

REVUE DU M | A | U | S | S

S E M E S T R I E L L E

N° 52

SECOND SEMESTRE 2018

Anthropologie(s)



du don

REVUE DU M | A | U | S | S

S E M E S T R I E L L E

N°52

SECOND SEMESTRE 2018

Anthropologie(s) du don

ALAIN CAILLÉ,
PHILIPPE CHANIAL
JEAN-FRÉDÉRIC DE HASQUE
ET CAROLINE SAPPÀ

5 Présentation

I. Anthropologie(s) du don

A) QUELQUES RETOURS SUR LA THÉORIE DU DON

- ALAIN CAILLÉ **23** Hommage à Marcel Hénaff
- FRANCESCO FISTETTI **25** Marcel Hénaff, philosophe et anthropologue
- MICHAEL SINGLETON **35** Les lieux et les non-lieux du don et de la religion, suivi de « Une brève réponse » d'Alain Caillé
- CHRISTIAN FERRIÉ **57** L'agonistique sociale du don/contre-don
- ALAIN CAILLÉ **74** Qu'est-ce qui ne va pas avec le don chez Bourdieu ?
Le don n'est pas un acte économique mais un opérateur politique

B) LE DON EN ACTION ET EN REPRÉSENTATION

- FARHAD KHOSROKHAVAR **89** La jeunesse féminine jihadiste et le désir du don.
Le don et sa polysémie
- ILANA SILBER **108** Le don comme « jeu profond ». Note sur la dramaturgie
du don public et ses paradoxes
- ÉLODIE LECUPPRE-
DESJARDIN **132** « Largesse ! » De la magnanimité féodale à la stratégie
gouvernementale dans les sociétés d'Ancien Régime
- BERNARD CHARLIER **149** Nourrir les loups avec ses moutons et transformer
un acte de prédation en don « méritoire »
parmi des éleveurs nomades de Mongolie
- BILL MAURER **161** The Gift of Money: Dematerialization, Demonetization,
and Money's Pedigree
- PATRICK TROUDE-CHASTENET **177** Générosité publique et figures bibliques du don
- EMMANUEL PANNIER **201** Place et rôle de la circulation non marchande en milieu
rural dans le nord du Viêt Nam : un élément central de la
société ?

- OLIVIER SERVAIS **215** Loot, banque de guildes et stuff. Économie et sociabilités des guildes de jeu vidéo

C) DON ET TRANSMISSION

- ANNE GOTMAN **227** La transmission hypothéquée
- FLORIAN VILLAIN **239** Ne dites plus « premiers de cordée », mais « passeurs de témoin » !
- LAURIE DAFÉ **251** « Ce bateau, c'est l'argent de mon père » : la transaction monétaire comme condition de circulation et de transmission des bateaux
- STÉPHEN HUARD **263** « Garder tout en donnant » un héritage dans le centre du Myanmar
- DENIS MONNERIE **277** Kanak Ceremonies: Exchanges or Elaborations of Relations? (Kanak New Caledonia, Oceania)
- EMMANUEL DEBRUYNE **295** Faillir à la « Belle Époque ». 1896-1914 : entre rupture et réinvention des liens sociaux

D) AMBIVALENCES DU DON

- BASILE NDJIO **307** *Mokoagne moni* : l'argent du diable, le don maléfique et la part maudite en Afrique Centrale
- JEAN-FRÉDÉRIC DE HASQUE **321** La philanthropie du Lions Clubs béninois, des dons qui créent l'inégalité entre donateurs
- CAROLINE SAPPJA **331** Lorsque la foi se donne. Prêtres « Fidei donum » européens en Amérique latine, 1950-1985
- RICHARD BUCAILLE **342** Petit *potlatch* au sommet du Forez : tableautin ethnographique désabusé
- THIBAUT FONTANARI **347** Les architectures du don chez les habitants de la vallée de Shimshal du Karakoram au Pakistan
- GUÉNAËLLE DE MEUÛS **359** Transformation des mariages et de la relation de parrainage dans les Andes boliviennes. Questionner la réciprocité dans un contexte de changement social

