

## TD 3 : Mr F, 34 ans – addiction aux jeux vidéo et agressivité

### A lire avant de venir en TD

Plateau C. (2007). *Les jeux vidéo violents et l'agressivité : l'exemple de World Of Warcraft*. Université de Picardie, Jules Verne (sous la direction de Lydia Fernandez).

### Les « MMORPG » et World Of Warcraft

Les « MMORPG », abréviation de « *Massively Multiplayer On-line Role Playing Game* », sont appelés « *Mondes Persistants* » en français. Ces jeux, uniquement jouable sur Internet et donc sur ordinateur, constituent une catégorie à part entière. Ils s'apparentent à un RPG<sup>1</sup>, avec toute la liberté d'action qui le caractérise mais à une échelle supérieure puisque le jeu est massivement joué, donc très fréquemment renouvelé, toujours très animé et souvent très vaste. Ici le joueur est toujours seul devant son ordinateur, mais le jeu ne se jouant que sur Internet, il n'est jamais le seul joueur du jeu. Ces jeux ne se jouent qu'en réseau Internet, mais les joueurs peuvent se retrouver dans les cybercafés, il s'agit d'une sorte de salle d'informatique payante ouverte à tous, tout le monde peut se connecter sur Internet, jouer sur Internet ou jouer en réseau local. Les joueurs peuvent donc s'y retrouver.

Les MMORPG, sont donc une catégorie de jeux vidéo à part entière, joué à la fois par les hommes et par les femmes et par toutes les classes sociales, on retrouve des joueurs parmi les gens actifs, les retraités, les chômeurs ou les étudiants. Ces résultats confirment l'étendue du phénomène qu'est aujourd'hui, le développement et la mise en place dans notre société d'un nouveau type de « jeu social » qu'est le jeu de rôle massivement multijoueur. Nous pensons que le sentiment de liberté, associée à cet aspect social, donne l'impression d'une sorte de reflet du monde réel, avec ses règles, ses possibilités et ses limites. C'est l'émergence d'un nouveau type de mondes virtuels.

Un MMORPG, ou jeu de rôle massivement multijoueur est appelé monde persistant en français, bien que ce terme ne soit pas encore utilisé par le grand public et notamment par les joueurs. Ainsi quelques soient leurs origines, ils emploient toujours le terme « MMORPG ». Les MMORPG ne se jouent que sur ordinateur, ils répondent à trois grands critères.

Premièrement, ces jeux ne se jouent que sur Internet, il n'est donc pas question ici de réseau local. Le joueur est invité à participer à une aventure à très grande échelle. Deuxièmement, ces jeux sont « massivement multijoueur », ce qui signifie qu'ils sont joués par un très grand nombre de personnes, à travers le monde entier. Enfin, ces jeux se déroulent dans des mondes qualifiés de « *persistants* », ce qui signifie qu'ils sont constamment en mouvement, en activité et peuvent ainsi évoluer en l'absence du joueur. A chaque connexion, le joueur découvre donc un univers différent de celui qu'il a laissé.

Certains MMORPG sont gratuits, le jeu peut alors être téléchargé gratuitement, en général sur le site Internet du jeu, L'accès au jeu est alors illimité et donc gratuit. D'autres

---

<sup>1</sup> Les « **jeux de rôle** », également appelés « RPG » abréviation de « Role Playing Game » en Anglais, constituent la cinquième catégorie de jeux. Ils s'inspirent des jeux de rôle sur papier, tel que Donjons & Dragons. En général de type médiéval-fantastique ou «heroique-fantasy ». Ce type de jeux offre une liberté d'action, qui mérite de constituer une catégorie à part entière. Les jeux de rôle se jouent souvent seuls, mais les titres phares de cette catégorie, disposent très souvent d'un mode de jeu à plusieurs, utilisant en général le réseau local. Même si certains jeux de rôle peuvent se jouer sur Internet.

MMORPG, doivent être achetés en magasin au préalable, puis peuvent être joué sur Internet gratuitement.

Mais les MMORPG les plus joués, sont payants, le joueur doit alors acheter le jeu dans un magasin puis payer un abonnement mensuel pour pouvoir y jouer.

Un jeu coûte en moyenne 40 euros à l'achat, l'abonnement peut varier, pour certains jeux il faudra payer moins de sept euros par mois, pour d'autre il faudra déboursé jusqu'à douze euros, presque treize.

### Où jouer aux MMORPG ?

Ces jeux se jouent donc seul devant un ordinateur, et par conséquent en général chez soi. Mais ils peuvent également être joués dans une salle réseau ou un cyber café, de manière à se retrouver entre joueurs. Mais tous les joueurs présents dans les salles réseau, ne jouent pas toujours ensemble, il arrive souvent que plusieurs joueurs jouent sur Internet au même jeu, mais dans des mondes ou des équipes différentes.

### La création du personnage.

Le joueur incarne un personnage, un « avatar », et évoluera dans le monde à travers lui, en interagissant avec les objets, les personnages ou en combattant les monstres ou les autres joueurs. C'est le joueur qui crée son avatar lui-même selon certains critères propres au jeu. Ainsi il peut établir les « caractéristiques » de son personnage, sous forme de points de force, de points d'intelligence par exemple. Mais le joueur peut aussi définir son apparence, en lui choisissant des vêtements ou une couleur de cheveux, et d'autres fois un métier.

