

Les impacts des migrations virtuelles sur les dynamiques sociales des guildes de jeux en ligne massivement multijoueurs : Le cas d'*Albion Online*

The impacts of virtual migration on social dynamics of MMO guilds : The case of Albion Online

Damaris Piéron

**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1940>

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Damaris Piéron, « Les impacts des migrations virtuelles sur les dynamiques sociales des guildes de jeux en ligne massivement multijoueurs : Le cas d'*Albion Online* », *Sciences du jeu* [En ligne], 12 | 2019, mis en ligne le 06 décembre 2019, consulté le 23 décembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1940>

Ce document a été généré automatiquement le 23 décembre 2019.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Les impacts des migrations virtuelles sur les dynamiques sociales des guildes de jeux en ligne massivement multijoueurs : Le cas d'*Albion Online*

The impacts of virtual migration on social dynamics of MMO guilds : The case of Albion Online

Damaris Piéron

- 1 Ces dernières années, la notion d'espace dans l'expérience vidéoludique a été traitée abondamment dans des études réalisées sur les jeux vidéo. Certains auteurs, comme Celia Pearce, affirment même que la spatialité est une des caractéristiques principales des mondes numériques¹ puisque les joueurs jouent dans et avec ces derniers, tout comme ceux-ci jouent avec eux (Pearce, 2009, p. 20). En effet, les joueurs ont non seulement la possibilité d'explorer ces univers numériques, mais également de les modifier, même si c'est dans la limite programmée par les développeurs (Pearce, 2009, p. 186). Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat soulignent que les mondes numériques sont des « lieux pratiqués », c'est-à-dire que les joueurs doivent s'approprier l'espace en l'explorant et en interagissant avec, afin qu'il fasse sens pour eux. Autrement dit, les joueurs doivent le construire par leurs pratiques spatiales au cours d'une partie (Ter Minassian & Rufat, 2011, p. 69). Ainsi, mieux vaut éviter de réduire l'espace du jeu à un simple décor, et plutôt le penser comme le produit d'une interaction entre l'environnement virtuel/le code informatique (conçu en fonction des représentations spatiales et sociales de ses concepteurs) et le joueur (comment il interagit et s'approprie l'espace). Cette approche basée sur l'interaction permet d'aborder les enjeux de socialisation grâce à la manière dont est pratiqué le jeu vidéo (p. 77-79).
- 2 L'interrelation entre espace et communauté est un concept existant bien avant l'avènement des communautés en ligne. Par exemple, l'« écoumène », concept

développé par Augustin Berque, souligne l'interrelation entre l'humain et le milieu dans lequel il vit. Cela signifie qu'on ne peut séparer l'être et le lieu en les considérant comme des éléments indépendants puisque ce que nous sommes dépend du lieu dans lequel notre identité a été forgée (Berque, 2000, pp. 95-96). Berque entend par écoumène l'ensemble des lieux habités ou exploités par l'Homme, qui désigne à la fois l'étendue physique et l'espace vécu (Berque, 2000). Dans un même ordre d'idée, Sylvain Pasquier s'interroge sur le lien entre communauté et territoire, la mise en relation de ces deux concepts permettant de mieux comprendre toute leur étendue (Pasquier, 2009, p. 101). En effet, selon cet auteur, ces deux éléments « s'influencent, se forment et se transforment mutuellement » dans une relation réciproque et dynamique et de ce fait, « l'un(e) vient donner sens à l'autre » (p. 102). Partir d'un tel postulat pousse à s'interroger sur « les territorialités inédites associées à de nouvelles communautés » (p. 101), comme celles des guildes de jeu vidéo par exemple ; ces dernières étant les communautés virtuelles les plus courantes et répandues au sein des MMOG². À ce propos, Augustin Berque souligne que le virtuel « développe des espaces différents de l'étendue physique » (Berque, 1996, p. 70) ; les espaces virtuels entrent donc dans le cadre de l'écoumène puisque « si un territoire existe, c'est qu'une communauté le fait exister comme tel et, dans ce processus, il devient constitutif de cette communauté » (Pasquier, 2009, p. 130).