II. Libre revue

- RENAUD VIGNES **373** La déformation sociale du temps est un défi pour nos institutions
- ALAIN CAILLÉ **389** Quelle Europe ? En écho à Marcel Hénaff
- JOHAN GIRY **393** De quel « danger sociologique » parle-t-on ? Tensions autour du diagnostic d'une sociologie en crise
- BIBLIOTHÈQUE **427**
- RÉSUMÉS & ABSTRACTS **453**
- LES AUTEURS **471**
- DE CE NUMÉRO

Loot, banque de guilde et stuff. Économie et sociabilités des guildes de jeu vidéo

Olivier Servais

Terrain, méthodologies et perspectives

Parmi les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, *World of Warcraft* (WoW) occupe une place à part. Depuis sa création en 2004, ce monde virtuel ludique médiévale fantastique constitue une référence symbolique, tant il perdure dans la longue durée malgré un champ très vite obsolète, notamment à cause des évolutions techniques. Concrètement, les millions de joueurs quotidiens ne sont jamais tous ensemble. Ces pratiques se déroulent au début seul, à l'aide d'un avatar numérique, un personnage que le joueur incarne. Puis assez naturellement, est développée une vie collective à travers des organisations communautaires : les guildes.

C'est dans ce contexte que j'ai mené mon ethnographie. Concrètement, je me suis immergé dans l'univers vidéo-ludique francophone de WoW en y incarnant un personnage numérique, Arengorn, dit Aren. Ce terrain s'est déroulé principalement de mars 2010 à septembre 2014 avec une intensité maximum entre 2011 et 2012. Au total, c'est une année composée de journées de huit heures qu'a empilée Aren en termes de présence en ligne, passant des affres des débuts aux niveaux ultimes successifs, soit « 80 », « 85 », « 90 » et

« 100 »¹. Ce statut m'a permis finalement assez vite de rejoindre une « guilde » qui satisfaisait un à un les critères importants pour ma recherche : un groupe suffisamment diversifié, composé de joueurs aux aspirations et styles de jeux variés, afin d'interroger toutes ou presque les configurations possibles de rapport au jeu.

Ce sont les Dragons immortels, sur le serveur Varimathras, qui m'ont recruté. Durant ces années d'immersion, cette collectivité a compris entre 250 et 450 avatars, soit l'équivalent approximatif d'une grosse centaine de joueurs, dont une cinquantaine très investie en termes de temps, disposant pour la plupart de multiples personnages. J'y ai donc mené une *in game ethnography* [Boellstorff 2008 ; 2009], c'est-à-dire une observation participante en tant que membre à l'image de Brainbridge ou Nardi [2010].

À côté de l'immersion ethnographique, j'ai pu mener en complément une centaine d'entretiens en ligne et en face à face ainsi que des observations de sites Web et forums de joueurs et un premier événement IRL (littéralement *in real life*, en présence physique) de la guild, fin avril 2012, à Louvain-la-Neuve². J'ai complété en 2014 et 2015 mes analyses en rencontrant et en interviewant à trois reprises cinq membres de la guild *The Fallen*, une des guildes francophones les plus compétitives, lors d'entretiens en groupe ou individuels.

Économie du jeu et guildes

Quel que soit votre personnage, une règle s'impose à tous dans ce monde digital qu'est WoW : de manière perpétuelle, il va falloir, dans un premier temps, croître en niveau de personnage, puis, une fois le niveau maximum atteint, en niveau d'équipement, le *stuff*. Les niveaux de l'avatar et l'équipement permettent d'accroître les performances de votre personnage et d'accéder à des défis inédits

1. Selon les extensions du jeu, entre 2010 et 2014, le jeu est passé par quatre niveaux maximum : « 80 » pour l'extension *Lich King* sortie en novembre 2008, « 85 » pour l'extension *Cataclysm* de décembre 2012, « 90 » pour l'extension *Mist of Pandaria* d'octobre 2012, « 100 » pour *Warlords of Draenor* en novembre 2014, et enfin Légion en septembre 2016.