### Plonger dans le jeu.

Une fois l'avatar crée, le joueur lance son jeu et choisit un serveur. Chaque serveur héberge une version du jeu, mais chacune avec ses évolutions propres. Les possibilités de création de mondes sont donc infinies. Les serveurs peuvent être vus comme des rassemblements officiels de joueurs qui désirent évoluer dans le même monde, en effet il est rare qu'un joueur change de serveur au cours de ses parties, préférant toujours le monde qu'il connaît. Les serveurs peuvent également suggérer une dichotomie entre les joueurs, certains serveurs sont francophones, d'autres anglophones ou germanophones, d'autre français ou américains.

Le joueur ainsi immergé, se verra en général confié toutes sortes de missions. Les missions ou « quêtes » sont propres à chaque jeu selon son genre, il s'agira de récolter des ingrédients dans certains, de tuer un monstre dans d'autres.

Les quêtes ou autres actions effectuées, tuer un ennemi ou un monstre, récolter des matières premières, peuvent apporter deux choses au joueur. Soit elles lui rapportent de l'argent, soit elles ramènent au joueur qui l'accomplit des « points d'expérience ». Ces points lui sont utiles, car arrivé à un certain nombre de points, le personnage passe un « niveau » permettant ainsi au joueur d'augmenter les caractéristiques de son personnage.

Plus le joueur passe de niveaux et plus les quêtes deviennent intéressantes. Ainsi, plus il joue, plus il devient puissant.

### PVE versus PVP, deux manières de jouer aux MMORPG.

Il existe deux manières d'aborder les combats dans les MMORPG, la première est appelée PVE de l'anglais Player Versus Environnement, cela consiste à attaquer uniquement des personnages ou des monstres contrôlés par un système d'intelligence artificielle.

Son opposé, le PVP ou Player Versus Player est appelé parfois JCJ en français, initiales de l'expression Joueur Contre Joueur. Dans cette façon de jouer le joueur cherchera à affronter d'autres joueurs plutôt que les intelligences artificielles.

#### Les différents thèmes et univers.

Les thèmes des MMORPG sont très variés, en général il s'agit de monde de super héros, de monde fantastique, futuriste ou de médiéval-fantastique.

Le médiéval-fantastique appelé comme en anglais « heroique-fantasy » par les joueurs, est un genre que l'on doit à John Ronald Reuel Tolkien. Cet écrivain anglais, du XXe Siècle, est connu pour avoir établi un univers complet au travers de ses œuvres, comprenant, une histoire, des terres, des systèmes politiques, des langages etc. Ce monde, appelé « Terres du Milieu » est en proie à des guerres incessantes. On y retrouve différents peuples tels que les nains, les elfes, les orcs, les humains, les dragons etc. Chacun ayant une fonction propre, telle que magicien, guerrier etc. Ce monde est donc médiéval mais également magique.

Ces thèmes sont en général mis en scène, sous forme de « background », ou toile de fond, qui est propre à chaque jeu. Le joueur se retrouve en général plongé dans un monde belliqueux, où il est souvent question de batailles, de royaumes et de pouvoir.

#### But du MMORPG .

Même si le but premier dans un MMORPG est de faire progresser son personnage, nous pensons que ce but n'est pas une finalité pour le joueur. Une fois le personnage monté au maximum de ses capacités, beaucoup d'autres activités s'offrent au joueur. Nous pensons donc qu'il n'y a donc pas de but à proprement parler dans les MMORPG.

#### Réflexions sur le MMORPG.

Nous pensons que le joueur de MMORPG est donc immergé dans un monde virtuel complet, comprenant ses joueurs, pour la plupart payeurs, ses règles, ses langages et modes d'expression, ses lois, son espace-temps etc.

De part leur grande échelle de population, d'espace et de temps, les mondes persistants, peuvent évoluer très vite, un joueur qui s'absente peut rater des événements importants du jeu, des batailles, des fêtes comme Noël ou le nouvel-an, parfois même des mariages. Le monde persistant, peut en peu de temps beaucoup changer. Un joueur qui joue peu se verra donc pénalisé, par rapport à d'autres joueurs qui jouent plus voire beaucoup plus.

Cette responsabilisation des joueurs, associée à l'immersion dans le jeu, due en grande partie à son étendue, a permis la création de communautés. Au sens vaste du terme puisque les communautés peuvent se définir selon plusieurs critères (selon le jeu, selon le serveur, etc.).

Jouer aux MMORPG demande donc beaucoup de temps et beaucoup d'investissements. Nous pensons que cet investissement est proportionnel au degré d'immersion dans le jeu.

Nous pensons qu'avec tous ces critères qui définissent un MMORPG, ses lois, sa propre monnaie, ses langues, ses coutumes associées à sa portée internationale, son accessibilité à

n'importe quelle heure de n'importe quel jour, ses possibilités presque infinies de création, nous renvoient l'image d'une société comme un reflet du monde réel, une société « virtuelle ».

Nous pouvons également nous interroger sur ce que représente la « socialisation » virtuelle, a t'elle un impact sur notre société réelle ? Peut-elle représenter un enjeu social ? Peut-elle « concurrencer » notre monde réel sur quelque plan que ce soit ?

## 2.5. Conclusion.

Ces jeux vidéo sont donc des univers entiers, des mondes virtuels, parallèles au monde réel, et persistants. De part leur grande liberté d'action, leurs entendues temporelles et spatiales, leur nombre de joueurs inégalable et leurs persistances, ces mondes ne connaissent pas vraiment de limites. Nous pensons que c'est en grande partie pour cette raison que les joueurs de MMORPG sont nombreux.

Mais ces jeux, associent également à cette grande impression de liberté, des contraintes parfois strictes dictées par les communautés ou les règles et les lois du jeu. Ce qui en font des mondes dans leur globalité.