- 3 Parler de « migration virtuelle » est une manière d'exemplifier cette importance de l'espace sur la constitution d'identités collectives au sein des mondes numériques en montrant les impacts que peuvent avoir ces mouvements de joueurs sur le social (et inversement). Rares sont les écrits traitant de ce phénomène précis, pourtant courant dans l'expérience vidéoludique. L'exemple le plus connu est l'ethnographie de Celia Pearce (2009) sur la *Uru Diaspora* dans lequel elle narre le parcours migratoire d'un groupe de joueurs ayant perdu leur terre d'attache lorsque leur univers numérique (provenant de Uru, le premier univers de la série des jeux Myst) a disparu suite à une fermeture de serveur. Après cet événement, ces joueurs, devenus des sortes de réfugiés, vont, dans leur recherche d'un nouveau chez-soi, systématiquement apporter un peu d'Uru dans chaque monde numérique exploré. Les cas comme la *Uru diaspora* démontrent la possibilité de maintenir une identité de groupe qui traverse les univers numériques (Pearce, 2009, p. 178), mais montrent également que la communauté peut évoluer de manières complètement différentes au contact de nouveaux environnements virtuels (p. 179).
- 4 L'utilisation du terme migration – c'est-à-dire la manifestation de comportements collectifs ou individuels (se traduisant par un déplacement) prenant corps dans l'espace et dans le temps (Sebille, 2012) – est tout sauf anodin. Je l'utilise à l'instar de celui de mobilité, car il renvoie à deux dimensions particulièrement intéressantes à creuser dans le cadre des mondes numériques : la dimension spatiale et la dimension temporelle (Sebille, 2012). Ainsi, tout le défi qu'apportent les migrations virtuelles, c'est qu'elles bousculent les relations en ligne, le temps étant primordial pour créer et consolider le lien social, alors que l'espace permet à ce lien d'exister. En effet, migrer signifie qu'on change d'espace, mais également qu'on ne reste pas longtemps au même endroit.
- 5 À partir de là, on peut se poser la question suivante : en quoi ne pas rester en place longtemps et changer fréquemment d'espace au sein du virtuel influencent la manière dont se construisent et sont gérées les communautés en ligne (les guildes) ? Autrement

dit, quels sont les effets des migrations virtuelles sur les sociabilités construites préalablement ? C'est en ce sens que je vais m'attacher à employer le terme migration pour renvoyer aux mouvements des joueurs (généralement des guildes) d'un espace à un autre au sein du virtuel. Il faut toutefois noter que j'étends ce concept de telle manière à inclure trois types de mouvements différents en son sein : la « migration inter-monde » (la *Uru Diaspora* entrerait dans cette catégorie), la « migration inter-gilde » et la « migration inter-alliance ». Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, un point méthodologique s'impose.

- 6 La méthodologie utilisée dans le cadre de cette recherche s'appuie sur les outils standards en anthropologie : je suis entrée dans les mondes numériques étudiés en tant que joueuse (observation participante), j'ai effectué beaucoup d'observations, d'analyse de divers documents (sites et vidéos liés aux jeux, forums communautaires, plateformes de discussion de guildes, etc.), suivi et participé à des conversations, et réalisé quelques entretiens informels (uniquement en ligne). L'ethnographie étant un travail sur le long terme, j'ai passé une dizaine de mois (de mars 2017 à novembre 2017) sur *Black Desert Online* – un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur coréen développé par le studio Pearl Abyss et sorti en 2015 – et 7-8 mois (de novembre 2017 à mai 2018) sur *Albion Online* – un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur développé par le studio Sandbox Interactive et sorti en 2017. Pendant toute la durée de mon étude, j'ai intégré deux guildes (francophones) différentes : tout d'abord Silentcrow (présente sur *Black Desert Online* et *Albion Online*), ensuite les Drakonium (uniquement présents sur *Albion Online*). Dans ces deux guildes, mon statut d'anthropologue n'était pas caché, mais il n'était pas non plus explicité. Certains membres avec qui je discutais le plus étaient au courant de ce que je faisais là, mais ce n'était que lorsqu'on me posait la question que je révélais mes intentions. Aussi, une grande majorité des informations récoltées sur la guilde Drakonium proviennent du Discord qui constitue le canal principal de diffusion des informations de la communauté. Concernant les informations récoltées sur la guilde Silentcrow, elles proviennent majoritairement du forum communautaire constituant une mine d'informations précieuses. Notons qu'afin de conserver l'anonymat des joueurs, tous les noms d'alliance, de guilde ainsi que les pseudonymes ont été modifiés.