2. Pour cette activité, je remercie particulièrement Barbara Bertani et Grégory Dhen pour leur aide durant ces trois jours.

aux degrés inférieurs. En moyenne tous les deux ans, la société Blizzard, qui gère le jeu, étend le monde avec la création d'un nouveau continent ou d'un ensemble de nouveaux territoires et, ce faisant, accroît le niveau maximum possible des joueurs. Les avatars qui étaient parvenus à ce niveau vont donc reprendre régulièrement une phase de « *level up* » c'est-à-dire de montée en niveau. Ce faisant, les équipements du niveau maximum antérieur deviennent obsolètes, et ici aussi il va falloir en acquérir de nouveaux. L'obsolescence est d'ailleurs plus régulière pour l'équipement maximum. Environ tous les six mois, une extension mineure du jeu rend l'équipement maximum précédent désuet. En d'autres termes, le *stuff* le plus puissant ne l'est plus.

Or le meilleur et nouvel équipement ne s'achète pas, il se fabrique par l'intermédiaire de la profession de certains avatars mais, surtout, il s'acquiert en tant que butin rare dans des défis collectifs appelés donjons et raids. Si, au début, la montée en niveau s'opère seule, rapidement, le travail collectif est plus rémunérateur. Par ailleurs, dans les niveaux plus élevés, seules les activités en groupe permettent de progresser et de s'équiper correctement, le personnage intègre alors une guilde, un collectif virtuel de dix à quelques centaines d'avatars qui partagent valeurs, missions communes et certains biens collectifs.

Dans mon enquête, les guildes sont systématiquement mentionnées par les joueurs comme un lieu important de leur vie en ligne. Pour appartenir à ces groupements, particulièrement aux guildes expertes comme *The Fallen*, guildes valorisées qui suscitent une envie d'adhésion et subséquemment une forte reconnaissance sociale, il faut suivre toute une série d'obligations explicites ou implicites, avec des normes de comportement parfois très strictes. Il faut avoir fait ses preuves : entretiens d'embauche, périodes d'essai sont courants pour cette étape d'initiation à un collectif. En outre, même une fois entré, la performance et le respect des règles guident en large partie la possibilité d'intégrer les activités les plus valorisées de ces collectifs virtuels. Sur cette base, on peut évaluer, en suivant la métaphore du langage footballistique, si vous êtes dans les dix premiers, sur le banc, voire carrément à la tribune. Et les officiers qui gèrent le collectif peuvent ainsi stratifier les membres selon un certain nombre de critères de performance. Ils les repèrent en fonction des classements évoqués, mais également par la possession de titres qui y réfèrent.

Les acquisitions personnelles virtuelles disponibles pour la guilde ont un impact aussi sur la position sociale de tout et chacun dans le collectif : est-ce que le joueur dispose d'objets intéressants pour le commun ? Ces artefacts vont le valoriser car ils peuvent le rendre indispensable au collectif. Selon cette logique, on essaie donc de chercher les objets qui sont utiles pour la guilde.

Menacée par la fragilité de son contexte de pratique, mais nécessaire pour affronter certaines tâches à un niveau élevé de collaboration, la guilde est favorisée dans sa perpétuation par les joueurs qui recherchent une pratique collective. Pour ce faire, ceux-ci poussent à l'institution de son imaginaire [Castoriadis, 1975], au développement de ses règles et de ses hiérarchies. La guilde joue en quelque sorte le rôle d'une famille élargie, d'un lignage. La charte de guilde en est l'expression symbolique, la définition substantielle du fameux rapport politico-religieux dont parle Godelier [2007]. Dans un univers où les joueurs sont très libres, et où d'un « clic de souris » ils peuvent se *déguilder*, c'est-à-dire quitter la guilde, alors qu'ils sont, *de facto*, indispensables les uns aux autres, il s'agit d'une modalité politico-religieuse pour renforcer le sentiment d'une appartenance structurellement précaire. Mariage et funérailles constituent des exemples saillants de ce type de cérémonies [Servais, 2012 ; 2015a ; 2015b].

