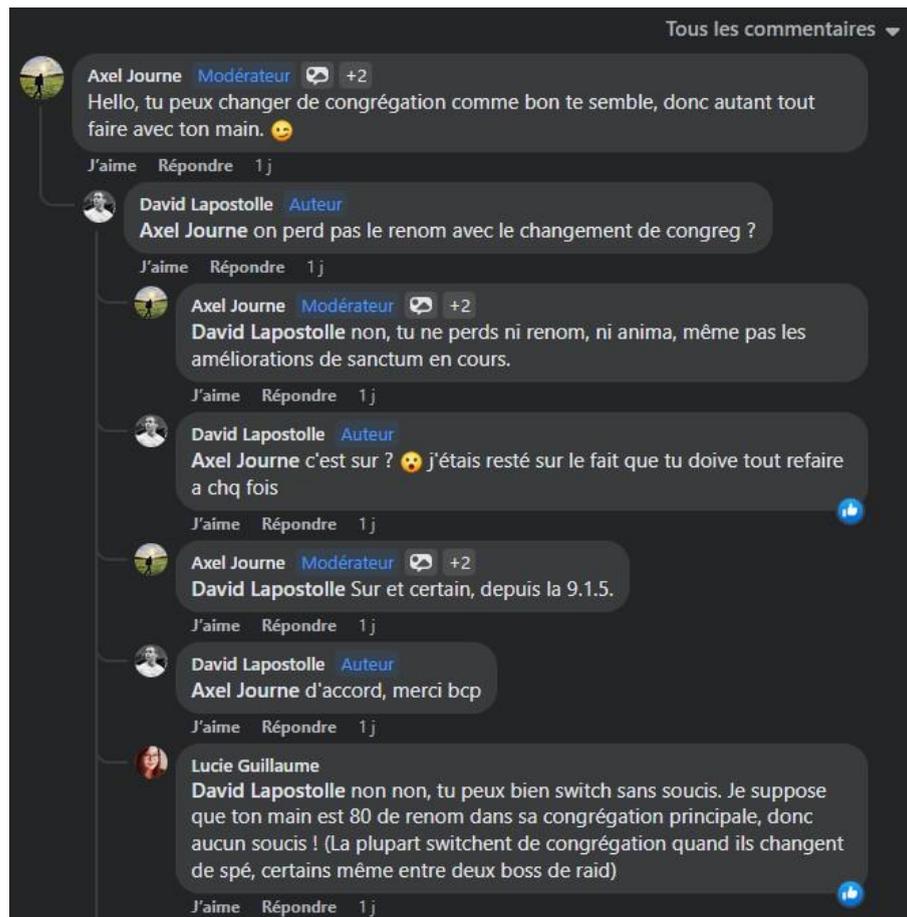
Pour toute personne non initiée aux jeux vidéo, les “gamers” ou “geeks” peuvent donner l’impression de parler une langue différente et c’est notamment ce qui a contribué à la marginalisation de cette culture à la fin du 20^{ème} siècle comme le souligne Berry dans son ouvrage. En réalité, ce phénomène n’est pas spécifique aux joueurs et peut se retrouver au sein de n’importe quelle communauté¹³², il faut également souligner que le vocabulaire employé n’est pas le même d’un jeu à l’autre. Concrètement, ce n’est pas parce qu’une personne joue à *World of Warcraft* qu’elle va comprendre les termes techniques employés par un joueur de *League of Legends*. Depuis le début de notre étude, de nombreux mots ont été utilisés, entre autres “leveling”, “pex”, “lore”, “loot” ou encore “mob”, un grand nombre de mots sont compris et employés quotidiennement par les joueurs de ce MMO. Ces termes ne sont pas nécessairement connus de prime abord par l’ensemble des joueurs, ce sont plus généralement des termes qui sont compris et appris au fur et à mesure de la pratique ludique. Quelque part, cela signifie que la simple pratique du jeu permet aux joueurs de nouer facilement des liens entre eux puisqu’ils partagent des connaissances communes, à savoir un même vocabulaire. Ainsi, nous pouvons penser que le vocabulaire spécifique au jeu est connu de la plupart des joueurs, qu’ils jouent à plusieurs dans le cadre d’une guilde ou non. Pour reprendre les termes de Boutet : “Connaître le vocabulaire propre à un jeu, c’est créer un lien intellectuel avec la communauté de pratique que constitue parfois le public du jeu.”. Ainsi de l’extérieur, nous pouvons tenter de traduire ces mots de façon générique afin qu’ils soient compris de tous, mais cela ne ferait que ternir leur nature qui ne trouve un véritable sens que

¹³² Par exemple, le langage employé par les personnes passionnées par le spectacle vivant peut dérouter des personnes non initiées : “cour”, “jardin”, “timecode”, “deadman” et bien d’autres sont autant de mots qui peuvent paraître incompréhensible en dehors du cadre de cette communauté. Mais ce genre de phénomène peut également se retrouver dans les communautés cinéphiles, de photographies et bien d’autres.

dans la pratique ludique de cet univers. Les manifestations de ce vocabulaire sont nombreuses. Au cours de l'analyse de nos terrains, nous avons été constamment confronté à ce vocabulaire technique. Peu importe le support ou le format (que ce soit sur les réseaux sociaux ou sur des forums), les joueurs emploient les mêmes codes pour communiquer entre eux.



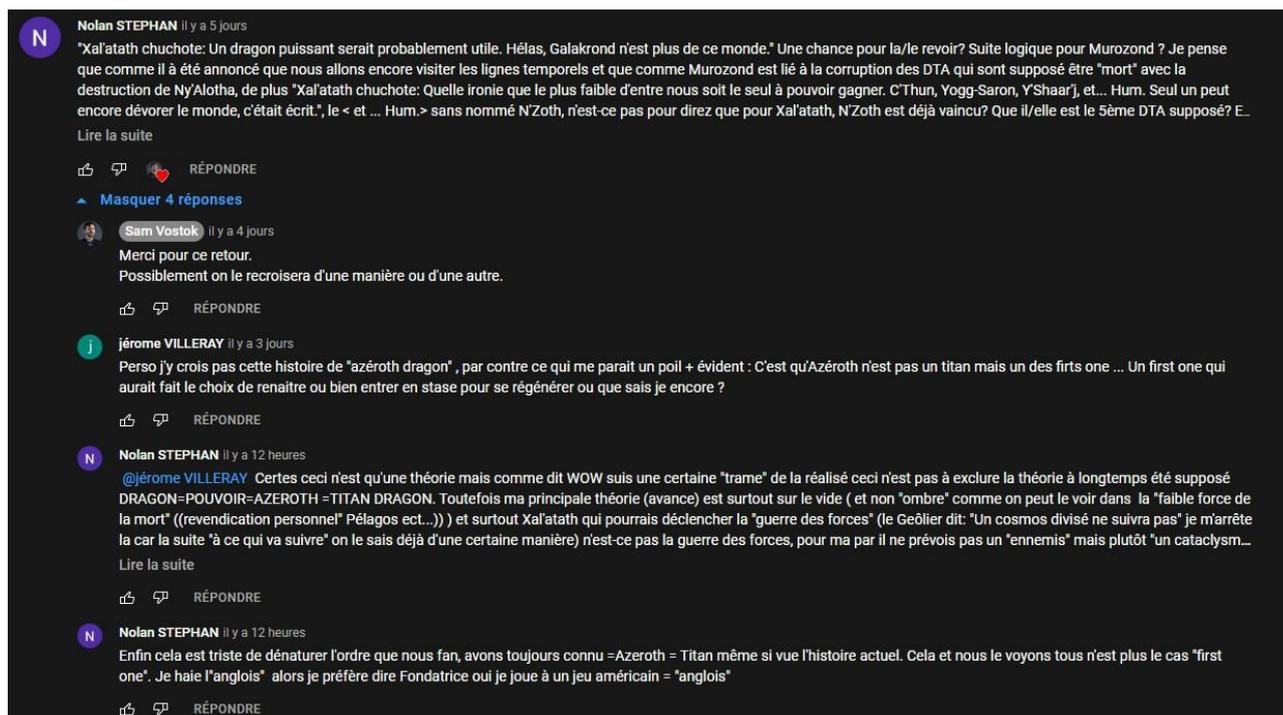
Dans ce message, les mots “fermiers”, “*stuff*”, “congrégations”, “*main*”, “anima” sont autant de termes techniques qui, pour une personne extérieure, ne veulent strictement rien dire. Cependant, dans le cadre de la communauté, ces paroles font sens et cela s’observe notamment dans les réponses enregistrées dessous :



Nous pouvons ainsi voir que les joueurs échangent entre eux, en utilisant une multitude de mots techniques spécifiques à la pratique de *World of Warcraft*, sans pour autant qu'il y ait d'incompréhension de la part d'un des participants de la conversation. Cela ne s'observe pas uniquement sur les réseaux sociaux, mais également dans les commentaires des forums¹³³.

Par-delà les termes techniques qui peuvent être employés, ce sont notamment des références directes à l'univers de *Warcraft* qui peuvent être faites par les joueurs au cours de leurs différentes interactions. Celles-ci sont notamment nombreuses lorsque nous nous rapprochons des supports et médias ayant pour sujet principal l'histoire du jeu. En dessous des vidéos expliquant le *lore* de *World of Warcraft*, de nombreux joueurs expriment leurs avis, essaient de trouver des théories sur ce qu'il adviendra dans le futur du jeu et débattent ensemble sur des sujets variés.