Nous pensons alors que le but du MMORPG, si on peut parler de but, est alors avant tout de faire vivre le monde et par là, de vivre le monde.

Nous pensons donc que pour mener à bien une étude portant sur les MMORPG, il faut s'arrêter sur un jeu en particulier. Car comme souvent dans les jeux vidéo le domaine est vaste. Ainsi, World Of Warcraft apparaît comme le jeu le plus joué à l'heure actuelle dans le monde, pour cette raison, nous le considérons comme le plus représentatif de la population jouant aux MMORPG.

## **World Of Warcraft, le MMORPG, le plus joué à l'heure actuelle**

### L'univers de World Of Warcraft, en quelques chiffres.

World of Warcraft, appelé WOW par les adeptes, est une création de Blizzard Entertainment. Ce jeu voit le jour en février 2005 et connaît un succès excessivement rapide, c'est aujourd'hui le MMORPG le plus joué au monde. Il regroupe à lui seul, 10 millions de joueurs. Dont 2 millions en Europe. Il est intéressant de noter que WOW est, non seulement le MMORPG le plus joué au monde, mais qu'il dépasse de loin ses concurrents, en terme de nombre de joueurs et donc de popularité. En effet, le deuxième MMORPG le plus joué est Lineage II qui ne compte « que » 4 millions de joueurs à travers le monde. Le jeu World of Warcraft rapporte chaque année 814 millions d'euros à Blizzard Entertainment

### 3.2. L'univers de World of Warcraft : le monde d'Azeroth et le médiéval-fantastique.

World Of Warcraft s'inspire des volets précédents développés par Blizzard Entertainment. Ici Blizzard Entertainment campe l'action du jeu dans l'univers d'Azeroth, univers bien connu des fans de Blizzard Entertainment. En effet, les différents volets de la saga Warcraft, tel que Warcraft : Orcs & Humans par exemple, se déroulent tous sur l'univers d'Azeroth, sous forme de jeu de gestion.

Blizzard Entertainment propose cette fois, grâce à World Of Warcraft, d'incarner un habitant d'Azeroth. Une nouvelle dimension s'ouvre alors pour les fans de la saga Warcraft « Les fans de longue date des jeux Warcraft sont maintenant capables d'entrer dans ce monde et de le

voir en tant que personnages du monde, de le découvrir comme s'ils faisaient vraiment partie. » ([www.wow-europe.com](http://www.wow-europe.com), site européen de World Of Warcraft)

Azeroth est un monde médiéval-fantastique, donc un univers médiéval empreint de magie, où on retrouve des personnages tels que les nains, les orcs ou les elfes. Les humains y sont également représentés. Le scénario est installé avant même l'arrivée du joueur, celui-ci devra prendre part aux guerres qui ravagent Azeroth. Avant d'entrer dans le jeu, le joueur est invité, s'il le désire, à lire l'histoire d'Azeroth afin de s'immerger dans cet univers.

### Première étape de création d'un avatar, la Horde versus l'Alliance

Lors de la création de son avatar, beaucoup de possibilités s'offrent au joueur. Le monde d'Azeroth est divisé en deux grandes factions, il s'agit de la Horde et de l'Alliance, toutes deux en guerre perpétuelle. Le premier choix pour le joueur concerne donc sa faction.

La Horde représente dans l'absolu, le mal et l'Alliance, le bien. Ainsi, l'Alliance propose au joueur d'incarner, un humain, un nain, un gnome, un elfe de la nuit, ou un draeneï. Le draeneï est un être humanoïde de couleur bleue. En ce qui concerne les personnages de la Horde, le joueur peut choisir de créer un elfe de sang, un orc, un troll, un mort vivant ou un tauren. Ces sont essentiellement des créatures monstrueuses.

Les champs lexicaux de l'agressivité, de la violence voire de la mort sont omniprésents. Avec le mot « sang » que l'on retrouve dans l'appellation, « elfes de sang » qui renvoie à l'image de la pulsion agressive. Les morts vivants sont des figures clairement maléfiques et macabres, les orcs et les trolls sont des êtres sanguinaires. Enfin les taurens sont des sortes de Minotaures.

Pour toutes ces « races » de personnages, le joueur peut choisir de créer un homme ou une femme. Le joueur doit donc choisir, une faction. Préfère-t-il incarner un personnage de la Horde ou de l'Alliance ?

Mais un joueur ne peut parler, devenir ami, utiliser les « commandes sociales » qu'avec les membres de sa faction.

### Caractéristiques et métier de l'avatar.

Après avoir opté pour une faction, le joueur doit ensuite choisir un métier, ou « une classe ». Diverses possibilités s'offrent à lui. Ainsi il peut incarner un guerrier, un voleur, un chaman, un chasseur, un démoniste, un druide, un mage, un prêtre ou un paladin. Ces métiers proposent des caractéristiques de personnage différentes. Certains avatars seront clairement orientés pour le combat, comme le guerrier par exemple, d'autres pour le soin. Certains sont plus ambivalents, comme le prêtre par exemple, qui peut soigner mais aussi attaquer.

Dans cette étape le joueur façonne donc son avatar, après avoir choisi une faction, une race et un sexe. Le joueur opte pour un métier et définit quelques caractéristiques physiques (coupe de cheveux, visage, etc.).

### Principe de jeu.

Un fois l'avatar créé le joueur choisit un serveur, appelé un « Royaume ». Après une courte scène d'introduction, le joueur se retrouve plongé au cœur du jeu. Selon la race choisie le personnage débute son aventure dans telle ou telle ville. Les alentours sont toujours infestés de monstres qui représentent l'essentiel des ennemis dans World Of Warcraft. Le combat joueur versus joueur n'entre pas en compte ici.