Mais ces communautés demeurent pour Berry [2009] une bande de potes où l'informel joue un rôle central. Les membres décident eux-mêmes du système de hiérarchie qu'ils adoptent et de son évolution. La spécialisation des fonctions est courante, comme celle de Tank, Heal, ou DPS [Chan, 2008]. Mais d'autres spécialités propres à chaque guilde existent. Certains produits permettent le *buffing*, la capacité à augmenter les compétences de ses compagnons. À cette fin, ma guilde principale, les Dragons immortels, disposait de spécialistes du *farming* individuel (la collecte de ressources attrapées par un chasseur solitaire) ou de la pêche. À eux seuls, les quelques pêcheurs spécialistes amassaient suffisamment pour le raid de guilde du jour, voire constituait un stock communautaire. Raan :

« En une heure, tu as de quoi faire un festin si tu te débrouilles bien. Si tout le monde arrivait et avait préparé un festin... s'il y en a dix de faits, sur la soirée, c'est pas mal, hein ! Alors maintenant, les gens mettent dans le coffre de guilde [...]. »

Berry note aussi que chaque titre renvoie à un droit d'intervention dans la communauté, et parfois la capacité à disposer de certains biens collectifs. La différenciation de niveaux, d'abord, puis de niveau d'équipement, devient dans bien des cas une stratification sociale de fait. Chez les Dragons immortels, tout au long de son histoire, de telles tensions débouchent assez régulièrement sur des séparations. En 2010, puis 2011, de nouvelles guildes destinées à la pratique de haut niveau se détachent de la guilde des Dragons immortels. Elles se nomment Illusion ou Parano, des noms emblématiques de la tension non résolue qui les fait émerger. Le schisme apparaît ainsi comme le mode de résolution ultime de ce type de tension structurelle.

Ce genre d'implosion, s'il est récurrent, n'en demeure pas moins violent et laisse ses traces parfois au fer rouge dans la mémoire des joueurs. La stigmatisation est alors régulièrement à l'œuvre autour de la performance des membres. Ainsi se souvient Justin :

« Oui parce qu'à un moment, c'est devenu une source de tensions. C'était pas encore niveau 85, mais 80, et ça devenait une guilde de 80 où il y avait tout le débat qui a fini par faire que certains se sont barrés en disant [...] : est-ce qu'on ne dégagerait pas les bas niveaux ? »

Le schisme devient alors le moyen le plus facile de résolution de la tension.

L'économie des joueurs

Revenons à la problématique économique, mais à partir du point de vue des joueurs. L'économie du jeu est fondée sur la notion de « *loot* », de « tomber » en anglais.

« Looter », c'est obtenir un « *loot* », la plupart du temps sur une base aléatoire dans un champ restreint. Chaque objet dispose en effet d'une chance statistique de « dropper », c'est-à-dire d'être lâché, par un monstre précis. Ces *loots*, permettent de répondre à la logique d'obsolescence déjà évoquée et d'améliorer son personnage, d'accroître son niveau d'équipement, son *stuff*.

Si les biens inférieurs peuvent être achetés ou fabriqués, les biens d'exception sont uniquement lootés dans les défis les plus relevés. Le *loot* constitue donc une des formes centrales de la rémunération non

monétaire de la performance. Et particulièrement de la performance collective, car les épreuves les plus difficiles, que l'on ne peut réussir qu'ensemble, donnent droit au butin le plus prestigieux.

La preuve s'il en est qu'il s'agit de biens ostentatoires, il est courant de présenter au groupe sur le *chat* de guilde les *loots* obtenus durant la journée.

« [FANTØM].— Y'a eu quoi comme *loot* ?

[JUSTDWARFIT].— J'ai eu [Ver symbiotique].

