

Qu'est-ce qu'un bon jeu ?

Logiques d'argumentation et de justification dans les forums de MMORPG :

Baptiste Champion et Thibault Philippette

Groupe de recherche en médiation des savoirs (GREMS)
Université catholique de Louvain (UCL) – Institut Langage & Communication (IL&C)
Membres de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH)

Les MMORPG
pour « Massively Multiplayers Online Role Playing Games »
Ce sont des jeux à univers persistants sur Internet. Ils laissent aux joueurs une grande liberté d'action et d'interaction. C'est en grande partie à eux d'ajuster la manière de jouer. Ils imposent une nécessité de se coordonner et de s'accorder.

Sans règle, pas de jeu ! L'acceptation des règles est à l'origine du plaisir du jeu. Les règles sont en partie définies par les joueurs eux-mêmes, qui donc doivent négocier le jeu. Comment les joueurs de MMORPG négocient-ils les règles qui structurent leur expérience et qui définissent ce qu'est le « bon jeu » ? Nous en avons cherché les traces dans les forums des jeux.

Cadre théorique : L'économie des grandeurs et les mondes communs

Les relations et conflits entre individus découlent de systèmes particuliers de représentations et grandeurs. On entre en conflit parce qu'on ne partage pas la même vision de ce qui est « grand ». Les « mondes communs » caractérisent les échelles de grandeurs mobilisées dans les situations de conflit. (Boltanski et Thévenot 1991)

- **Monde inspiré** : expression spontanée des émotions, de la créativité, de la singularité
- **Monde domestique** : liens traditionnels, le respect et les bonnes manières
- **Monde de l'opinion** : réputation et événements publics
- **Monde civique** : intérêts collectifs par rapport à l'individualisme
- **Monde marchand** : la compétition libre et la négociation
- **Monde industriel** : mesure de la performance et de l'efficacité

Hypothèses

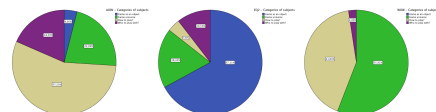
- **Dynamique des interactions** : certains mondes de référence sont plus fréquemment mobilisés ou associés que d'autres.
- **Implication des joueurs** : l'implication dans le jeu influence les positions qu'ils défendent dans les forums et la manière de les défendre.
- **Bon jeu** : un mode spécifique d'argumentation est révélateur de la défense d'une expérience de jeu particulière.
- **Codage des échanges** et des caractéristiques des locuteurs en prenant le message comme unité d'analyse.
- **Analyse qualitative** : catégorisation de chaque message en fonction des mondes de références mobilisé ; accord inter-juges et coefficient de fidélité. pour assurer la stabilité des règles de catégorisation
- **Analyse quantitative** : comparaison de l'importance relative de chaque variable au sein et entre chaque forum.

Corpus

Nous avons analysé 10 fils de discussion des forums officiels francophones de 3 MMORPG à univers médiéval-fantastique: **World of Warcraft** (WoW), **Everquest II** (EQ2) et **Aion**, pour un total de **786 messages**. Les fils analysés ont été sélectionnés en fonction de la présence de **marques d'argumentation** (« parce que », etc.).

Résultats

- 1) Les mondes communs les plus courants sont les **mondes industriel** et **marchand**, témoignant d'une attention spécifique à la performance ou à la compétition. Les différends entre ces mondes témoignent de **conceptions différentes du jeu**, entre les joueurs aspirant à une maîtrise plus stratégique de l'objet, et ceux qui l'approchent de manière plus tactique (jouer avec les limites du système).
- 2) On ne relève pas d'influence de l'implication dans le jeu sur le mode d'argumentation : les joueurs argumentent à titre personnel, et non au nom des personnages (*RolePlay*) qu'ils incarnent.
- 3) Les objets de discussion sont différents en fonction du jeu. Un jeu dynamique comme WoW voit surtout des débats sur la manière de jouer, un jeu vieillissant comme EQ2 voit surtout des échanges sur l'identité et l'avenir du jeu.



Limites

Les **spécificités des échanges électroniques** (messages décousus, mal construits) de même que l'**absence de contexte** d'interprétation compliquent la catégorisation, entraînant un important **taux de perte** (de 14 à 30%) dans le codage (messages non classables). Le **système complexe** des races et classes rend difficile le croisement des données relatives aux joueurs. Certains interviennent dans une même conversation avec **plusieurs avatars**. Enfin, la procédure de codage, peu automatisée/automatisable, s'est avérée assez lourde.

Bibliographie sélective

- Boltanski, L., & Thévenot, L. (1991). *De la justification: les économies de la grandeur* (NRF essais). Paris: Gallimard.
- Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris: Economica.
- Caillois, R. (1959/1982). *Les jeux et les hommes* (Ed. rev. et augm.). Paris: Gallimard.
- Châtelet, J. (1954). *L'enfant et le jeu*. Paris: Ed. du scarabée.
- Couvoux, S. (2011). L'espace social des pratiques de World of Warcraft. In S. Rufat & H. Ter Minassian (Ed.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche* (pp. 164-180). Lyon: L'Écluse/Play & Questions théoriques.
- Cotta, A. (1980). *La société ludique: la vie envahie par le jeu*. Paris: Grasset.
- Huizinga, J. (1951/2008). *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.