¹³³ Cf annexe 16 : Le vocabulaire des joueurs, p.131



Nous pourrions ainsi établir qu'il y a entre les joueurs un partage de connaissances, notamment concernant le fonctionnement de cet univers fictionnel. Bien qu'une grande partie des noms, termes et éléments employés par les joueurs dans ces exemples n'ont un sens que dans le cadre de *World of Warcraft*, certains en revanche sont reconnaissables comme faisant partie d'une culture populaire. Ces connaissances culturelles révèlent cette fois-ci un intérêt direct et profond pour l'imaginaire et les règles de l'*heroic fantasy*. Ces types de conversations sont nombreuses sur les réseaux sociaux, les joueurs questionnent les informations données par l'univers, cherchent des points de connexion entre différents éléments, essayent d'analyser et de comprendre la psychologie des personnages et leurs possibles évolutions. Nous pourrions tout à fait transposer ces échanges dans un cadre autre que celui des jeux vidéo (comme la littérature ou le cinéma) sans pour autant que cela ne pose de réel problème car il y a avant tout de la part de ces joueurs une envie de comprendre la narration.

Cette peine fait sens .

Shadowlands étant beaucoup basée sur la spiritualité et ses lois (beaucoup de liens avec védisme , hindouisme et d'autres courants de pensées) il y a la colère de personnes touchées directement , les âmes ayant payés le prix fort et les actes qui ont découles de sa décision , malgré qu'elle ait été manipulée.

C'est en quelque sorte une épuration du Karma que lui offre tyrande, elle sait très bien qu'elle en sortira et espère sûrement qu'elle apprenne des choses et elle même espère que sa colère , haine disparaisse avec ce temps, je ne pense pas qu'elle aime vivre avec cette haine au cœur.

Donc ça colle tout à fait à l'esprit de l'extension et du parcours de l'âme , sur terre et partout ailleurs , l'expérience bonne ou mauvaise et ses conséquences , qu'on peut toujours rattraper avec de nouveaux cycles de peines et de vies.

Pas tous les joueurs ne voient ce côté car ça intéresse pas grand monde mais avec les symboles cachés , phrases , etc mais il y a beaucoup de travail personnel ou bien de consultants spirituels pour developper tout ça !



+0



Quelque part, nous pourrions nous demander si ces joueurs ne s'attendent pas à ce que leurs paroles soient comprises de tous, par défaut. La question se pose, notamment dans le cadre de notre étude. En effet, les personnes présentes sur le groupe Facebook World of Warcraft France nous ont répondu en employant un vocabulaire qu'elles utilisent quotidiennement dans le cadre du jeu, sans nécessairement se demander si leurs paroles seront comprises d'une personne extérieure. Cela peut notamment insinuer que dans les différents lieux de manifestation du jeu, les personnes en emploient les codes naturellement et s'attendent à ce que les personnes en face d'elles en fassent de même.

Un vocabulaire technique et des connaissances similaires ne sont pas les seules traces pouvant témoigner d'une possible culture commune entre les joueurs de *World of Warcraft*. Si cette communauté n'éprouve peut-être pas les mêmes intérêts dans le jeu, il est en revanche facilement observable qu'elle partage des points communs, notamment en ce qui concerne les références extérieures au jeu. En interrogeant les joueurs sur leurs pratiques culturelles en dehors du jeu — que ce soit sur la littérature ou le cinéma — nous pouvons assez facilement observer que beaucoup de références reviennent d'un témoignage à l'autre. En effet, les joueurs semblent partager un même répertoire culturel, principalement centré autour de la *fantasy* et du merveilleux de manière générale. En ce qui concerne la littérature, nous retrouvons en premier lieu *Le Seigneur des Anneaux*, largement cité par les personnes interrogées comme étant un de leurs ouvrages préférés. A ses côtés, se placent d'autres

œuvres de *fantasy* comme *Le Hobbit*, *Harry Potter*, *A Song of Ice and Fire* ou encore *The Witcher* ainsi que des ouvrages un peu plus originaux tels que *Les Robots Temporels*, *La Voie des Ombres*, *La Quête d'Ewilan*, *Le prieuré de l'Oranger*. Ensuite, nous pouvons observer des différences de goûts : si certains préfèrent se tourner en second lieu vers des ouvrages policiers ou de science-fiction — avec notamment la mention des livres de Stephen King, d'Agatha Christie ou encore les nouvelles d'Edgar Allan Poe — d'autres en revanche apprécient particulièrement les mangas comme *Naruto*, *Death Note*, *Jojo's Bizarre Adventures* et *L'Attaque des Titans*.

Assez naturellement, nous pouvons voir que la *fantasy* et la science-fiction constituent largement les genres de films et des séries que consomment les joueurs. En effet, nombreux sont les joueurs à mentionner adorer la série *Game of Thrones*, *Star Trek*, *The Witcher*, *Arcane* et *The Walking Dead*. En ce qui concerne les films, nous retrouvons pour ainsi dire les mêmes univers fictionnels avec les films *Harry Potter*, *Le Seigneur des Anneaux* et *Le Hobbit*. À côté, cet intérêt partagé pour l'*heroic fantasy* et la science-fiction se mêle à la culture de masse américaine notamment avec notamment la surprésence dans les réponses des films *Marvel* et *Star Wars* sans distinction particulière ainsi que la mention d'*Avatar*, *Interstellar* ou encore *Pulp Fiction*.

De manière générale, les joueurs expriment largement leur intérêt pour les livres et les films “qui ne sont pas ancrés dans le réel”, qui “parlent de dragons et de magie”. Finalement, ce sont l'ensemble de ces connaissances techniques et culturelles qui sont partagées et diffusées largement par les personnes concernées qui participent à la création d'une culture commune et donnent donc à ces joueurs le sentiment d'appartenir à une communauté. Ainsi, pour reprendre les termes de Berry, il nous faut alors

considérer sérieusement l'émergence d'une culture de la *fantasy*, non pas sous l'angle d'une “culture de masse” ou d'une “culture jeune”, mais comme d'un ensemble de ressources littéraires, cinématographiques spécifiques, historiquement constituées, qui font aujourd'hui culture. Celle-ci tend à se définir non pas par un public spécifique ou par des modes de

production mais par des contenus et des thèmes particuliers qui traversent différents médias (littérature, cinéma, jeux vidéo) et concernent des publics divers.¹³⁴

L'investissement émotionnel à un monde virtuel

Il serait possible d'établir de nombreux liens entre les joueurs de *World of Warcraft*, qu'ils partagent une même pratique du jeu, qu'ils se concentrent principalement sur la compétition ou qu'au contraire ils préfèrent l'exploration. Qu'ils s'intéressent à l'histoire et ses évolutions ou non. Qu'ils aiment acheter des produits dérivés de l'univers fictionnel et visionner des vidéos sur l'histoire du jeu ou qu'ils collectionnent les livres sur le sujet. Qu'ils soient passionnés d'heroic fantasy depuis leur plus tendre enfance ou qu'ils préfèrent les films d'action américains. Il n'en reste qu'à la fin, tout ce qui compte, c'est l'attachement émotionnel qu'ils ont pour le MMO de *Blizzard*. Pour beaucoup de ces joueurs, *World of Warcraft* est devenu une partie intégrante de leur vie, s'installant une place confortable dans leur quotidien au fur et à mesure des années. Si avant tout ces personnes jouent, communiquent et créent ensemble c'est parce que, au-delà d'avoir des points en communs ou d'utiliser le même vocabulaire, elles partagent avant tout un affect commun pour *World of Warcraft*.

Pour ainsi dire, pour une partie de ces joueurs, *World of Warcraft* est leur tout premier jeu vidéo de type MMO. En effet, ce serait le cas selon 76% des joueurs interrogés¹³⁵ durant notre étude. Nous pourrions ainsi penser que le jeu s'inscrit comme un élément de repère dans le paysage vidéoludique des joueurs et que cela peut les encourager à rester fidèles au jeu car c'est le premier du genre auquel ils ont joué. Pour ces joueurs, *World of Warcraft* serait donc un jeu qui a rassemblé bon nombre de leurs premières fois vidéoludique et ce, qu'ils y jouent depuis une dizaine d'années ou depuis peu. Lorsque nous nous penchons du côté du temps de jeu des joueurs, nous observons deux tendances. D'un côté, nous avons tout d'abord les joueurs qui sont abonnés à *WoW* depuis le début. Rappelons le, le jeu est sorti en 2005 en France et a rapidement rencontré un franc succès dans l'Hexagone. Entre les personnes qui

¹³⁴Berry Vincent, Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo, op.cit, p.69

¹³⁵ Les 24% restants ont cité différents MMO dont *Dofus* et *Guild Wars* qui arrivent en tête, suivi par *Lord of the Rings Online*, *Final Fantasy*, *Fly for Fun*, *Star Wars: The Old Republic* ou encore *Dark Age of Camelot*.

connaissaient déjà l'univers de *Warcraft* avant la sortie du MMO et celles qui ont eu envie de découvrir à force de bouche à oreille :

Je joue depuis juillet 2006. Un ami m'a parlé d'un jeu en ligne où on faisait donjon à 5 joueurs ou des raids à 40 avec une épée légendaire, du coup je lui ai pris le pass invité de 7 jours qu'on avait dans la boîte du jeu à l'époque. 48h plus tard j'étais abonné avec un pc gamer flambant neuf.