[KIKOUNETTE].— [Jambières du pilier de flammes] [Ver symbiotique].

[CRÃO].— [Jambières du pilier de flammes]. »

Le partage du butin incarne dès lors un moment charnière de la vie des collectifs virtuels. De fait, quand un ennemi puissant a été vaincu, un trésor unique et aléatoire est disponible pour les joueurs. Le mode de répartition de ce butin dépend du système choisi. En groupe de raid composé aléatoirement, la répartition aléatoire prévaut. Il en est de même en donjon. Concrètement, cela signifie qu'un dispositif informatique va, selon les versions du jeu, précontraindre le partage du trésor. Lorsque les gains sont purement individuels, chaque joueur se contente de marquer sa préférence entre un triple choix : le *besoin* qui signifie que le joueur obtiendrait un avantage direct de l'objet visé. En d'autres termes, l'objet est fait pour sa classe de personnage, et il n'a pas d'équivalent. Le deuxième choix, la *cupidité*, tout comme le troisième, qui vise à utiliser l'objet en le *désenchantant*, c'est-à-dire le réduisant en poudre magique pour d'autres usages, ne donnent pas de priorité. Enfin, les joueurs peuvent aussi se retirer du tirage aléatoire et laisser les autres concourir. Un tirage au sort est alors effectué par l'ordinateur et attribue chaque objet.

Dans les guildes dites *performantes*, le système de partage vise à favoriser, voire à continger, l'utilité pour le collectif. Une logique plus collectiviste se donne à voir. Les objets sont souvent attribués en priorité au personnage principal d'un joueur, le *main*. Puis de manière dévolutive à ses autres personnages, dits *reroll*, et enfin à la réserve de guilde. Le butin ne sert jamais à enrichir individuellement les membres.

Dans les guildes dites *sociales*, on retrouve majoritairement la même logique, si ce n'est qu'à la place du stockage en réserve communautaire, et uniquement pour les biens surnuméraires, qu'ils

soient fonctionnels ou ostentatoires, l'enrichissement des avatars individuels est accepté.

« AREN. — Comment vous gérez la répartition des *loots* ?

YOLANDE. — En général, c'est le meilleur *roll* qui gagne, mais tsé, on va se laisser des *loots*. Si vraiment genre on pogne de quoi, pis tsé ça va vraiment avantager notre *tank*, pis on veut que notre *tank* ait son quatre set bonus, on va lui laisser. Ou pour nos *healers* là, ça peut arriver, les dps des fois, on va passer pour si on peut vraiment laisser une chance de faire un gros boom sur un *tank* ou sur un *heal*. Sinon, c'est meilleur *roll* il gagne³. »

Il est entendu que dans des guildes mixtes, où les deux finalités cohabitent, il peut y avoir une tension à propos des biens récoltés. D'où la nécessité de bien codifier ces règles pour se prémunir du seul hasard qui pourrait exacerber certaines rivalités pour des biens rares et, suivant cette logique, malmener la collectivité.

Car, même si leur répartition peut se faire pour favoriser la collectivité, les biens sont conçus pour être individuels et non collectifs. En effet, une fois un objet obtenu, celui-ci peut ou non être échangé avec d'autres joueurs selon le statut de ce bien. Ainsi, il existe deux statuts de possession dominants. Pour le premier, les objets sont liés à leur utilisateur dès qu'ils sont ramassés. Cela signifie donc que ces ustensiles une fois attribués ne peuvent plus être échangés avec d'autres joueurs. L'autre statut concerne les objets qui sont liés à leur possesseur quand l'avatar s'en est équipé. Tant qu'il est non utilisé par lui, l'avatar garde la possibilité d'échanger le bien. Une fois équipé, l'objet perd définitivement sa capacité à être échangé. C'est donc le lien à l'utilisateur qui rend l'objet inaliénable [Godelier 2007].

En interguildes ou avec des invités qui complètent l'équipe (dite *pick-up*), la répartition du butin s'avère parfois très compliquée tant les systèmes de redistribution peuvent varier.