Le joueur va donc devoir évoluer dans Azeroth, grâce à son avatar, en interagissant avec les personnes, les objets ou les monstres rencontrés tout au long de l'aventure.

Des son entrée dans le monde d'Azeroth, le joueur se voit proposé différentes quêtes qu'il peut accepter ou refuser selon les récompenses promises, ou selon ses compétences. Ainsi l'avatar gagnera des points d'expérience grâce auxquels, il pourra passer des niveaux et gagner des points de caractéristiques (intelligence, dextérité, force, etc.) Il n'est par contre pas obligatoire de mener à bien des quêtes pour gagner des points d'expérience, chaque combat rapporte des points.

Les quêtes rapportent plus de points mais entraînent surtout une plus grande immersion du joueur dans les aventures de son Royaume.

L'avatar gagnera donc des niveaux au fur et à mesure du jeu. Le niveau maximum à World Of Warcraft est aujourd'hui le niveau 70. Mais une fois ce niveau atteint, d'autres aventures attendent le joueur, certains vont jusqu'à dire que le jeu commence au niveau 70.

### Communautés et aspect social.

La notion de Communautés revêt plusieurs sens lorsqu'on parle de monde virtuel, et a fortiori de monde persistant. La notion de communauté ou d'appartenance, s'articule autour de différents termes:

#### Communautés virtuelles accessibles dans le monde réel.

La communauté peut tout d'abord être dite « de joueurs ». Une communauté de joueurs, regroupe tous les joueurs d'un même jeu ou M.M.O.R.P.G. Celle de World Of Warcraft, comprend donc 10 millions de membres, et-ce quelque soient leurs origines, leur mode de jeu, leur faction...etc. La communauté des joueurs est soumise à la charte de World Of Warcraft, qui établit les règles à suivre lorsque l'on désire jouer. On y aborde les points essentiels de la vie en communauté, la politesse, le respect ou des points propres au jeu comme l'interdiction de toute tricherie.

La communauté Internet de World Of Warcraft, regroupe tous les adeptes du jeu sur Internet, elle peut prendre différentes formes, forums Internet, discussions, site Internet...etc.

#### Communautés virtuelles à part entière.

- Les communautés de faction.

Ce choix, proposé dès les premières minutes de la création de l'avatar est définitif. Une fois la faction choisie le joueur sait qu'il ne pourra communiquer et utiliser les commandes sociales qu'avec les personnages de sa faction, de la Horde ou de l'Alliance.

Le but de Blizzard Entertainment est de créer deux camps afin de renforcer l'immersion dans le jeu et l'appartenance à un groupe de référence.

Sur le site officiel européen de World Of Warcraft, nous pouvons lire : « *L'intention du jeu est de vous faire ressentir que vous êtes le membre d'une équipe énorme, tandis que les personnages de l'autre camp seront des ennemis, ou pour le moins des rivaux.* »

- Les communautés de Royaume, définies en fonction du serveur de jeu.

Elles regroupent tous les joueurs d'un même Royaume.

#### 3.6.3. Les guildes, communautés les plus actives à l'intérieur du jeu.

Les guildes constituent une catégorie de communautés propres aux MMORPG, ce sont les communautés les plus actives à l'intérieur d'un jeu.

### Les guildes dans les MMORPG.

Une guildes est un regroupement de joueurs, qui jouent ensemble, discutent et s'entraident dans le jeu. Nous pouvons rapprocher cette notion de guildes, à celle de la famille dans le sens d'un groupe d'appartenance et de référence pour le joueur. Mais elles sont souvent qualifiées de martiales plus que de familles.

L'essentiel de leur activité se situe dans le jeu, même si elles disposent presque toutes d'un site Internet pour se présenter, présenter leurs membres, leurs activités etc. Les guildes sont en général gouvernées par une « charte de guildes », c'est un contrat passé entre tous ses membres. La charte établit les lois de la guildes.

Le site l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) propose une approche psychologique des mondes virtuels. Ainsi, dans son article *Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages*, Vincent Berry compare cette « charte de guildes » à ce que d'autres chercheurs ont nommé la « netiquette » : « *Une des caractéristiques anthropologiques des guildes est ce que d'autres chercheurs ont appelé la netiquette c'est-à-dire un ensemble de lois qui régissent les communautés sur Internet .* »

Les lois qui composent ces chartes sont en général strictes et quelque peu moralisatrices.

Dans la suite de son article, Vincent Berry, reprend les propos de Pierre Lévy, un philosophe qui s'intéresse à l'impact d'Internet dans nos sociétés, pour illustrer l'intransigeance des lois qui composent la charte d'une guildes : « *Les participants des communautés virtuelles ont en effet développé « une forte morale sociale, un ensemble de lois coutumières* » (Lévy, 1997, 151 : cité par Vincent Berry, l'article n'est pas daté mais à été écrit après 2004). Vincent Berry décrit ensuite les bases et fondements des guildes, qui d'après lui se fondent sur la réciprocité des échanges :

« *Les guildes comme beaucoup d'autres communautés sur Internet, se fondent non pas sur des rêves égalitaires, mais sur des bases communautaires. C'est en effet dans la réciprocité de l'échange avec l'autre virtuel que se crée la relation. On offre ses compétences à l'autre avant ou après que celui-ci ne vous propose les siennes. On est tour à tour instructeur et instruit, et c'est dans cette dynamique que se constituent les guildes* »

### Les guildes de World Of Warcraft

Les guildes sont omniprésentes dans World Of Warcraft. Nous retrouvons dans les chartes de guildes de World Of Warcraft l'aspect strict évoqué plus haut.