Pratiquement à la sortie du jeu (6 mois après), un ami étudiant avait participé à la bêta et avec les news et les images disponibles, c'était pour moi le MMO qui allait le plus me plaire.

Beaucoup de joueurs sont présents depuis les premières années d'existence de *WoW* et ont d'ailleurs grandi avec lui. Plusieurs des témoignages que nous avons recueilli vont d'ailleurs dans ce sens : "J'avais 12 ans, j'ai découvert le jeu en regardant mon frère jouer. Ça m'a donné envie d'essayer". De l'autre côté, nous rencontrons des joueurs qui ont commencé leur pratique plus récemment, il y a quelques années seulement. En effet, la sortie de *World of Warcraft Classic*¹³⁶, en 2019, a permis à bon nombre de joueurs de venir tester l'expérience *WoW* originelle qu'ils avaient raté lors de la sortie du jeu. Qu'ils aient commencé à jouer il y a 15 ans ou 3, nous pouvons observer que la pratique de *World of Warcraft* s'étend dans la majorité des cas sur des années, rarement moins. Des années au cours desquelles les joueurs ont pu vivre une multitude d'expériences, interagir ensemble et ainsi développer un attachement émotionnel au jeu.

Pour certains joueurs, c'est même cette nostalgie des premiers instants sur le jeu qui les motivent encore aujourd'hui à jouer. "C'est la nostalgie uniquement qui me ramène sans cesse sur le jeu. Peut-être l'infime espoir de ressentir les sensations de mes premières années sur le jeu, sensations que j'ai d'ailleurs retrouvées un moment avec la sortie de *Classic*". Un commentaire qui est partagé par d'autres joueurs : "Beaucoup pour la nostalgie des premières années. La patte graphique du jeu, la qualité de sa narration et la profondeur de son contenu. Pour faire progresser mon *main* depuis 2007...". Il faut également prendre en compte le fait

¹³⁶ *World of Warcraft Classic* est le projet de Blizzard de faire revivre l'époque du lancement du jeu (dénommée par la communauté *Vanilla*) en permettant aux joueurs de se connecter sur des serveurs qui tournent sur une version du jeu datant de 2006. Ainsi, les joueurs (re)découvrent les graphismes et les règles de *gameplay* de l'époque. Cette édition *Classic* se présente comme un jeu à part entière, accessible aux joueurs via un abonnement mensuel qui est commun avec celui du *WoW* actuel.

que la pratique du jeu est généralement quotidienne. En moyenne, ces personnes rapportent jouer à *World of Warcraft* entre 1 et 2 heures par jour en semaine et un peu plus durant les week-ends (entre 4 et 5 heures) lorsqu'ils ont le temps, mais que cela dépend des impératifs et des imprévus qu'ils peuvent avoir avec leur vie personnelle et professionnelle. Nous avons donc une majorité de joueurs qui se connectent à *World of Warcraft* de façon quotidienne depuis plusieurs années en général. Cette pratique répétée d'une même action durant des années devient alors une habitude, une instance stable dans le quotidien des joueurs, sur laquelle ils se reposent pour se divertir et s'évader.

Cette volonté de se détendre en s'évadant dans des univers virtuels grâce à la pratique des jeux vidéo est assez commune en soi, cependant c'est une activité ludique qui se veut plus généralement diverse et volatile, les joueurs restant très rarement plusieurs années sur le même jeu. Or, comme nous pouvons le voir avec *World of Warcraft*, il est courant que les joueurs soient actifs durant plusieurs années. Une même pratique répétée sur le long terme soulève des questionnements, notamment lorsque nous essayons de comprendre pourquoi et comment l'intérêt d'une personne pour un objet virtuel peut-il perdurer de cette manière ? En dehors des aspects propre au *gameplay* et au *game design*, une part importante des personnes déclarent jouer régulièrement au jeu par plaisir et affection pour l'objet en lui-même. En effet, parmi les déclarations recueillies, nous pouvons observer que les joueurs n'hésitent pas à mettre en avant leur amour pour le jeu : "C'est tout simplement mon jeu préféré", "C'est mon premier jeu de cœur". Une affection qui semble notamment venir de l'univers de *Warcraft* : "L'univers étendu d'*heroic fantasy* me plaît énormément. Un jeu de détente avec beaucoup de détails, de secrets, de belles choses à faire et à découvrir". À côté de cela, nous pouvons noter que plusieurs joueurs relèvent que leur affection pour le jeu tient notamment au genre de l'univers fictionnel, à savoir le médiéval fantastique.

Après presque 20 ans d'existence, nous pouvons nous laisser à penser que l'impact émotionnel qu'a pu avoir *World of Warcraft* sur ses joueurs est conséquent. Avec une pratique répétée d'un même jeu pendant aussi longtemps, des habitudes se créent. Des habitudes de jeu qui deviennent au fur et à mesure des années des habitudes de vie. Bon nombre de ces

personnes ont grandi en jouant à ce jeu : “Ce jeu est devenu pour moi une passion, j’ai grandi avec et je connais le monde de *WoW* depuis ma plus tendre enfance, c’est pourquoi je continue d’y jouer”. Ils ont rencontré des avatars derrière lesquels se cachaient des personnes avec qui ils sont aujourd’hui devenu amis dans la “vraie” vie : “Quand j’ai débuté, j’étais en BTS et je voulais trouver quelque chose pour me détendre des cours. Maintenant, j’ai des amis avec qui je joue régulièrement et que j’espère rencontrer un jour *IRL*”. Il ne faut donc pas oublier le facteur important que représente la dimension sociale dans l’attachement des joueurs pour *World of Warcraft*. L’affection des joueurs paraît alors composée d’un ensemble de différents facteurs, plus ou moins important selon les considérations des personnes. C’est notamment cet intérêt personnel et sentimental pour le jeu qui encourage l’entraide entre les joueurs.

Conclusion

Partout où nous allons nous sommes entourés de fiction. Que nous y soyons sensibles ou non, les univers fictionnels font aujourd'hui partie intégrante de notre quotidien. Pour reprendre les termes d'Anne Besson :

Que de mondes, dans les fictions, autour de nous, en nous ! On pourrait souhaiter prendre de la distance, du recul, garder la tête froide, regarder d'un peu plus près en quoi tout cela est vérité, différent, mais non, la culture omniprésente dans laquelle nous baignons nous sollicite inversement à y plonger, à entrer dans les autres mondes, basculer, nous démultiplier, embrasser la confusion comme mélange et diversité.¹³⁷

Au fur et à mesure des siècles, ils ont connu de nombreuses évolutions, tant dans leurs manifestations physiques que dans leur considération. Notre culture médiatique populaire regorge d'histoires et d'univers fictionnels qui se créent et s'étendent au fur et à mesure des récurrences et des adaptations à tel point qu'il devient impossible de ne pas les voir dans notre vie de tous les jours. Ces univers se répondent entre eux car possèdent des similitudes et partagent des règles et coutumes qui les lient. Finalement, ces mondes imaginaires se connectent, se relient afin de former un amas de constellations fictionnelles. La démocratisation des ordinateurs et d'internet avec l'arrivée du haut débit ont ouvert la voie au développement des jeux vidéo ce qui les a laissés évoluer au point de devenir une nouvelle forme privilégiée de manifestation de ces univers. Il est alors devenu possible pour des amateurs de fiction de devenir acteurs de l'histoire, et non plus simples spectateurs ou lecteurs. A travers les traits pixellisés des avatars, les joueurs plongent la tête la première dans des histoires et font corps et âme avec ces mondes imaginaires soudain devenus réels, tangibles, presque palpables. *World of Warcraft* est alors l'exemple parfait de l'univers fictionnel qui invite ces joueurs à constamment s'immerger dans le monde, à se connecter autant mentalement que physiquement avec cet imaginaire d'*heroic fantasy*.

Nous avons pu voir que ce MMORPG est une véritable expérience autant virtuelle que narrative. Ce jeu, qui est par définition un monde ouvert, puise son *lore* de l'univers de

¹³⁷ Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain, op. cit, p.46

Warcraft et s'inscrit comme un des héritiers directs de l'imaginaire du *Seigneur des Anneaux* de Tolkien dont il reprend les codes et le bestiaire. Cette richesse de détails se matérialise dans le jeu par un contenu varié et une histoire dense qui autorisent les joueurs à user et abuser de leur imagination. A travers les yeux de leurs avatars, ils affrontent des monstres en tout genre, remportent des guerres et deviennent des héros. Ils parcourent des terres innombrables, des régions tantôt luxuriantes, tantôt désertiques, des planètes hostiles et des mers mystérieuses. Grâce à l'écran de son ordinateur, le joueur devient un voyageur parti à la conquête d'un monde qui n'a pas de fin définie.

Étant un jeu en ligne multijoueurs, la structure même de *World of Warcraft* pousse les joueurs à interagir entre eux, à communiquer et à s'allier afin de progresser ensemble et ainsi partager une expérience vidéoludique riche. L'entraide est de mise et les joueurs apprennent ensembles, que ce soit par mimétisme ou par le biais d'un apprentissage. Dans ce décor, les guildes s'inscrivent comme des sociétés humaines dans laquelle chacun met ses compétences au service du bien commun. *World of Warcraft* est une véritable aventure sociale complète et c'est naturellement qu'une communauté de joueurs s'est créée. Dans cet environnement vidéoludique, c'est la pratique hétérogène et animée des joueurs qui contribue à faire vivre cette communauté jour après jour.