La migration inter-monde

Une présence multiple est une présence fragmentée

- 7 La « migration inter-monde » correspond au fait de quitter un monde numérique pour en rejoindre un autre tout en restant dans une même guilde. La caractéristique « *multigaming* [multi-jeux] »³ qu'arborent beaucoup de guildes exprime ce phénomène de manière assez claire, tout en montrant que l'idée de migration peut faire partie de l'identité même de ces communautés. Il faut savoir qu'une communauté se revendiquant « *multigaming* » est une communauté qui est présente sur différents jeux vidéo simultanément. Le fait que des guildes se trouvent dans plusieurs univers numériques à la fois est d'ailleurs plutôt courant, l'exemple le plus connu à l'heure actuelle est sans aucun doute la *Millenium*.⁴ Mais quel impact une telle configuration peut avoir sur une communauté ? Selon Vincent Berry, les guildes sont majoritairement des communautés de pratique, c'est-à-dire que ces groupes se constituent principalement autour de pratiques ludiques internes à un monde

numérique spécifique, ces derniers étant alors reliés par une expérience de jeu commune. La sociabilité ludique renvoie aux joueurs qui « ont joué ponctuellement ensemble puis ont développé des relations régulières jusqu'à intégrer ensemble une même guilda ou fonder la leur » (Berry, 2009, p. 224). De ce fait, que se passe-t-il si migrer vers d'autres mondes ne permet plus à tous les membres de partager une seule et même pratique ludique (chaque univers numérique en induisant des nouvelles) ? Et si ce n'est pas une activité commune qui rassemble, alors quel est l'élément unificateur ? Ce phénomène de « migration inter-monde » donne la possibilité de repenser la nature de ces communautés spécifiques aux mondes ludiques en induisant d'autres questionnements. Par exemple, comment le pouvoir se répartit en fonction des jeux ? Quel est le statut des différents joueurs alors qu'ils ne sont pas dans tous les jeux ? Les guildes multi-jeux interrogent non seulement le concept de communauté, mais également celui d'espace et de son importance dans la constitution de ces dernières.

- 8 Dans le cadre de mon terrain ethnographique sur *Black Desert Online*, j'ai pu observer une guilda dite « *multigaming* [multi-jeux] » se dénommant la Silentcrow. Au moment de ma recherche, cette communauté était présente sur *Black Desert Online*, *ArcheAge* (XL Games, 2013), *Revelation Online* (Netease Games, 2015), *Guild Wars 2* (ArenaNet, 2012), *Albion Online* et bien d'autres jeux (notons que ce sont tous des MMO). En voyant la configuration de cette dernière (une guilda se trouvant dans plusieurs mondes en ligne séparant la communauté en plusieurs sous-groupes qui ne se croisent parfois jamais), on peut se demander si cette présence multiple (c'est-à-dire dans plusieurs jeux) ne fragmente pas l'unité de cette guilda. Lors de mes observations, j'ai pu constater que les membres de la Silentcrow sont liés par des sociabilités ludiques dites souples⁵, c'est-à-dire que ce qui les rassemble sont des critères de jeu communs (tels que des références culturelles communes, des pratiques de jeu similaires, le même humour, etc.) (Berry, 2009, p. 225). Ce qui unit cette communauté, tout monde numérique confondu, est le partage de deux éléments caractéristiques de la guilda : les aspects « *casual* [occasionnel] »⁶ et « *no vocal* [non vocale] ». La plupart des joueurs avec qui j'ai pu discuter m'ont confié avoir choisi d'intégrer la Silentcrow principalement parce que c'est une guilda n'obligeant pas ses membres à utiliser le « *vocal* » pour communiquer. Et c'est le côté occasionnel qui permet cette configuration, car jouer de manière compétitive nécessiterait des moyens de communication rapides (le vocal étant plus efficace que l'écrit à ce niveau-là). D'après les joueurs que j'ai rencontrés, une guilda non vocale se fait rare dans l'espace ludique des MMOG d'aujourd'hui puisqu'avec la prolifération de programmes facilitant la communication vocale dans l'expérience jeu vidéoludique (TeamSpeak, Discord, etc.), la communication uniquement scripturale est de plus en plus délaissée dans ces communautés en ligne. Déjà en 2006, une étude réalisée sur *World of Warcraft* – le jeu vidéo de type MMOG le plus connu et étudié de sa catégorie – montrait qu'environ 60 % des membres de guildes utilisaient des logiciels de conversation en ligne pour communiquer dans le jeu, cette facilité pratique prenant de plus en plus d'ampleur dans les communautés de joueurs (Yee et al., 2006, p. 348-349). De ce fait, des personnes se sentant plus à l'aise à l'écrit, pour diverses raisons, ont probablement trouvé refuge dans des communautés qui, comme la Silentcrow, proposent un type d'expérience ludique qui leur correspond mieux, même si tous les membres ne jouent pas aux mêmes jeux (mais à un, voire plusieurs dans lesquels la guilda est présente).