La guildes Sölaris, présente sur son forum, sa charte. Elle se compose de deux parties : la vie en guildes qui concerne les règles de vie en communauté et la vie en raid concernant les excursions ou quêtes se jouant à plusieurs. Nous y retrouvons toutes les caractéristiques citées plus haut, à savoir l'aspect strict dans la loi : « *-Vous devez vous tenir informés de la vie de la guildes, donc consulter le forum au moins une fois par jour (5 min c'est pas la mer à boire).* », qui est une injonction.

L'aspect strict se retrouve également dans les obligations de présence des joueurs : « *Tous les membres Sölaris doivent consacrer au moins 4 soirs au raid par semaine.(mercredi, jeudi,dimanche , lundi) 21h à 00h00* ».

L'aspect moralisateur, se retrouve, par exemple, dans la loi : « *Tous les membres de Sòlaris se doivent d'être respectueux les uns envers les autres* ». La charte de cette guilda qualifiée de « basique » par les joueurs, va même plus loin.

Il est précisé, en haut de la charte, dans les premières lois que : « *Les nouvelles recrues seront guildées en tant que "Novices" et passeront une période (durée variable) de test. Ils nous prouveront qu'ils sauront apporter un plus à la guilda. Ils verront si la guilda leur plait.* ». Cette loi clairement arbitraire, la période de test étant à « durée variable » est pourtant en vigueur. Un nouveau venu dans la guilda est appelé un « novice », il est donc en période d'essai, dont la durée n'est fixée que par la guilda ou du moins par ses dirigeants.

La dernière loi concernant la vie en guilda se présente en ces termes : « *Vous pouvez supporter quelques moqueries, blagues ou remarques et vous remettre en question si besoin.* »

Dans cette « loi » quelque peu autoritaire, qui somme toute n'a rien d'une loi, le joueur est non seulement invité à relativiser mais surtout à se remettre en question s'il y a un problème.

Ces lois virtuelles sont souvent plus « strictes » que celles de la vie réelle.

Mais il n'est pas rare, en ce qui concerne les adolescents, de les voir dévoués à un monde persistant voire à leur propre guilda, et du détachement dont ils peuvent faire preuve face à l'autorité du monde réel. Notamment dans le cas d'addiction, donnant l'impression de chercher l'autorité tout en la défiant.

Dans son ouvrage *Les écrans ça rend accro...*, Michael Stora nous éclaire sur ce point, il nomme ce phénomène la « *crise d'adolescence virtuelle* ». L'adolescent, fragile à cette période, a besoin d'un environnement protecteur et recherchera les frontières et les règles autour de lui. Selon lui, beaucoup trop de parents hésitent à faire preuve d'autorité. C'est cette autorité qu'un adolescent en « *crise d'adolescence virtuelle* », ira chercher dans un monde virtuel, le MMORPG. Ainsi l'adolescent pourra « *prendre des risques sans grand danger* », ou « *explorer sa puissance* », à un âge où l'on se construit.

Michael Stora parle en ces termes des guildes et surtout de leurs chefs : « *Les combats sont dirigés par un leader et des sous-officiers. Ce sont eux qui établissent les stratégies devant mener leurs troupes à la victoire. Ces chefs sont très respectés et imposent à leurs soldats un sens du devoir qui n'est pas sans rappeler la discipline militaire.* » (Stora, 2007) Nous retrouvons ici, l'aspect militaire de la guilda, avec ses lois, sa hiérarchie et son autorité.

### Communautés réelles

Les communautés In Real Life, sont appelées IRL par les joueurs. Ces réunions ont donc lieu dans un endroit réel, et regroupent des membres d'une même guilda, des amis...etc. Ces réunions se déroulent une ou deux fois par an, pas plus. Ainsi les joueurs peuvent apprendre à se connaître dans la vie réelle. Il arrive souvent que les joueurs se retrouvent dans le but de jouer ensemble, c'est à dire, qu'ils se retrouvent dans une salle de jeux en réseau pour pouvoir se retrouver réellement, physiquement et en même temps virtuellement dans le Royaume d'Azeroth.

### Commandes sociales

Les commandes sociales, ne constituent pas une communauté à proprement parler mais les interactions sociales qu'il est possible d'effectuer dans le jeu. Une interaction sociale regroupe des items tel que « *parler* », il est notamment possible grâce à ses commandes de ne discuter qu'avec un personnage en privé ou au contraire avec tout le monde. L'action

d'échanger des objets ou de l'argent avec un autre personnage est un autre exemple des commandes sociales de World Of Warcraft.

Nous pensons que toutes ses communautés ont pour but et pour fonction d'immerger le joueur dans un univers propre, possédant des attributs réels avec la communauté In Real Life, des attributs virtuels accessibles dans le monde réel, tels que les communautés d'Internet, ou des attributs, totalement virtuels, telle que la guilde, mais ancrés dans le monde réel de part leurs sites Internet ou leur implication dans la vie même du joueur avec les obligations de présence notamment.

### Langage.

#### Langage des joueurs.

Dans n'importe quel MMORPG et à fortiori dans World Of Warcraft, il existe un lexique particulier, auquel il convient d'adhérer si nous souhaitons comprendre les joueurs. Nous ne présenterons pas toutes les spécificités de ce langage ici, divers termes ont déjà été définis. Il peut s'agir du champ lexical du médiéval-fantastique qui n'est pas connu de tous, de termes informatiques récurrents, ou de termes spécifiques au jeu. Les termes spécifique de World Of Warcraft sont trop nombreux pour pouvoir être tous cités ici, afin d'aborder les entretiens nous utiliserons donc le lexique prévu à cet effet, qui ne reprendra que les termes retrouvés lors des entretiens.