3. Traduction : « En général, c'est celui qui obtient le meilleur score dans un tirage aléatoire qui gagne, mais tu sais, on va se partager les équipements gagnés. Si vraiment on prend ce qu'il y a, puis qu'on se rend compte que cela va avantager notre *tank*, et l'on veut que notre *tank* ait le meilleur équipement possible, alors on va le lui laisser. Ou pour nos *healers* (soigneurs), cela peut arriver aussi, les dps de même parfois, et dans ce cas, on va passer notre tour et leur laisser l'équipement dans l'espoir qu'ils améliorent leurs statistiques car elles aident le groupe. Sinon, la règle est que c'est celui qui obtient le meilleur tirage aléatoire qui gagne. »

Banque, esprit de guilde et déviance

Les biens des avatars comme ceux des guildes sont stockés dans des coffres de banque. L'économie des banques de guildes est révélatrice de la nature des collectifs.

Comme en témoigne cet extrait, la gestion communautaire des biens communs définit une dimension clé d'une guilde :

« GASPARD. — On retrouve les mêmes profils, c'est-à-dire que dans des équipes de foot, on voit des équipes qui ne marchent pas, parce qu'ils ont la superstar qui ne s'entend pas avec le reste, et ça ne marche pas. Et ça, on en voit passer énormément des joueurs comme ça, c'est-à-dire que, pour ces personnes, il faut tout leur donner. Et, souvent, c'est à ces personnes-là qu'on dit : "Non, c'est le groupe, plus que ta personne qui importe." Souvent, ils partent.

SYLVÈRE. — On distribue les *loots*, surtout dans l'optimisation du groupe, pas dans l'optimisation d'une personne.

ARTHUR. — On ne va pas donner tout à une personne.

SYLVÈRE. — Ça n'arrive jamais, par exemple, qu'un gars soit *full stuff*, et que les autres soient à poil. Ce n'est jamais le cas.

GASPARD. — Ça veut dire que, dans le coffre de guilde, c'est bourré d'équipement, de *stuff*... »

Cet extrait d'entretien collectif rend bien compte des différentes règles de partage invoquées et de la complexité des équilibres à trouver. La banque de guilde peut se concevoir comme un équilibre entre le stockage et le don différé. Toutefois, ce retour sur dépôt n'est jamais garanti puisque les dépôts de la plupart des biens ne sont pas planifiés. Ce geste d'entreposage, qui devient presque un réflexe dans les guildes les plus communautaires, est constitué à la fois de dons individuels à la guilde et de dons collectifs des *rosters*, c'est-à-dire du noyau de raid de la guilde, ou des autres groupes de raids plus momentanés.

Le don en retour se fera toujours par l'intermédiaire du collectif, soit grâce au niveau d'accréditation sur les objets du coffre dont chacun bénéficie de manière différenciée selon ses mérites et fonctions, soit grâce à la participation aux activités de guildes permettant des gains individuels. Certaines activités bénéficient à la guilde, quand d'autres profitent aux joueurs, les unes équilibrant les autres selon un ratio ou une clé intuitive variable à chaque guilde. Il est très rare d'observer des dons directs de personne à personne sauf dans un cas précis, celui de la montée en niveau pour les

joueurs débutants, que l'on va aider en leur donnant de meilleurs équipements. Il est aussi entendu que les liens d'amitié spécifiques permettent momentanément des dons entre personnages. Enfin, les avatars d'un même joueur se donnent régulièrement des objets entre eux. Il ne nous semble cependant pas qu'il s'agit là d'un don en apparence seulement, puisque le bien passe d'un personnage numérique à un autre, mais dans le giron d'un seul et même joueur. Bref, il s'agit *de facto* de stratégie de jeu pour favoriser différents de ses avatars et non de pratique de don.