Que ce soit dans le jeu ou en dehors, les traces des manifestations sociales des joueurs sont présentes en grand nombre. Cette communauté est extrêmement active sur internet ce qui témoigne notamment de l'implication des joueurs qui deviennent alors de véritables passionnés de *World of Warcraft*. Que ce soit pour la structure du jeu, son gameplay, son univers ou son histoire, chaque personne y trouve son compte et cela explique notamment pourquoi la majorité des joueurs n'hésitent pas à payer un abonnement mensuel depuis plusieurs années pour continuer à jouer. Bien que les joueurs ont des profils totalement différents, cela ne les empêchent absolument pas d'échanger et de débattre ensemble sur des sujets variés. Nombreux sont les joueurs à partager leurs créations artistiques sur les réseaux sociaux afin de témoigner de leur attache personnelle pour le jeu. *World of Warcraft* permet de créer du lien entre les joueurs. Ce sont des personnes qui n'ont pas nécessairement des centres

d'intérêt en communs ou qui n'apprécient pas forcément de faire les mêmes activités dans le jeu, et qui pourtant agissent comme un ensemble soudé. L'univers d'Azeroth leur permet de rester connectés à leur imagination et leur amour pour l'*heroic fantasy*. *World of Warcraft* dépasse alors le statut de jeu vidéo pour devenir une plateforme d'échange. Une organisation ludique et sociale dans laquelle les joueurs amassent des connaissances variées sur cet univers fictionnel ce qui les poussent parfois à se déconnecter du jeu afin d'assouvir leur soif de détails à travers la lecture d'ouvrages spécialisés sur l'histoire de cet univers virtuel. Le jeu s'inscrit alors comme une instance stable dans le quotidien des joueurs, un endroit dans lequel ils retrouvent des repères qui leurs sont chers, qu'ils soient personnels ou liés à la *fantasy*.

Finalement, bien que *World of Warcraft* se définisse comme étant un monde sans fin, nous ne pouvons nous empêcher de nous interroger sur la pérennité réelle de cet univers et de sa communauté de passionnés. Car justement comme le soulignent plusieurs chercheurs comme Berry, la longévité de ce jeu ne tient qu'à l'affect que les joueurs ont pour lui. Un attachement qui évolue au fil des années et des considérations de chacun. Il paraît donc assez naturel de se demander jusqu'où va la fidélité des joueurs ? Jusqu'à quand est-ce que leur attachement pour le jeu sera un moteur suffisant ? Car la pratique répétée et assidue pour un même objet peut entraîner une forme de lassitude mêlée à de l'ennui. Pour combien de temps alors la multiplication des extensions vidéoludiques permettra-t-elle de renouveler l'intérêt des passionnés sans toutefois effrayer les potentiels nouveaux joueurs par la densité de la narration ? Est-ce que l'univers aura besoin de se renouveler drastiquement pour survivre au point de s'écarter de son essence originelle ?

Il serait alors intéressant de mettre *World of Warcraft* en comparaison avec d'autres univers fictionnels comme celui de *Star Wars* ou du *Seigneur des Anneaux*, les deux étant animés par des communautés qui vivent depuis plus de deux décennies. Cela permettrait notamment d'observer et de comprendre comment un univers arrive à survivre aux années. Mais également de voir comment ces univers parviennent constamment à se réinventer en adoptant un profil transmédiatique à travers la création de films, de séries et de jeux vidéo en tout genre.

Pour autant, *World of Warcraft* est véritablement devenu un monument dans le paysage vidéoludique et dans la culture fictionnelle populaire. Le jeu qui s'inscrit comme un élément hégémonique parmi ses acolytes du genre MMORPG a su rallier des milliards de joueurs à travers le monde depuis sa sortie il y a maintenant 17 ans. Leurs avatars forment alors une population virtuelle, des factions qui se rassemblent et qui s'affrontent depuis des années sans jamais réellement faillir. Car ces avatars sont animés par des milliards de personnes dont les cœurs battent à l'unisson sur un même rythme, comme une musique. Non loin, nous pouvons entendre les tambours de guerre d'Azeroth résonner.

Bibliographie

Comprendre les univers fictionnels

Ouvrages

BESSION Anne, *Constellations - Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, CNRS Editions, 2015.

BESSION Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Vendémiaire, 2004.

BESSION Anne, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, CNRS Editions, 2004.

Articles

BESSION Anne, *La Terre du Milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de fantasy contemporains*, 2015. [En ligne], consulté le 20 novembre 2022.

URL : <https://hal-univ-artois.archives-ouvertes.fr/hal-01120770>

Etat de l'art des Jeux vidéo

Ouvrages

GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris: Editions L'Harmattan, 2009.

COULOMBE Maxime, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris: Presses Universitaires de France - PUF, 2010.

CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, CNRS éditions, 2007.

CRAIPEAU Sylvie, *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*. Lectures, octobre, 2011. URL : <https://journals.openedition.org/lectures/6641>.

GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris: Editions L'Harmattan, 2003.

TREMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*, Presses Universitaires de France, 2001. [En ligne], consulté le 3 mars 2022. URL : <https://doi.org/10.3917/puf.treme.2001.01>.

Articles

D'AMATO Marina, *L'imaginaire proposé par les jeux vidéo*, 2007. [En ligne], consulté le 15 février 2022. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-telemaque-2007-2-page-73.htm>

BOUTET Manuel, *Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques*, Réseaux, 2012/3-4 (n° 173-174), p. 207-234. DOI : 10.3917/res.173.0207. [En ligne], consulté le 15 novembre 2021.

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

NIALIV Maxime, *En quoi les jeux vidéo répondent-ils à un besoin culturel et identitaire ?*, 2019, [En ligne] consulté le 25 novembre 2021.

<https://nialiv.medium.com/en-quoi-les-jeux-vid%C3%A9o-r%C3%A9pondent-ils-%C3%A0-un-besoin-culturel-et-identitaire-9f9dbad35b19>

Le cas de *World of Warcraft*

Ouvrages

SERVAIS Olivier, *Dans la peau des Gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Karthala, 2020.

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

MICKY Neilson, SAMWISE Didier, *Tout l'art de Blizzard Entertainment, La Forge des Mondes*, Huginn & Munnin, 2021

Articles

DEWITTE Jacques, *L'élément ludique de la culture. A propos de Homo Ludens de Johan Huizinga*, La Découverte "Revue du MAUSS", 2015.

DELES Gilles, *Figures anthropologiques et culturelles dans l'univers du jeu World of Warcraft*, 2009.

URL : <https://www.cairn.info/revue-adolescence-2009-3-page-601.htm?contenu=article>

THIRY Benjamin, *World of warcraft : une approche thématique et psychanalytique*, 2012. [En ligne], consulté le 2 janvier 2022.

URL : <https://www.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-159.htm>

COAVOUX Samuel, *La carrière des joueurs de World of Warcraft*, 2017. [En ligne], consulté le 19 décembre 2022.

URL : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00664592>

COAVOUX Samuel, *L'espace social des pratiques de World of Warcraft*, 2017. [En ligne], consulté le 19 décembre 2022.

URL : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00657355>.

Sociologie : Étude de la réception et fans studies

Ouvrages

BESSION Anne, *Les fans et les histoires : construction contemporaine d'un paradigme du récit comme lien*, Cambridge Scholars, 2013.

LE GUERN Philippe, *Les Cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, PUR, 2002. URL : <https://books.openedition.org/pur/24160?lang=fr>

Articles

BOURDAA Mélanie, *Les fans studies en question : perspectives et enjeux*, *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], mis en ligne le 23 novembre 2015, consulté le 4 avril 2022. URL: <http://journals.openedition.org/rfsic/1644>

PEYRON David, *Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle*, Réseaux , n°148-149, p. 335-368, 2008, consulté le 4 février 2022,

URL : <https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-reseaux1-2008-2-page-335.htm>

Annexes

N°1 : Les jeux vidéo dans les articles de presse

Jouer à des jeux vidéos d'action peut réellement endommager le cerveau

SALLE DE PRESSE | LE 7 AOÛT 2017



EN 5 SECONDES S'il est vrai qu'ils sont bons pour la mémoire à court terme, les jeux vidéos de tir à la première personne pourraient aussi causer une atrophie du cerveau, révèle une nouvelle étude de l'UdeM.

Article de UDEM Nouvelles datant du 7 août 2017 [en ligne], URL :

<https://nouvelles.umontreal.ca/article/2017/08/07/jouer-a-des-jeux-vidéos-d-action-peut-reellement-endommager-le-cerveau/>

Addiction : le danger des jeux vidéos

Publié le 02/03/2018 23:03 Mis à jour le 02/03/2018 23:07

Durée de la vidéo : 2 min.



Addiction le danger des jeux vidéos 19/20 National

France 3 France Télévisions 19/20 Édition du vendredi 2 mars 2018

Le trouble des jeux vidéos, classé comme maladie par l'Organisation mondiale de la Santé, serait presque aussi fort qu'un produit stupéfiant. Des éditeurs de jeux du monde entier appellent l'OMS à revenir sur sa décision.