#### Langage des avatars.

Selon que l'avatar appartienne à la Horde ou à l'Alliance, il ne parlera pas les mêmes langages, empêchant ainsi toute communication entre les factions. Ainsi il existe un langage natal pour la Horde, l'orc et un langage natal pour l'Alliance, le commun, que chaque personnage parlera et comprendra de naissance.

Mais certaines races disposent également d'une langue propre c'est le cas des elfes de la nuit par exemple qui parlent et comprennent le dranassien, alors que les autres races ne le comprendront que si elles l'apprennent. Les nains parlent le nain, etc. Il est donc possible de s'exprimer dans la langue souhaitée à chaque instant, ainsi une équipe composée de nains et d'elfes pourra discuter ensemble et dans un même temps, discuter dans leur langue propre, incompréhensibles pour les autres races. Sur le site officiel européen de World Of Warcraft, nous pouvons lire : *« La manière dont nous gérons les langues participe également de cette division entre la Horde et l'Alliance. Les deux côtés ne peuvent tout simplement pas communiquer l'un avec l'autre. Ce n'est pas une règle créée juste pour l'occasion; les différentes races parlent vraiment différentes langues. Il y a la possibilité pour n'importe quel personnage d'une race particulière d'apprendre une langue du côté opposé, mais puisque la plupart du temps vous ne pourrez pas communiquer avec des personnages de l'autre faction, cela établira une barrière »*

#### PVP ou combat joueurs versus joueurs.

Le PVP, de l'anglais « Player Versus Player » est une abréviation utilisée pour qualifier les combats, duels, ou tous types d'affrontements entre les joueurs. On retrouve parfois son homologue en français, le terme JCJ initiales de l'expression « joueur contre joueur ».

Le monde de Warcraft est infesté de monstres plus ou moins cruels, plus ou moins dangereux. Ces monstres ne sont pas contrôlés par des joueurs, mais par des systèmes informatiques d'intelligence artificielle. Mais il est possible pour chaque joueur de mesurer son personnage à n'importe quel autre avatar, grâce au PVP.

La première grande division qui existe au sein de World Of Warcraft en matière de PVP est inévitablement, la Horde versus l'Alliance.

Il est évident qu'au delà de l'affrontement d'avatars, c'est l'affrontement joueur versus joueur qui est recherché. Le site officiel européen de World Of Warcraft explique ainsi, ce que représente selon les créateurs du jeu, le PVP : « *Le combat Joueur contre Joueur est un des aspects fondamentaux de World of Warcraft : affronter une personne réelle, son intelligence, son habileté et ses réactions imprévisibles est un défi particulièrement captivant.* »

Le PVP peut prendre plusieurs formes. Il peut s'agir de combats, de duels ou de combats d'arène.

Un Combat est une attaque d'un joueur envers un autre joueur, que celui-ci soit prêt ou non, le joueur sait néanmoins s'il se trouve dans une zone où le PVP est possible ou non.

Un duel est un combat plus ritualisé, il s'agit d'un défi lancé directement à un joueur, celui-ci peut l'accepter ou le refuser.

Enfin, les combats d'arène constituent une particularité de World Of Warcraft par rapport aux autres MMORPG. Il est décrit par le site promotionnel européen de World Of Warcraft en ces termes : « *Les arènes de World of Warcraft donnent aux combattants les plus endurcis et les plus intrépides l'occasion de s'affronter pour l'honneur, la gloire et le pouvoir, tels des gladiateurs. Rassemblez vos alliés, composez votre équipe et préparez-vous à affronter des adversaires sans merci dans une course pour décrocher la première place du classement d'arène dans votre royaume !* »

### Le roleplay

La notion de roleplay est commune à tous les MMORPG, elle signifie littéralement « jouer un rôle ». Cette notion peut également être utilisée en ce qui concerne les jeux sur papiers tel que la série Donjon & Dragon par exemple.

La volonté d'immerger le joueur est omniprésente dans World Of Warcraft, cela se retrouve clairement sur le site officiel européen du jeu. Mais pour un grand nombre d'adeptes de ce jeu, la sensation d'immersion dépend surtout des joueurs.

Le roleplay, en ce qui concerne les MMORPG signifie, jouer son personnage, c'est à dire penser, agir et vivre tel que le ferait l'avatar, le personnage et non le joueur. On parle notamment de roleplay si le joueur incarne un avatar du sexe opposé.

Sur le site Internet jeuxonline.info, ([www.jeuxonline.info](http://www.jeuxonline.info)) qui est un site d'information sur les jeux massivement multijoueur, nous pouvons trouver une définition du terme roleplay : « *Le "Roleplay" désigne le fait d'incarner un personnage et d'agir comme le personnage (et non le joueur) le ferait. Le "roleplay" peut prendre des formes diverses (depuis le fait de s'exprimer en vieux français dans un MMORPG médiéval fantastique, jusqu'au fait de respecter les principes de la [classe du personnage](#)).* »

Il n'est pas obligatoire de pratiquer le roleplay pour jouer aux MMORPG, ni même à World Of Warcraft, mais beaucoup de joueurs s'y adonnent.

Nous pensons, que cette pratique, le roleplay peut avoir trois buts.

➤ Le premier concerne l'immersion, il paraît évident que c'est avant tout le sentiment d'immersion dans le jeu qui est recherché par le joueur. Parler les langues propres au jeu lors des discussions, avoir des tics de langage ou effectuer compulsivement des rituels peuvent être une manière de pratiquer le roleplay.