- 9 Cela signifie que cette guilda suit une logique de partage de pratiques ludiques communes basées sur des critères de jeu similaires et ce, peu importe le monde numérique exploré. C'est en partie cela qui permet de considérer cette guilda comme une communauté même si ses membres sont dispersés dans différents jeux. Concernant les migrations intermondes effectuées par la Silentcrow, celles-ci sont plutôt fragmentées, dans le sens où tous les membres ne migrent pas ensemble et en même temps d'un jeu à l'autre. Par exemple, la migration effectuée vers *Albion Online* (qui a été initiée par un membre de la communauté) n'a rassemblé que quelques joueurs (ne jouant pas forcément aux mêmes jeux) de l'ensemble de la guilda. Plusieurs mois se sont d'ailleurs écoulés avant que je ne me décide à quitter *Black Desert Online* pour aller sur *Albion Online*. Ainsi, chez la Silentcrow, le choix de migrer (vers tel ou tel monde numérique et quand) dépend du bon vouloir des membres de la communauté et ne requiert pas l'autorisation du chef de guilda (tout au plus son approbation symbolique). Par ailleurs les raisons qui poussent les joueurs à changer d'univers numériques ne sont pas les mêmes (l'ennui, le besoin de renouveau, la curiosité, le fait de suivre les autres membres sont d'autant de raisons valables). Notons qu'en plus d'être fragmentées, les migrations inter-monde observées ne sont pas forcément définitives puisque tout joueur est libre de retourner sur un jeu qu'il a précédemment quitté.
- 10 On peut toutefois se demander si, comparé à une guilda explorant un seul et même univers numérique, cette présence multiple n'est pas fragmentée puisqu'en étant présente sur différents espaces, l'unité du groupe peut s'en retrouver amoindrie du fait qu'ils ne se croiseraient pas beaucoup. L'impact social d'une présence multi-monde se traduit d'ailleurs, pour la Silentcrow, par une organisation structurelle démontrant une certaine séparation entre les membres en fonction de leur jeu de référence. En effet, en dessous du maître de guilda, il existe les « *community manager* [gestionnaires de communauté] » qui sont les sous-chefs par jeu. À partir de là, les officiers et membres forment une structure plus ou moins fermée, car spécifique à un monde numérique particulier. Notons que la Silentcrow est une guilda relativement petite (jamais plus de 20 membres actifs) et « *casual* [occasionnelle] », ce qui signifie qu'elle est dotée d'une structure bien moins formelle et stricte qu'une guilda qui serait plus grande ou compétitive (Yee et al., 2006, p. 346). Mais en voyant cette configuration, on peut se demander si les espaces qui maintiennent le lien social au sein d'une guilda (les « espaces vécus » qui, à la fois, constituent la communauté et sont constitués par elle) doivent forcément être des mondes numériques.