Article de Franceinfo datant du 2 mars 2018 [en ligne], URL :

https://www.francetvinfo.fr/sante/drogue-addictions/addiction-le-danger-des-jeux-videos_2637510.html

N°2 : Les personnalisations d'avatars dans *World of Warcraft*



(source : <https://www.wowhead.com/news/more-hair-color-customization-options-for-void-elves-in-patch-9-1-5-black-white-324000>)

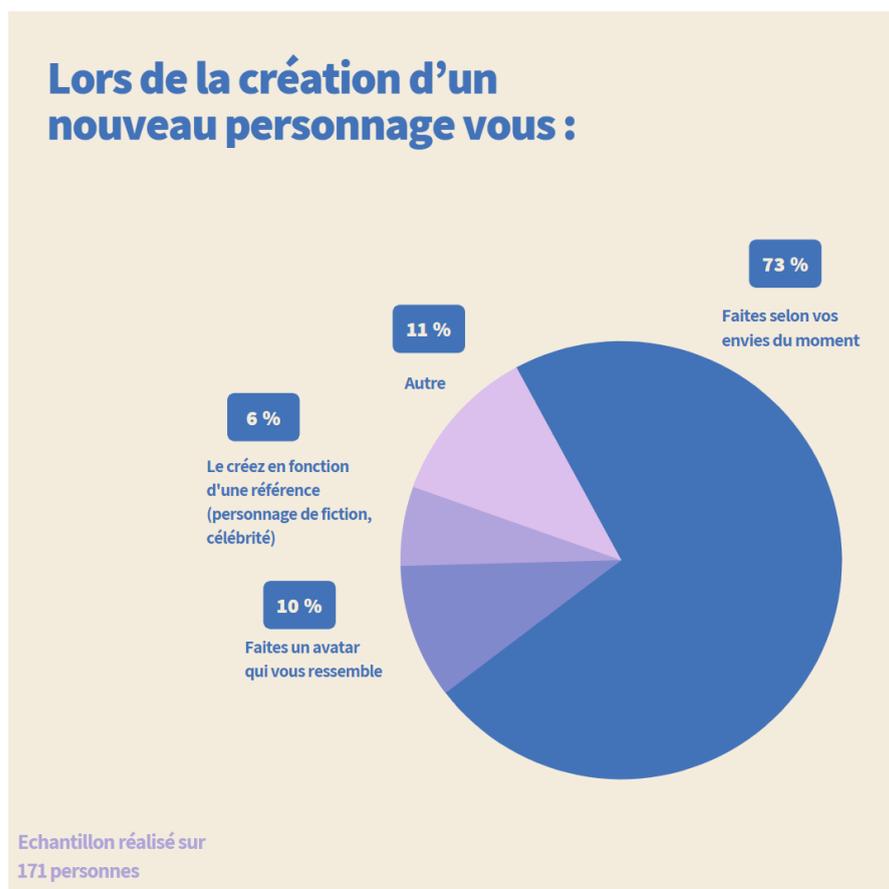


(source : <https://fr.wowhead.com/news/options-de-personnalisation-suppl%C3%A9mentaires-confirm%C3%A9es-pour-le-tauren-de-haut-324125>)

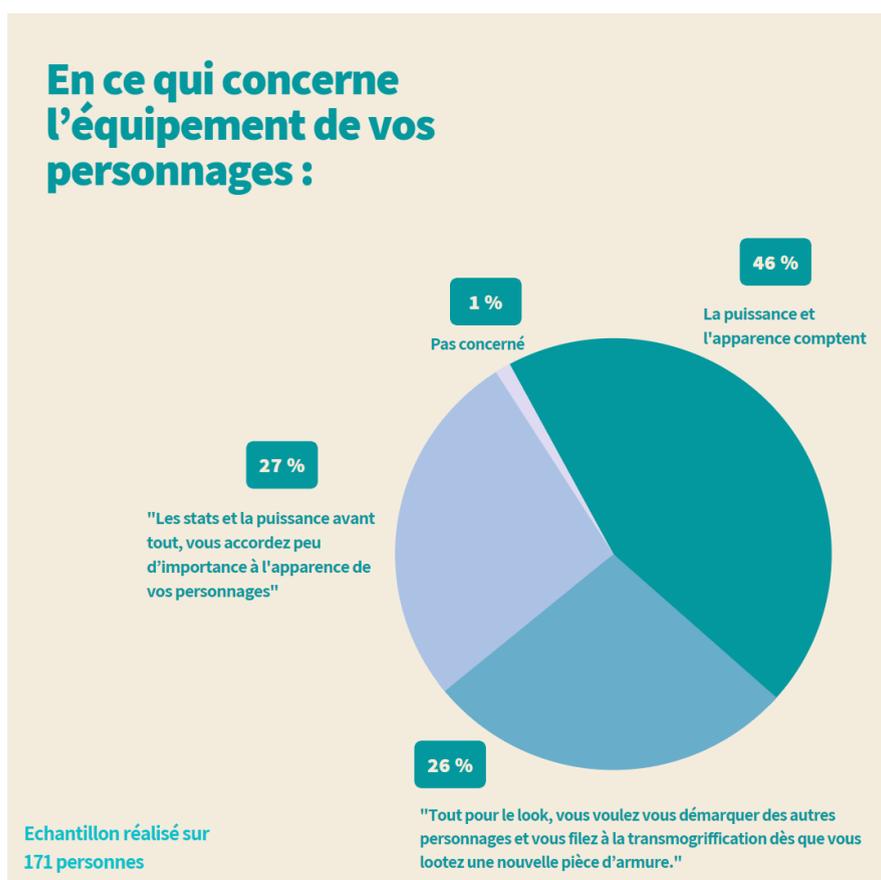


(source : <https://www.millenium.org/news/173343.html>)

N°3 : Questionnaire - La création d'un nouveau personnage



N° 4 : Questionnaire - L'équipement des personnages



N°5 : Questionnaire - Que pensez-vous du principe de devoir acheter des extensions pour accéder au nouveau contenu ?

Je trouve que ça fait beaucoup quand on paye déjà un abonnement tous les mois !	Homme	27
Un peu bête, quasi 50€ tous les 2 ans c'est un peu cher je trouve, en plus des 16€/mois pour jouer	Homme	21
C'est prenible car cela coûte chère en plus de l'abonnement je pense qu'un abonnement seul devrait suffire comme d'autre MMO	Femme	27

N°6 : Les butins rares dans *World of Warcraft*

 **Dumè Gravini**
28 janvier 2020 · 🌐

Voilà le topo...je joue depuis...13 ans...sur ces 13 ans, je farm les montures depuis...11 ans peut être ? imaginez donc le nombre de rush pour Invincible, Kael thas etc...des centaines...

Ma Femme...qui à commencé le jeu il y a 3 mois, qui vient de passer 120, qui apprend toujours à jouer, m'a demandé si il y avait moyen d'avoir des montures autre que son Elek et son griffon...

Je lui parle donc en rigolant des montures légendaires ! comme les cendres d'Al ar...et pour rigoler, j'essaye difficilement de lui faire comprendre comment aller au donjon...en rigolant ! pensant que pour sa première fois, c'était juste impossible de...elle ne connaissait aucun raids, aucun donjons...rien !!

Et la... regardez les creen par vous même ! en ce jour, en même temps que le haut fait du donjon de la tempête pour la première fois validé ! le haut fait de la monture 😂😂

Donc pour ceux que sa interesse, elle est maintenant célibataire 😊

Je déconne, je suis content pour elle, mais je voulais juste vous faire part de cet événement improbable...et partager ma rage et ma jalousie avec vous, parce que je sais que seuls vous pouvez comprendre ce que je ressent 😂😂 car elle n'a même pas conscience de ce que c'est de le faire pendant des années...chaques semaines....pour rien !

Merci d'avoir lu le pavé ! je vous aime 😊

 **Aria Dono**
J'ai vécu ça aussi je te comprend. Première fois que ma copine fait le donjon de stratholme et elle drop la monture de vaillefendre...
Le pire c'est que je l'ai remarqué plus tard en rangeant son sac, elle ma dit "je savais pas c'était quoi donc je l'ai mit dans un coin et je l'ai pas touché" 😂😂

J'aime Répondre 2 ans 5

 **Dumè Gravini**
Hahaha on devrait monter un club !

J'aime Répondre 2 ans

 **Arnaud Offroad**
Jai farm al'ar, invincible , mimiron , en boucle sur plusieurs perso , chaque semaines durant des années .. et rien .. gg a elle !