Le joueur joue donc son personnage, lui façonnant ainsi, une identité, une manière de communiquer et une histoire propre, ancrant ainsi, une fois de plus, son avatar dans le monde d'Azeroth.

➤ Mais à travers ce sentiment d'immersion, nous pouvons entrevoir un deuxième but au roleplay car cette pratique peut cacher un sentiment particulier. En effet les liens qui unissent un joueur et son personnage sont particuliers mais lorsque le joueur y associe la pratique du roleplay, la relation devient tout autre, à la fois renforcée par l'immersion et associée à un sentiment particulier d'attachement. Le joueur ne joue plus son personnage sans pratiquer le roleplay, si le joueur ne le pratique plus, alors le personnage n'a plus de raison d'exister, le personnage n'est plus. Réciproquement, le personnage qui semble avoir une existence propre, ne vit qu'à travers le joueur.

➤ Il existe un troisième but supposé de la pratique du roleplay, concernant l'identification. Nous pensons qu'il existe un lien particulier d'identification qui unit un joueur et son personnage, et nous pensons également que ce lien prend une autre forme dans le cas de roleplay. Nous pouvons nous demander si le fait d'incarner un personnage très différent de ce qu'est le joueur dans la vie (sexe différent, histoire différente, âge ou corpulence différents etc.) ne sous-tend pas des processus psychologiques propres à ce type de jeux, propres aux MMORPG.

### Le lexique des joueurs.

#### Précision concernant le titre même du jeu : World of Warcraft.

Il est important lorsque l'on s'intéresse à l'agressivité du jeu World Of Warcraft, de s'arrêter sur le titre même du jeu.

Nous savons qu'il est issu d'une grande saga bien connue des joueurs d'ordinateur : Warcraft. Composé du terme : « War », qui signifie « guerre » en français, et du terme « Craft ».

Le terme « craft » est traduit par le dictionnaire, anglais-français, Harrap's compact, par le terme français « art ».

Pour cette raison, nous pouvons aisément comprendre dans le nom « Warcraft » la traduction française de « l'art de la guerre ».

World Of Warcraft est donc l'équivalent de « Monde de l'Art de la Guerre ». Cette notion, loin d'être objective, incite clairement le joueur à la violence ou à faire preuve d'agressivité.

N'oublions pas que dans ce jeu, lors de la création d'un personnage et de la première arrivée de celui-ci dans le Royaume, une courte scène vidéo nous indique que le pays, en proie à des guerres millénaires et qu'« on » compte sur nous pour éradiquer l'ennemi.

Nous pensons que ce jeu incite donc clairement à l'agressivité, par la création d'un scénario de guerre, un scénario violent et par conséquent inhérent au jeu même.

### Lexique du joueur de World Of Warcraft.

Comme pour tous les MMORPG, World Of Warcraft possède sa propre communauté, ou plus précisément, comme nous l'avons vu, ses propres communautés. Par conséquent, il est important de se familiariser avec elles et notamment avec leurs modes d'expression. Nous nous intéresserons ici à la communauté de joueurs de World Of Warcraft dans son ensemble,

en rassemblant dans un lexique les termes utilisés couramment par les joueurs lors de la passation des entretiens.

### Termes belliqueux.

Terme utilisé par les joueurs	Définition
<b>Buter</b> <b>Tuer</b> <b>Défoncer</b>	Les termes : « <b>buter</b> », « <b>tuer</b> » ou « <b>défoncer</b> » sont souvent utilisés. Parfois face à des entités parfois pour faire référence au joueur lui-même, ils deviennent alors pronominaux ou sont associés à l'expression « se faire » : « <b>se faire buter</b> » ou « <b>se buter</b> » selon les circonstances, « <b>se faire tuer, se faire défoncer</b> ».
<b>Poutrer</b> <b>Déboîter</b>	D'autres termes n'existent pas dans la langue française, ils sont donc adaptés par les joueurs sous forme de verbe. Ainsi, les termes « <b>poutrer</b> » ou « <b>se faire poutrer</b> » ou « <b>se faire déboîter</b> » sont également utilisés des joueurs.
« <b>tauler</b> » ou « <b>tôler</b> »	Nous préférons utiliser l'orthographe « <b>tôler</b> » qui est la plus utilisée par les joueurs, tout en conservant à l'esprit qu'il possède peut être une autre orthographe. C'est un terme de « perdant » aux dires des joueurs, « <b>il ne vaut mieux pas se faire tôler</b> ». Ainsi le verbe « <b>tôler</b> », « <b>se faire tôler</b> » voire même l'expression « <b>avoir pris une tôle</b> » sont fréquemment utilisés par les joueurs, en terme quelque peu péjoratifs.