L'importance de l'espace commun : l'exemple du forum communautaire

- 11 Selon Cherry Schrecker, ce qui fait communauté, c'est d'un côté, « la volonté des êtres humains de réaliser leurs intérêts » (Schrecker, 2009, p. 37), et de l'autre, un sentiment d'appartenance qui lie les membres au groupe, une sorte d'esprit commun⁷. Les communautés virtuelles rentrent parfaitement dans cette définition puisque le partage de buts communs est ce qui caractérise les relations dans le cyberspace (Rheingold, 1995). Puisque les communautés virtuelles se constituent « sans références à l'espace ou sans que celui-ci soit le référent principal » (Schrecker, 2009, p. 44), Schrecker affirme que le ciment du lien social se base uniquement sur la volonté des membres (qui désirent réaliser leurs intérêts au travers d'une activité commune) (p. 44-45). Ainsi,

ce ne sont pas des communautés de proximité, mais plutôt des communautés de partage d'intérêts (Rheingold, 1995, p.26), ce qui induit des logiques sociales différentes. Nuançons tout de même, car les communautés en ligne ne se constituent pas non plus totalement indépendamment de bases spatiales (locales, nationales, continentales). Par exemple, la sociabilité virtuelle est principalement une « sociabilité synchrone » (Boellstorff, 2013, p. 184-185), c'est-à-dire que pour jouer en même temps, il faut synchroniser ses horaires de jeu (c'est là que les décalages horaires entre les différents pays peuvent jouer).

- 12 Toutefois, comme Sylvain Pasquier le souligne, il ne faut pas négliger l'influence de l'espace sur la communauté ou de la communauté sur l'espace (Pasquier, 2009, p. 102) ; et que l'on soit dans le virtuel ou le physique importe peu puisqu'on réfléchit ici en termes d'espaces vécus (p. 130) et construits socialement. Berque qualifie d'ailleurs ces derniers par « une culture, des rapports sociaux, une histoire collective et un vécu individuel » (Berque, 1996, p. 69). On peut partir de l'hypothèse que cette présence dans plusieurs univers numériques a forcément un impact sur l'identité de groupe. Mais malgré cette apparente dispersion, existe-t-il un espace commun qui rassemble, en quelque sorte, la communauté ? Concernant la Silentcrow, le forum communautaire constitue le principal espace commun de la guild, ce dernier renforçant les liens entre les membres. En effet, un forum centralise non seulement toutes les informations (règlements, charte, grades, annonces générales, etc.), offre un espace d'exposition des symboles communs (blason de guild, etc.) jouant sur le sentiment d'appartenance, mais crée également un lieu dans lequel tous les membres peuvent se croiser (par exemple, un canal général, une section « blabla privé », etc.). Cela est d'autant plus nécessaire dans une configuration « *multigaming* [multi-jeux] » où tous ne jouent pas aux mêmes jeux, et ne se croisent parfois jamais dans leurs univers ludiques respectifs.
- 13 Selon Howard Rheingold, l'avantage des « outils de communication par ordinateur, est la mise en mémoire qu'ils permettent de toute l'histoire d'une communauté » (Rheingold, 1995, p. 45). Cela est particulièrement vrai pour un forum communautaire qui constitue un moyen de retrouver toute une série d'informations sur la guild et ses membres en un clic. Il faut savoir que le forum de la Silentcrow est principalement divisé en deux catégories : les sujets visibles par tous (public) et ceux qui ne le sont que par les membres de la guild (privé). Les sujets publics renvoient à la présentation de la communauté, de ses règles, mais également à une section consacrée au recrutement où toute personne désirant rejoindre la guild peut énoncer sa demande d'adhésion en se présentant. Quant aux sujets privés, ils sont divisés par jeu (*Archeage*, *Black Desert Online*, *Albion Online*, etc.) ; puis, chaque jeu a ses propres sous-catégories (« Discussion de la guild », « Tutoriaux », « PVE », « PVP », etc.). Il est à noter qu'il existe une catégorie de « Discussion de la guild » générale, indépendante d'un jeu en particulier (c'est là que tous peuvent se retrouver sans distinction). En plus du forum communautaire, il existe un Discord offrant la possibilité à tous les membres de communiquer en temps réel entre eux. Il est divisé de manière sensiblement similaire au forum (un canal par jeu ainsi qu'un canal de conversation général) avec des catégories de jeu supplémentaires et des sujets qui ne sont pas liés aux mondes virtuels (« Hors sujet », « Ciné-manga-anime », etc.). Il faut néanmoins souligner que le Discord des Silentcrow est plus impersonnel que leur forum, car il ne permet que très difficilement de retrouver les informations. Il s'apparente plus à un serveur constitué de plusieurs canaux de discussion où l'on peut communiquer de manière synchronisée, ce n'est donc pas un