En matière de don numérique, les déviances et détournements sont d'ailleurs abondants. La plus emblématique est sans doute celle du Ninja. Il s'agit d'un terme très péjoratif qui qualifie celui qui s'approprie des objets qu'il ne peut pas utiliser et refuse de les remettre à ses coéquipiers qui pourraient en avoir besoin. Les « *ninjas* » se construisent généralement une mauvaise réputation auprès des autres joueurs. Par extension, la figure du Ninja signifie un déviant qui prend des objets du commun sans s'impliquer dans le collectif. Il renvoie à ce détournement de l'équilibre du don. Il s'agit d'un voleur qui prend dans la caisse collective sans avoir payé les efforts collectifs qui en sont le prix. Ce type de pratique est considéré comme un vol. Il est régulièrement banni par les règles des guildes et réprimé par l'expulsion du collectif.

D'autres déviances du même acabit sont rapportées. Ainsi en est-il pour les « KS », une abréviation de l'expression anglaise « *Kill Steal/Stealing* » qui signifie, littéralement, le fait de « voler un mort ». Concrètement, il s'agit du geste où l'on donne le coup de grâce à un adversaire ayant été déjà considérablement blessé par un autre personnage afin de profiter illégitimement de la victoire. Par extension, un *Kill Stealer* est un joueur opportuniste, abusant de cette pratique très mal perçue par les joueurs.

Mais il existe aussi des détournements positifs pour le collectif, particulièrement quand la pratique est le fruit d'une concertation communautaire, une stratégie du groupe et qu'il bénéficie à la guilde, non aux individus. Les *The Fallen* rendent compte ainsi d'une pratique qui consiste à accompagner un joueur invité dans des raids de très hauts niveaux, contre rétribution de pièces d'or.

« GASPARD. — En fait, pendant un temps, c'était surtout sur Vanilla, où le *farming* qu'il y avait, qui demandait pour le raid, c'était vraiment énorme. Du coup, on a mis un système en place, justement, où ceux

qui avaient le temps, ils essayaient de maximiser, on va dire, ce temps libre, pour ramasser tout ce qu'il y avait besoin pour le raid le soir, quoi. Maintenant, il n'y en a plus besoin, et, à la limite, on utilise des *gold* pour acheter à l'hôtel des ventes.

SYLVÈRE. — En fait, ici, ce qu'on fait maintenant, enfin, ce qu'on faisait avant, aux fins des extensions, on fait des « PL ». En fait, on prend des gens extra-gilde, qui viennent, qui paient pour faire le raid.

ARTHUR. — Contre de l'argent virtuel, bien sûr, parce que c'est interdit par la charte, sinon.

SYLVÈRE. — C'est ça, donc ils paient, je ne sais pas, cent, deux cent mille *gold*, et ils font tous les *boss*, et ils peuvent *loot* dessus, mais ils paient, et comme ça, en fait, on fait ça pendant quelques semaines et ça renfloue la banque de gilde, et comme ça pour l'extension suivante qui sort, on a ce qu'il faut.

ANTHROPOLOGUE. — Ils vous accompagnent ?

GASPARD. — Oui.

ANTHROPOLOGUE. — Donc, en gros, vous êtes des guides, quoi ? Vous êtes des GO et vous les emmenez.

ARTHUR. — Voilà, on leur fait une visite de tourisme.

ANTHROPOLOGUE. — Vous faites du tourisme en raid, quoi.

SYLVÈRE. — Ouais, c'est ça. »

Dans cet entretien collectif, les officiers de *The Fallen* décrivent une activité qui s'apparente à un safari organisé par la gilde afin de remplir le compte en banque communautaire. Concrètement, on sort des règles habituelles du don et de l'échange pour lui substituer une activité où c'est la logique monétaire qui supplée. Cependant, il est à souligner que le cadre de cette pratique est clairement limité et extrêmement contraint.

Conclusion : guildes et communs

Que peut-on conclure de ce bref voyage au pays du don en collectifs virtuels ?

Premièrement, que la légitimité de la possession d'un bien collectif est liée à l'implication préalable du joueur dans le collectif alors que la légitimité de la possession d'un bien individuel dépend du travail pour l'obtenir directement (combat ou artisanat) ou indirectement (achat).