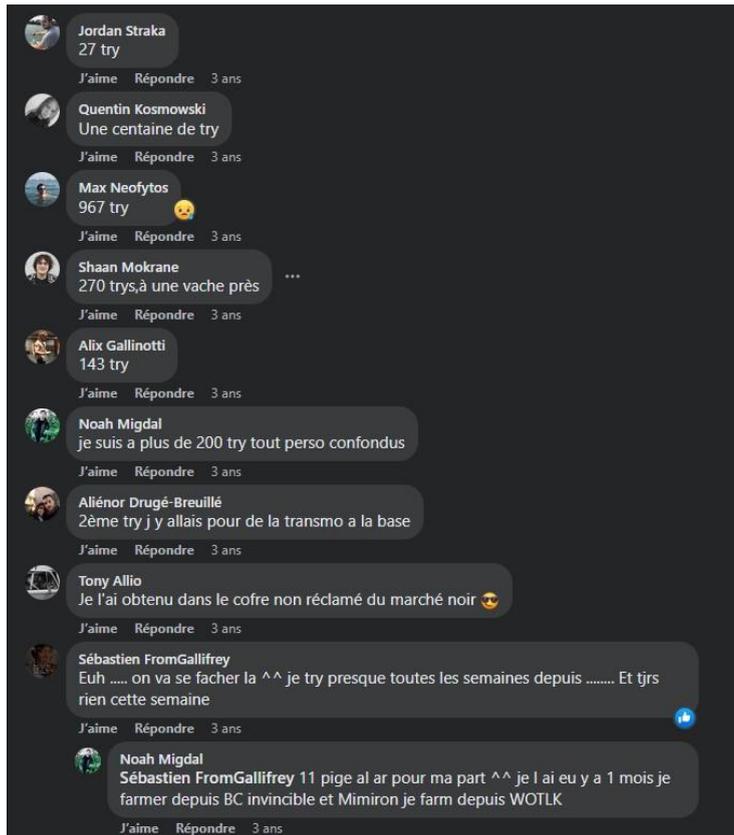
J'aime Répondre 2 ans

 **Jean-francois Belleval**
J'ai ressenti cette même frustration avec une amie de ma guild qui fait le cavalier sans tête en groupe avec moi sur mon tank .Elle première fois, moi 4 ans au moins à le faire chaque jour de l'événement avec tous mes rerolls qui pouvaient le faire , elle loot la monture . J'étais content pour elle mais j'avais la rage . Sachant que j'ai looté cette fichue monture seulement au dernier événement. Donc je peux comprendre ton sentiment 😊

J'aime Répondre 2 ans Modifié

 **Dumè Gravini**
Ce sentiment a mi chemin entre la joie pour la personne, et la jalousie/rage haha

J'aime Répondre 2 ans



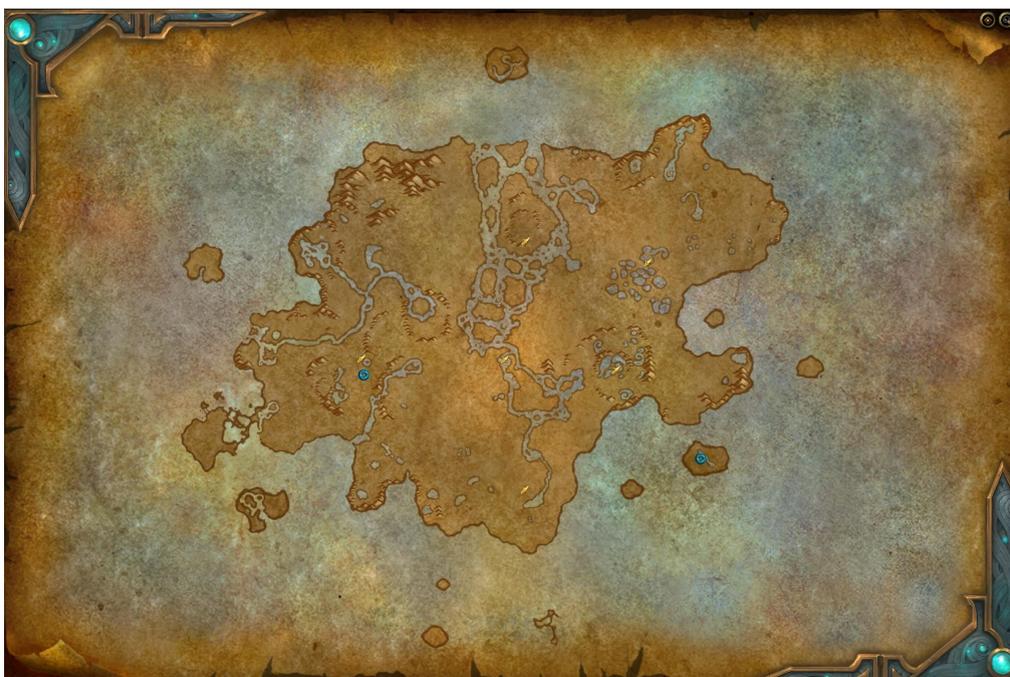
(source : groupe Facebook World of Warcraft France)

N°7 : Le journal de quête



(source : capture d'écran personnelle)

N°8 : Les cartes de *World of Warcraft*



Exemple de carte d'une région non découverte (source : capture d'écran personnelle)



Exemple de carte d'une région découverte (source : capture d'écran personnelle)

N°9 : Questionnaire - Selon vous, qu'est-ce qui fait une bonne histoire ?

L'immersion, c'est ce qui fait une bonne histoire selon moi. Une histoire qui nous permet de la vivre en même temps est ce qu'il y a de mieux. C'est comme lorsqu'on lit un livre, quand on lit une histoire dans un livre, on se projette toujours à l'intérieur. On s'image dans nos têtes les scènes avec les personnages ainsi que ce qui les entoure, de la même manière que quand on regarde un film. On arrive tellement à vivre cette histoire, qu'on va jusqu'à vivre l'émotion des personnages. Ça peut aller de rire d'une scène que l'on imagine ou que l'on voit dans un film, jusqu'à pleurer pour une fin triste. C'est ça qui fait une bonne histoire selon moi, le pouvoir de l'immersion qui nous fait vivre pleinement cette histoire comme si on y était.

C'est un tout, comme au cinéma, il faut d'abord des personnages charismatiques avec un background approfondis aux quels on va s'attacher. Puis il faut des relations entre ces personnages dans un contexte explicite. Enfin l'histoire doit toujours garder un rythme important pour nous garder éveiller. Ici le fait d'avancer par bribes sur l'histoire, d'en apprendre peu, détails par détails nous pousse à continuer pour aller découvrir la suite.

Comme je l'ai mentionné plus haut, les personnages sont primordiaux. Qui fait quoi, à qui, ou et comment? Ensuite quel est l'environnement? Ou se situe l'histoire et à quelle époque? Tout est important. Ou sont situés les races? Pourquoi une race domine t elle une autre race sur une zone donnée? Pourquoi y a t il une ville flottante au dessus d'une terre gelée? En somme une bonne histoire, c'est ce qui va lier notre personnage à son environnement et ce qui va nous expliquer ce pourquoi on est là et vers quoi on va.

Dans un premier temps , je dirais la cohérence. Le reste en découle avec les personnes, l'ambiance, le décor. Ensuite viennent les antagonistes. Des vilains méchants justes car ils sont méchants non. Il faut que l'on « comprennent » leurs actes même si nous ne sommes pas d'accord. Par la suite l'implication de nous lecteur, joueur dans cette histoire et ce faisant la faisant à notre échelle évoluer. Enfin la narration. Une bonne histoire mal expliquée, non mise en valeur ne pourra pas être savouré à sa juste valeur.

Il s'agit d'un travail gigantesque pour créer et des mondes et des langues différentes un peu à la Tolkien le fait de faire rentrer les conflits de guerre de clans, les notions de vie et de mort. Utiliser plusieurs cultures et ses notions pour nous les transmettre sous forme de jeu aussi je trouve cela très intéressant (les Loa en rapport avec le voodooism la religion etc) la guerre entre la horde l'alliance nous met face à des aspects politiques etc, les cultures de différents pays avec la pandarie et ses références à la Chine par exemple , et autant dans les sonorités musicales que dans les paysages mystères contes etc... beaucoup trop de chose à dire sur l'histoire et ce qu'elle apporte

N°10 : La carte d'Azeroth au lancement du jeu VS aujourd'hui



Aperçu de la carte d'Azeroth originelle (source : capture d'écran personnelle)



Aperçu de la carte d'Azeroth aujourd'hui (source : capture d'écran personnelle)



Carte des différents mondes jouables (source : capture d'écran personnelle)

N° 11 : Les joueurs à la recherche de guildes sur les réseaux sociaux



Giovanni Falconi
6 mai, 20:10 · 🌐

Bonjour, étant un vieu chat(perché) qui reprend chatdowland en cours de route , je cherche des camarade avec qui me dégourdir les pates et faire mes griffe contre quelques ennemis , en donjon ou en arène je ne suis pas compliquer sur les repas . Je nous viens Du serveur Medivh , j'aimerais rejoindre une guilde si possible avec des gens non allergique , les poils sa traine partout j'y peu rien. Je fait preuve de beaucoup de Chatrcasme et laisse beaucoup de chatrcasse mais je suis adorable ! promis

je reste disponible pour toute information complémentaire , chamicalement votre

19 12 commentaires

J'aime Commenter Envoyer

Tous les commentaires ▾

Octavia Blake
Jolie annonce je te souhaite de trouver ton bonheur 🥰
J'aime Répondre 2 j