site qui hiérarchise les informations efficacement. De plus, la catégorie « Nous rejoindre » du forum oblige tout membre potentiel à se présenter publiquement devant les autres. Dans leur présentation, certains ne parlent que de leur identité en ligne, mais la majorité parle de leurs vies hors du jeu. Je ne sous-estime toutefois pas la capacité des VoIP⁸ (tels que Discord, Teamspeak ou Mumble) à constituer des espaces communautaires intéressants. En effet, ces derniers, en offrant un espace pour l'échange et le dialogue (qui est précieux dans un contexte où l'action du jeu galvanise souvent toute l'attention), permettent d'approfondir les relations entre les membres, devenant alors de « véritables radios de guildes » (Servais, 2017b, p. 185). Notons que dans le cadre de mon terrain, j'ai pu constater que le forum, en constituant en quelque sorte la mémoire du groupe, offrait un potentiel relationnel peut-être plus profond.

- 14 Si l'on n'évolue pas dans un seul et même monde numérique, la nécessité pour une communauté de partager un espace commun est présente. Si les membres d'une guildes ne peuvent pas se rassembler dans un univers numérique spécifique, il leur faudra alors un espace en dehors (un programme tiers, un site externe, etc.) pour se retrouver et consolider les liens. Ainsi, leur migration à travers différents univers numériques n'empêchera pas d'entretenir l'existence et l'unité d'une communauté. Qui plus est, rien n'empêche les membres d'une guildes d'un jour de rejoindre d'autres jeux dans lesquels la communauté se trouve afin de consolider ou créer des liens avec les autres membres qui y jouent. J'ai principalement évoqué jusqu'ici l'importance de l'espace (commun) dans le lien relationnel, mais un autre élément est particulièrement déterminant : la variable temps. Dans de précédentes études, Nicolas Auray a affirmé que les migrations fréquentes des joueurs (notamment celles d'un jeu à l'autre) rendent éphémère la majorité des relations qu'ils développent entre eux. Ce même auteur a néanmoins souligné que lorsque ces liens se poursuivent dans des canaux de communication hors du monde numérique (qui n'appartient pas spécifiquement au jeu), la relation a des chances de persister dans le temps (Auray, 2003, p. 94). Dans le même ordre d'idée, Antonio Casilli, affirme que « parallèlement à leur variété, l'intensité de ces amitiés en ligne se renforce avec le temps qui passe » (Casilli, 2010, p. 279-280). Cela signifie que les relations en ligne qui ont peu d'implication réciproque sur le court terme peuvent tourner en une interdépendance mutuelle si elles survivent sur le long terme. Il est important de non seulement partager un espace commun, mais également d'y rester suffisamment longtemps pour consolider les liens sociaux. Autrement dit, le « problème » n'est plus tellement le fait de changer de monde numérique, mais plutôt de rester dans une seule et même guildes ; car changer de guildes, c'est rendre l'espace commun qu'est le forum ou le Discord obsolète.