Deuxièmement, les biens achetés par monnaies générales (pièces d'or) sont peu valorisés ou très chers... À l'exception de l'artisanat,

qui peut être une voie d'ascèse tant elle est longue. De fait, les biens d'exception passent tous par une implication parfois longue dans le collectif, que ce soit le *roster* ou que ce soit un groupe *pick-up* ou tiré au hasard. Bref, les biens virtuels dont l'acquisition est validée par le collectif ont une valeur intrinsèquement plus importante que les biens acquis uniquement dans une démarche individuelle.

Enfin, troisièmement, les biens de valeur sont le produit d'une expérience partagée, d'une sociabilité et d'une confiance expérimentée collectivement. Il existe peu de place pour une démarche narcissique et égocentrique dans l'acquisition de biens importants. Cela ne signifie pas que l'ostentation individuelle de biens d'exception n'existe pas, mais elle est seconde par rapport à l'appartenance à un collectif de prestige qui rend possible l'acquisition et, dès lors, est elle-même le bien symbolique désirable. Être membre d'une guildes prestigieuse comme *The Fallen* est bien plus désirable que l'équipement porté par un joueur. Le collectif, et ce qu'il incarne pour la communauté des joueurs, est largement supérieur aux trajectoires individuelles.

Ainsi, l'économie des échanges au sein des communautés de joueurs que sont les guildes renvoie à la théorie des *Commons*. Par les activités communes se forge une identité commune. De cette façon, les guildes constituent un ensemble de personnes unies par un devoir et/ou une dette, un rapport social particulier qui instaure un lien en commun [Dardot et Laval, 2014] sans un territoire à partager ou à protéger.

Références bibliographiques

- BAINBRIDGE WILLIAM Sims, 2010, *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*, MIT Press, Cambridge.
- BERRY V, 2009, « Communauté et Mondes virtuels. Entre sociabilité ludique, agrégation homogène et carnaval », *Mana. Revue de sociologie et d'anthropologie*, n° 16, p. 215-233, <https://culturenum.info.unicaen.fr/SydonieDocument_Pdf/ncg80czudrp/telechargerDoc>.
- BERRY Vincent, 2012, *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Presses universitaires de Rennes, Rennes.

- BOELLSTORFF Tom, 2009, « A Typology of Ethnographic Scales for Virtual Worlds », in BAINBRIDGE William Sims (dir.), *Online Worlds : Convergence of the Real and the Virtual*, Springer Verlag, Londres, p. 123-134.
- 2008, *Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press Princeton, Oxford.
- CASTORIADIS Cornelius, 1975, *L'Institution imaginaire de la société*, Seuil, Paris.
- CHEN Mark, 2012, *Leet Noobs : The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft*, Peter Lang, New York.
- DARDOT Pierre, LAVAL Christian, 2014, *Commun. Essai sur la révolution au XXI^e siècle*, La Découverte, Paris.
- GODELIER Maurice, 2007, *Au Fondement des sociétés humaines. Ce que nous apprend l'anthropologie*, Albin Michel, Paris.
- NARDI Bonnie, 2010, *My Life as a Night Elf Priest : An Anthropological Account of the World of Warcraft*, University of Michigan Press, Ann Arbor.
- SERVAIS Olivier, 2015a, « Funerals in the “World of Warcraft” : religion, polemic, and styles of play in a videogame universe », *Social Compass*, n° 62 (3), p. 362-378, <<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0037768615587840>>.
- 2015b, « Cérémonies de mariage dans World of Warcraft : Transfert rituel ou institution collective ? », *TIC et société*, 1-2, <<https://journals.openedition.org/ticetsociete/1823>>.
- 2012, « Autour des funérailles dans World of Warcraft. Ethnographie entre religion et mondes virtuels », in DELVILLE Jean-Pierre (dir.), *Mutations des religions et identités religieuses*, Mame-Desclée, Paris, p. 231-252.