Alyson Sgnz
J'ai adoré l'annonce ! Vive les chats. 🐱
J'aime Répondre 2 j

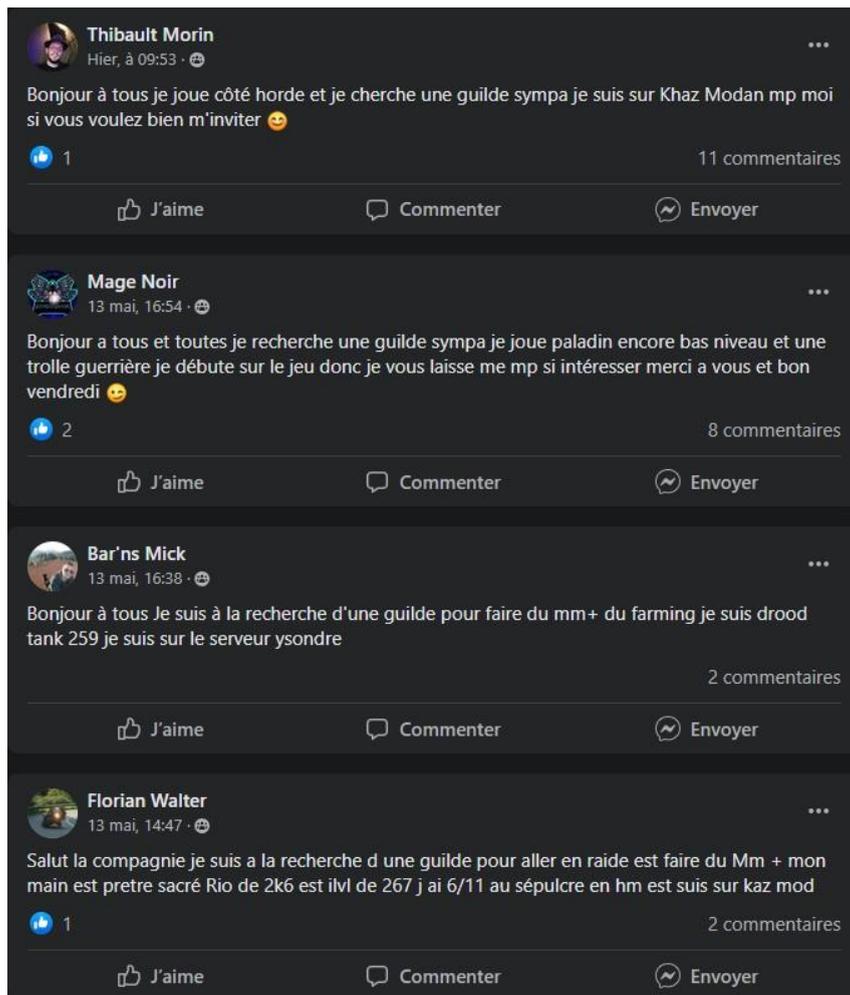
Tony Byma
Salut si tu n'a pas trouvé de guilde on serais ravis de t accueillir 🥰 parmi nous je contacte ma chef pour lui en parler dac
J'aime Répondre 2 j

Seb Lrl
Jayson Bordeaux 🙌
J'aime Répondre 2 j

Jayson Bordeaux
Seb Lrl bonjour étant un ancien également je remet le flambeau à **Thomas Magoge** vu que lui est un invétééré du jeu 🥰
J'aime Répondre 2 j

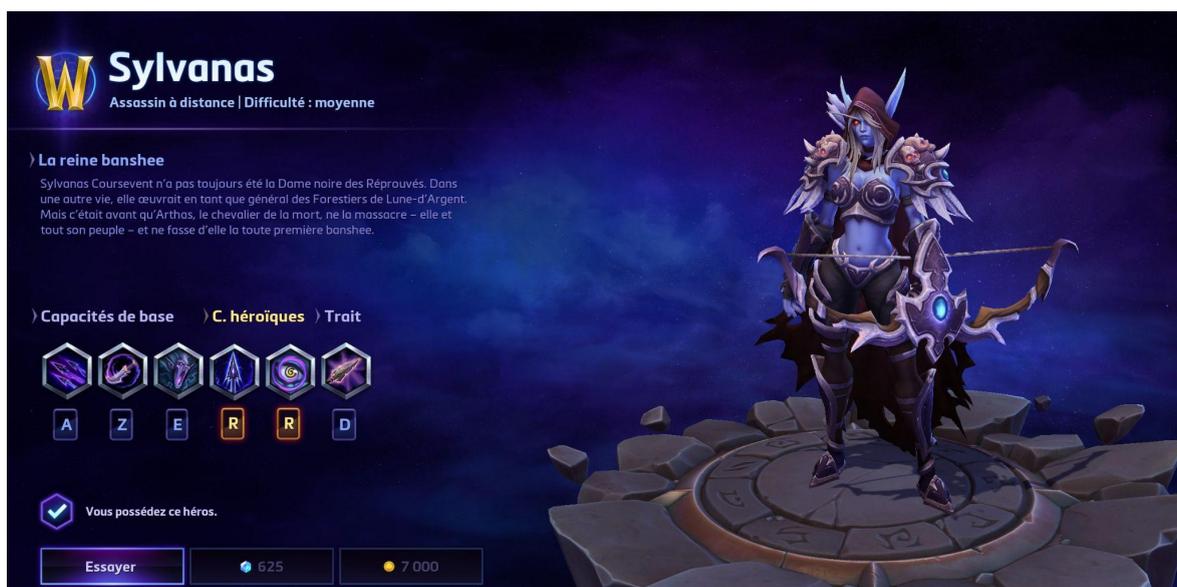
Tony Byma
Coucou tous le monde avec 3 potes on lance notre guilde, trankilou, rigolade, entraide, respect.
Si tu te sent chaud comme un flan hésite pas à nous contacter.
Serveur drek'tar, envoi un pti coucou a Démonista et c'est partis mon kiki.

(source : groupe Facebook World of Warcraft France)



(source : groupe Facebook World of Warcraft France)

N°12 : La fiche d'un héros de World of Warcraft dans Heroes of the Storm



(source : capture d'écran personnelle)

N°13 : La Vallée des Héros de *World of Warcraft* dans *Overwatch*

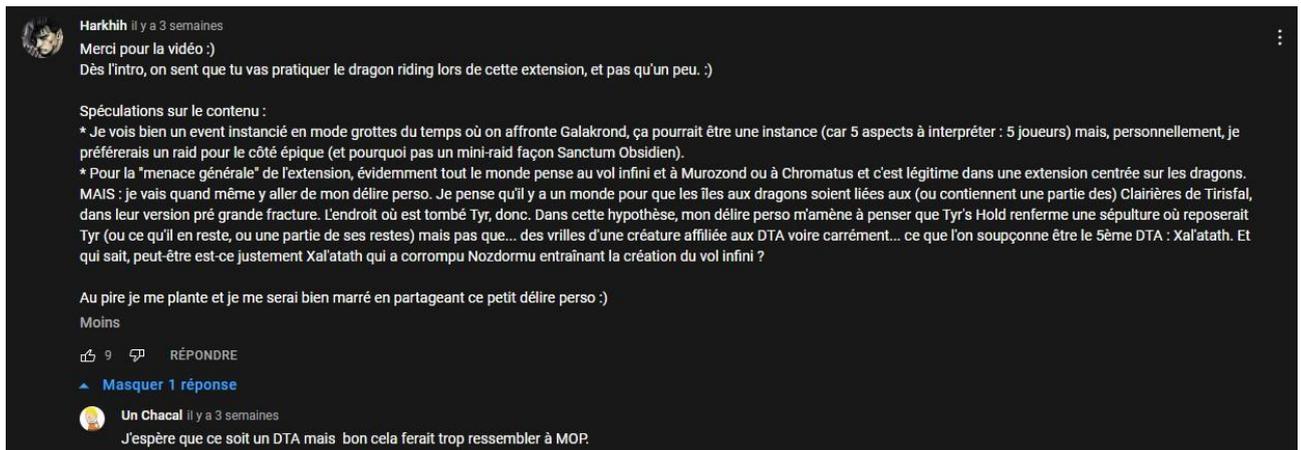


La Vallée des Héros dans *World of Warcraft* (source : capture d'écran personnelle)



Représentation de la Vallée des Héros dans *Overwatch* (source : capture d'écran personnelle)