La migration inter-guildes

L'influence des mécanismes de jeu sur les agencements communautaires

- 15 La « migration inter-guildes » correspond au fait de quitter une guildes pour en rejoindre une autre au sein d'un même univers numérique. Tout comme la migration inter-monde, c'est un type de mouvement plutôt courant ; il est normal d'intégrer un nombre varié de groupes ou de guildes au cours de son expérience vidéoludique, et ce, pour diverses raisons. Mais qu'est-ce qui pousse alors les joueurs à bouger de communauté

en communauté plutôt que de se fixer sur le long terme ? L'une des hypothèses les plus vraisemblables serait l'influence des mécanismes de jeu sur les agencements sociaux. Lors de mon terrain ethnographique sur *Albion Online*, tous les membres de la guilde (sauf le gestionnaire de communauté) ont quitté leur communauté (la Silentcrow) afin d'en rejoindre une (la Drakonium) qui semblait mieux calibrée pour le style de jeu collectif qu'*Albion Online* propose. Cette migration inter-gilde marqua d'ailleurs la fin de la branche *Albion Online* de la Silentcrow (puisqu'elle ne comportait plus aucun joueur actif). Des études antérieures ont longuement évoqué que les mécanismes de jeu et l'architecture sociale qu'ils proposent influencent le comportement des groupes, la formation sociale et les interactions à l'intérieur de ces espaces (Yee et al., 2006, 2007, Yee, 2014). L'élément le plus courant est la dimension collaborative ; c'est-à-dire que la plupart des activités du jeu ont une difficulté telle qu'il n'est pas possible pour un joueur seul (ou en trop petit groupe) de les accomplir. De ce fait, le jeu pousse les joueurs à se rassembler en grand nombre afin de progresser plus rapidement (Yee et al., 2007, p. 2). Toutefois, cela ne veut pas dire que tous les comportements sont contrôlés par la machine, loin de là, mais cela signifie que la structure et les règles établies par le jeu ont un impact évident sur la manière de jouer des participants et comment ils interagissent les uns avec les autres (Yee et al., 2006, p. 340).

- 16 Pour en revenir à mon terrain, la cause principale de la migration inter-gilde effectuée par les membres de la Silentcrow était le manque de perspective qu'offrait la guilde en termes de jeu de groupe (une guilde petite, pas très active, etc.). En effet, l'environnement d'*Albion Online* pousse les joueurs à se rassembler en guildes suffisamment puissantes pour tenir la concurrence avec les autres en *Blackzone*. Il faut savoir que dans *Albion Online*, la conquête de territoires est le principal enjeu communautaire du jeu. Cet élément de jouabilité (*gameplay*) concerne principalement le continent le plus dangereux du monde d'Albion : la *Blackzone* (aussi appelé « Terres Lointaines »). Celle-ci forme un territoire vierge de toute présence de joueur et de construction dans laquelle les guildes ont la possibilité de capturer leurs propres parcelles de terrains. Le but ultime est donc l'accès et la gestion des ressources disponibles dans le monde d'Albion. De ce fait, une guilde trop petite et pas assez organisée ne peut survivre longtemps face aux alliances – des rassemblements de plusieurs guildes qui s'allient sous une même bannière pour augmenter leur puissance et influence – comportant beaucoup de membres et de ressources. Qui plus est, ce système empêche les joueurs de vivre l'expérience du jeu dans sa globalité, car ces derniers se voient obligés de se limiter à une partie de la carte (la *Blackzone* en représente environ la moitié) parce qu'il est suicidaire de s'aventurer sur les zones plus difficiles. Il est d'ailleurs courant dans les MMO que les joueurs rejoignent des grandes guildes afin de pouvoir accéder au contenu haut-niveau du jeu (Yee et al., 2006, p. 346). Ainsi, la migration des joueurs de la Silentcrow vers la Drakonium a principalement été initiée par des nécessités ludiques. Notons que la Drakonium est un cas assez particulier, car cette guilde est le pur produit de migrations de joueurs provenant de plusieurs guildes. En d'autres termes, la Drakonium est issue d'un grand fusionnement entre différentes (quatre ou cinq) guildes francophones de l'alliance [REIX]. Elle a été créée à partir de joueurs (entre cinq et dix par communauté) qui désiraient repartir de zéro (le but sur le long terme étant de se structurer au mieux et profiter de tous les aspects que le jeu pouvait offrir). Les membres de la Silentcrow ayant migré justifiaient tous leur décision par un besoin de renouveau : « on s'essouffle entre nous. Même avec les nouveaux arrivants, on n'arrive pas à évoluer » (NooTz, 14/12/17).