### Termes du jeu.

Terme utilisé par les joueurs	Définition
<b>Boss</b>	Le terme « <b>Boss</b> » est utilisé dans le domaine des jeux vidéo en général. Il vient de l'anglais et signifie littéralement « chef » en français. Il désigne donc un chef ennemi, « tuer un Boss » équivaut à tuer le chef d'une armée, les boss sont des intelligences artificielles propres à chaque jeu. Il existe de nombreux boss dans le jeu World Of Warcraft, ils sont éliminés par les joueurs lors des « raids ». Quand un « <b>Boss</b> » est éliminé, il réapparaît au bout d'un certain temps qui varie d'un « <b>Boss</b> » à l'autre.
<b>Raid, Instance</b>	Le terme <b>Raid</b> fréquemment utilisé par les joueurs lors des entretiens signifie, les quêtes qu'ils doivent effectuer à plusieurs dans le jeu, en général les Raids se préparent entre membres d'une guilde. Les <b>Raids</b> sont également appelés <b>Instances</b> , il s'agit pour la plupart des raids de tuer un chef ennemi, ils sont organisés fréquemment, plusieurs fois par semaines et demandent donc un investissement de la part du joueur, que ce soit dans sa vie réelle en matière de temps passé dans le jeu ou qu'il s'agit d'un investissement au niveau du jeu puisque ces Raids, demandent un certain équipement, un certain niveau de jeu. Notons que le mot « Raid » a donné naissance à un verbe pour les joueurs de World Of Warcraft, le verbe « raider », « il raid », « ce soir je raid »...
<b>B.G</b>	Le terme « <b>B.G</b> » signifie Battle Ground, c'est une aire dédiée au combat entre joueurs de factions opposées, dans World Of Warcraft.
<b>Canal</b>	Le terme <b>Canal</b> signifie l'ensemble des « chat's » disponibles sur le jeu. Le joueur grâce à ses canaux, peut taper des phrases et ainsi discuter avec le monde qui l'entoure. Il existe plusieurs canaux, un réservé à la guilde par exemple : le « canal guilde », ou le « canal commerce » où se pratiquent comme son nom l'indique les échanges commerciaux entre joueurs. Il est également possible de parler aux gens qui nous entourent, en utilisant le « canal général ».
<b>Level</b>	Le terme « <b>level</b> » est une sorte de « francisation » du terme anglais « level » qui signifie niveau. Les joueurs utilisent plus volontiers le terme « level » que son équivalent français « niveau ».

<b>Mule</b>	<p>Le terme « <b>Mule</b> » est utilisé par les joueurs pour désigner les personnages auxquels il n'apporte aucun attachement, et qui sont utilisés pour transporter ou garder de la marchandise.</p> <p>Le joueur de World Of Warcraft dispose d'un inventaire limité. La création des mules, permet au joueur de stocker des équipements qu'il tient à garder mais qui prennent trop de place dans son inventaire. L'expression « Mule » fait donc référence à l'animal du même nom.</p> <p>Ce terme est très péjoratif, en effet les joueur créent souvent une « Mule » à l'effigie d'un ennemi. Si un joueur déteste les gnomes, il en créera probablement un, si possible avec un nom ridicule, dans le but de l'humilier, et lui faisant porter uniquement les objets importants. Une « Mule » n'est jamais jouée, elle n'a pas de vie dans le jeu, elle naît pour être utilisée.</p>
<b>Stuff</b>	<p>Le terme « <b>Stuff</b> » est issu de l'anglais et signifie « équipement ». De ce mot découle un verbe : « stuffer » qui signifie, équiper son personnage. En lui trouvant une armure, des armes, des potions ou tout autre objet intéressant le joueur va pouvoir « stuffer » et améliorer, son personnage. Nous pouvons aussi entendre l'expression « méga stuffé ». Un personnage « mega stuffé » est un personnage qui possède un équipement de grande valeur, c'est pour un joueur, une marque de grande respectabilité.</p>
<b>Team</b>	<p>Le mot « <b>Team</b> » est utilisé pour désigner une guilde ou plus généralement une équipe.</p>
<b>Emote</b>	<p>Le mot « <b>émote</b> » est utilisé pour désigner un ensemble d'interactions sociales dont dispose le jeu. Les « émotes » sont des petites phrases à taper sur l'ordinateur, qui font effectuer à votre personnage un mouvement ou une tâche particulière. Certaines de ces « émotes » sont amicales comme « saluer » ou « rire », mais d'autres sont clairement agressives, comme « faire un geste grossier ». Lorsque le joueur utilise cette dernière « émote », il présente son majeur à la personne en face de lui. Cet acte est purement agressif.</p>

### Les abréviations.

Terme utilisé par les joueurs	Définition
<b>P.C</b>	Désigne un ordinateur
<b>M.M.O</b>	Nous retrouvons lors d'un entretien l'utilisation de l'abréviation « <b>M.M.O</b> » pour désigner en fait, l'ensemble des jeux MMORPG.
<b>A.F.K</b>	Le terme « <b>A.F.K</b> » est une abréviation de l'expression anglaise « Away From Keyboard ». Le joueur s'il écrit cette expression dans un canal, signifie qu'il va s'absenter quelques minutes, qu'il « s'éloigne de son clavier ».
<b>IRL</b>	L'abréviation « <b>IRL</b> » est utilisée pour signifier « In Real Life », qui peut se traduire en français par l'expression « dans la vie réelle ». Cette expression est l'inverse de l'expression « <b>IG</b> » qui signifie « In Game », soit « dans le jeu ». Les joueurs de World Of Warcraft distinguent et désignent par ces expressions, les deux sociétés dans lesquelles ils évoluent simultanément.

### Les termes généraux.

Terme utilisé par les joueurs	Définition
<b>gobelins</b>	Les <b>gobelins</b> , sont des créatures maléfiques, issues du monde médiéval-fantastique. En fait le terme « gobelin » est employé lors d'un entretien pour désigner les créatures basiques que l'on retrouve toujours dans le jeu de rôle. Ce terme fait référence aux jeux de rôle sur papier.
<b>monter un perso</b>	L'expression « <b>monter un perso</b> » renvoi à toute la période pendant laquelle le joueur fait évoluer son personnage dans le but d'atteindre le niveau maximum. Pour certains joueurs, c'est une fois le personnage passé au niveau maximum, que le jeu World Of Warcraft débute vraiment.