N°14 : Les réactions des joueurs sur l'histoire de *World of Warcraft*

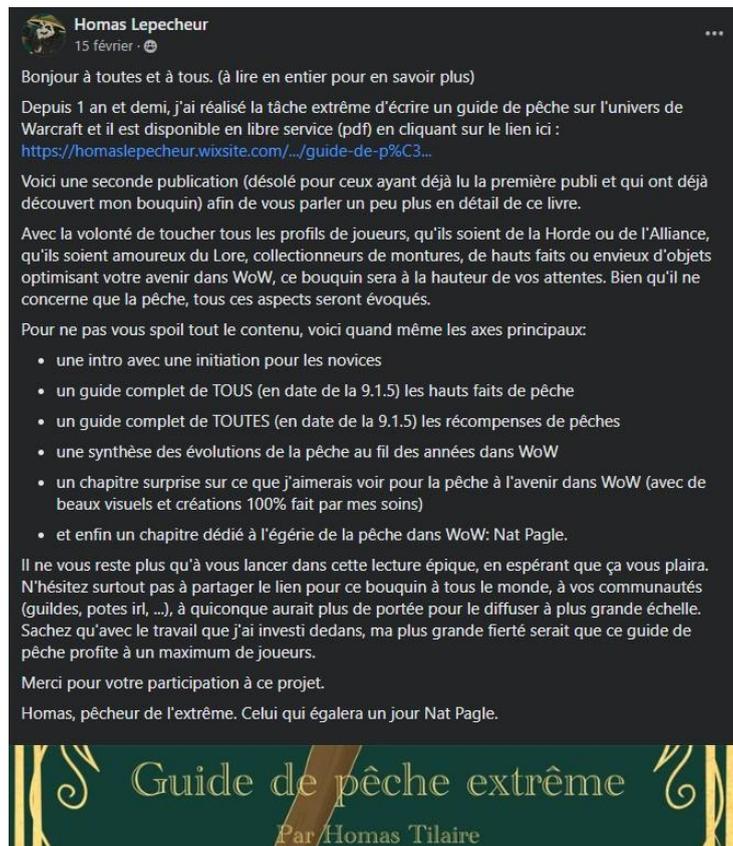


Exemple de commentaires présents sous la vidéo

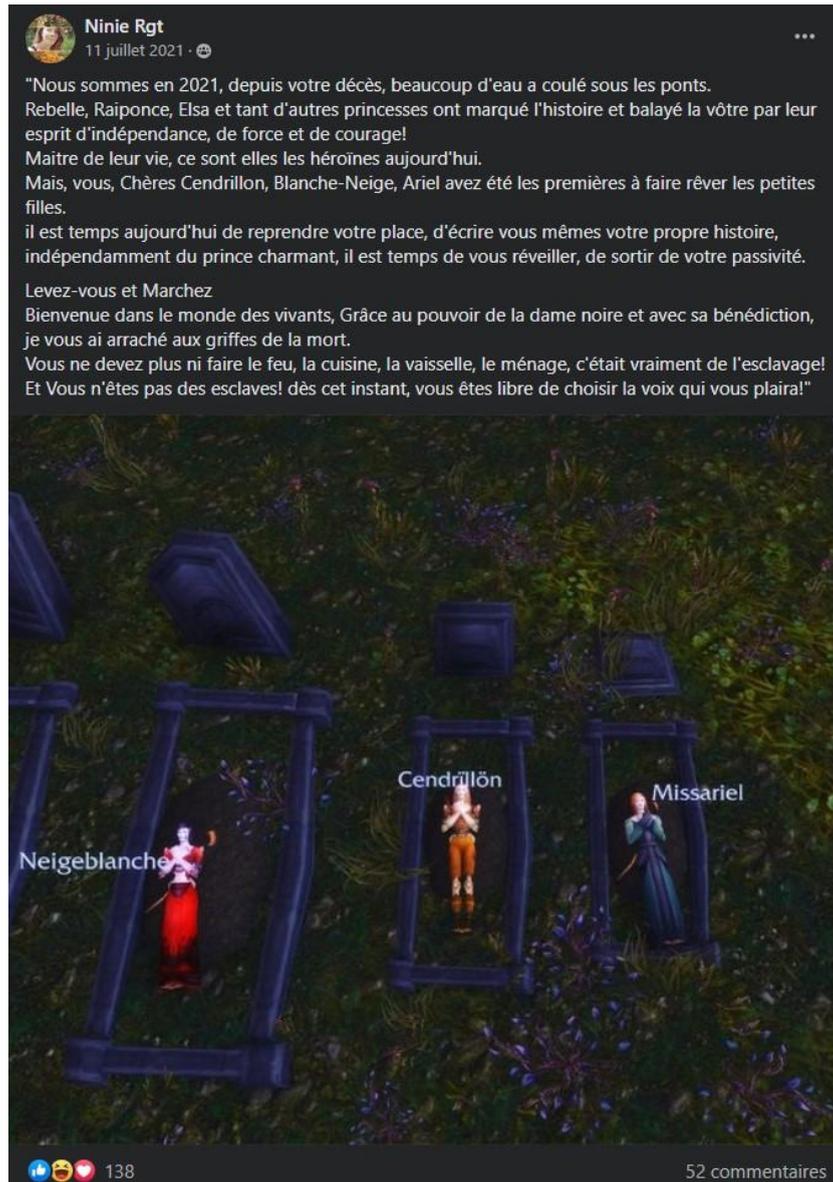
“WARCRAFT : Le retour des Dragons !” de Yunatahel (visible à l'adresse :

https://www.youtube.com/watch?v=zuL1beO8hDk&ab_channel=Yunatahel)

N°15 : Les joueurs créateurs de contenu



Un joueur proposant un guide de pêche (visible sur le groupe Facebook World of Warcraft France)



Des joueurs amateurs de roleplay (visible sur le groupe Facebook World of Warcraft France)

 **AD Martel**
28 mars 2020 · 🌐

EDIT : le livre papier est disponible 😊 (possibilité d'une dédicace si vous me MP)

Bonjour à toutes et à tous !

C'est avec une certaine émotion que je vous écris ces lignes 😊

En janvier, je vous contactais pour trouver de l'aide au sujet du livre que j'écrivais. J'avais besoin de l'expertise de spécialistes en MMORPG, afin d'être sûre de ne pas écrire de bêtises. Vos réponses et vos encouragements m'ont beaucoup touchée et vous avez été nombreux à me demander de vous tenir au courant.

Donc voici... Revival est enfin disponible en ebook !!! 🥳🥳🥳

Cela me fait encore tout drôle et je vous remercie beaucoup ! La communauté World of Warcraft figure bien entendu dans les remerciements. Ce livre n'aurait pas pu voir le jour sans vous. Merci, mille fois merci ! 😊

Je vous joins la couverture (comment la trouvez-vous ? ^^) et également le résumé :

☰ « Revival, le plus addictif de tous les jeux de réalité virtuelle vient de sortir. Armes technologiques, pouvoirs psychiques, tous souhaitent vivre cette fantastique aventure ! Tous, et en particulier Arya, la petite sœur de Julie.

Tout bascule lorsque la fillette devient la prisonnière de ce monde virtuel.

Julie refuse de l'abandonner et décide de se connecter. Mais comment faire quand on n'y connaît rien en jeu vidéo ? Et si ce jeune gamer, qu'elle s'était promis de ne plus fréquenter, devenait son seul espoir ?

Entre amour, aventure et humour, soyez prêt à vivre l'expérience « Revival » ! » ☰

N'hésitez pas à partager sur vos réseaux ! Et si d'avance vous lisez l'histoire (ou la relisez pour ceux qui l'ont déjà lue xD), je vous en prie, contactez moi pour me donner votre avis !! 😊

👉 Lien vers l'ebook : <https://amzn.to/2WPDVJp>

— 🎉 fête cette journée spéciale.



Une joueuse ayant écrit un livre inspiré de l'univers de *World of Warcraft* (visible sur le groupe Facebook World of Warcraft France)

N°16 : Le vocabulaire des joueurs

Francoporto • 240 messages 12 mai 2022 à 19:38 Citer

J'ai vu nul part "Fin d'année 2022", seulement "2022"
Le bêta officiel à duré 1 mois sur TBC, donc si elle ouvre en Juillet/Août ça veut dire qu'on peut l'avoir en Août/Septembre. Après ils feront comme ils veulent mais à mon avis Wotlk est quasiment près, plus les extensions avancent plus il est facile pour eux de l'update.

Perso je ne joue pas à TBC, mais si j'y jouais j'aurais aimé avoir un gros patch de Sunwell de 6 mois pour avoir le temps de me stuff et d'en profiter justement de ce stuff. Néanmoins je n'y joue pas donc j'aimerais que ça sorte vite en ce qui me concerne, au moins si y avait un énorme pré-patch de 2 mois ça ne me dérangerait pas, j'ai toujours trouvé ça cool de jouer sur du contenu Classic/BC en 3.3.5, t'as tout le confort qu'il te faut + le gameplay dynamique.



Réaction d'un joueur à l'article "WOTLK Classic (bêta) : Un premier build envoyé auprès des fournisseurs CDN" posté sur le forum Mamytwink (visible à l'adresse : <https://www.mamytwink.com/actualite/wotlk-classic-beta-un-premier-build-envoye-aupres-de-s-fournisseurs-cdn>)

Lindoria • 83 messages 28 avril 2022 à 21:45 Citer

Les draenei et encore plus pour les sancteforges haïssent tout ce qui défini un voleur.

Les orcs mag'har prêtre ombre de la vallée d'ombrelune ou les convertis à la lumière par Yrel, pourquoi pas, mais les orcs verts n'ont jamais eu aucune affinité avec la lumière et il me semble que notre Ner'Zhul ait été le seul à utiliser la magie du vide.

Quand aux taurens classiques et de haut roc, en tissu c'est déjà comique, mais ai-je vraiment besoin d'expliquer ce qui ne va pas avec voleur ?
Sachant que ces deux races apprécient presque autant les voleurs que les draenei.

Il aurait été plus cohérent de permettre aux réprouvés de faire paladin avec le retour de Calia ou aux elfes de la nuit de faire paladin, liés à Elune, mais je suppose que la prochaine étape c'est d'autoriser les sancteforges à faire démoniste et débloquer le chasseur de démons pour toutes les races, parce qu'il faut éviter les facteurs restrictifs.

Mais en même temps on sort une race qui ne peut faire qu'une classe et vice-versa.



Réaction d'un joueur à l'article "Patch 10.0 : Toutes les races pourront jouer Prêtre, Voleur et Mage" posté sur le forum Mamytwink (visible à l'adresse : <https://www.mamytwink.com/actualite/patch-10-0-toutes-les-races-pourront-jouer-pretre-voleur-et-mage>)