- 17 Concernant le développement de la guilde Drakonium, il a, lui aussi, particulièrement été influencé par la structure de l'environnement ludique. Par exemple, l'organisation de cette guilde est directement liée à la jouabilité qui tourne autour des ressources trouvable dans l'univers du jeu. Il faut savoir que dans *Albion Online*, la récolte de ressources est un élément fondamental du jeu puisque tout ce qui est fabriquable l'est à partir de ces cinq éléments (le bois, la pierre, les minerais, les peaux d'animaux et les fibres) indispensables pour confectionner des armes, des armures ou des bâtiments. Les ressources sont divisées en neuf niveaux différents appelés « tiers » et récoltables dans l'environnement. Le territoire d'Albion comporte plusieurs régions différentes, certaines étant plus dangereuses que d'autres, les ressources à récolter divergent (que ce soit en type ou en niveau) d'une zone à une autre. De manière intéressante, la guilde Drakonium a repris ces éléments et les a organisés en différents « pôles » pour une meilleure efficacité. Cela se traduit par la création de différentes équipes, chacune gérée par un officier qui coordonne l'activité auprès des membres de la guilde. Celles-ci sont au nombre de cinq : il y a les « Agriculteurs » (qui cultivent pour la guilde ou offrent leurs champs), les « Récolteurs » (qui font régulièrement de la récolte – ou *farming*⁹ – pour la guilde), les « Crafteurs » (qui fabriquent des objets avec les ressources de guilde), le groupe de « Zerg »¹⁰ (qui défendent les territoires capturés) et la « Team PvE » (qui combattent les monstres présents dans l'environnement du jeu). Il faut toutefois noter que même si les mécanismes de jeu ont fortement influencé l'organisation interne de la guilde, la manière dont cette dernière l'a mise en place et la gère est inédite et indépendante des structures du monde numérique. Par exemple, les Drakonium coordonnent une grande partie de leur organisation via des sites externes, que ce soit le Discord ou le GDoc (un éditeur de traitement de texte en ligne qui permet de collaborer en temps réel).
- 18 Le principal attrait collectif du jeu consistant à prendre des territoires en *Blackzone*, celui-ci va influencer la formation du social. Pour l'expliquer, notons tout d'abord que l'exploitation des ressources est indispensable à la conquête (et défense) de territoire. Sans ressource, pas d'équipements de combat. De plus, les équipements dans *Albion Online* sont des consommables, c'est-à-dire qu'ils peuvent être définitivement détruits en cas de mort ; une armure, un casque ou une arme étant des éléments fabriquables, ils sont donc remplaçables. Les morts étant légion dans les conflits entre joueurs, les pertes d'équipements sont la norme et il faut constamment en fabriquer d'autres afin de continuer de combattre. Tout l'intérêt d'une guilde est d'organiser la récolte, le stockage et la transformation des ressources de manière telle que tous les membres puissent continuer de prendre et défendre les territoires de la communauté. Cela signifie que l'intérêt de jouer en groupe ne repose pas que sur la force militaire (être le plus de joueurs dans les combats), mais aussi sur des logiques économiques et stratégiques (avoir les ressources nécessaires pour se battre). Une guilde puissante est une guilde capable de fournir efficacement ses membres afin qu'ils servent les intérêts du collectif sans avoir à se soucier des pertes financières personnelles. Ce type de système place tous les membres dans une co-dépendance où chacun est indispensable, que l'on soit récolteur, « crafter », agriculteur ou combattant. En effet, les combattants ne peuvent rien faire sans les équipements fabriqués par les « crafteurs » qui eux-mêmes ont besoin des ressources rapportées par les récolteurs et les agriculteurs. La guilde, en effectuant une division du travail (une équipe pour une tâche précise), pousse ainsi les individus à se spécialiser dans certaines compétences plutôt que d'autres pour améliorer leur efficacité dans la guilde. À ce propos, le Gdoc créé par

les Drakonium reprend toutes les compétences et spécialisations de chaque membre ; de ce fait, on peut facilement repérer qui est bon dans quoi. On peut donc en conclure que l'effort collectif pour conquérir des territoires en *Blackzone* a engendré des structures et une dynamique de groupe particulière. Les mécanismes de jeu ont influencé le social, même s'il faut garder à l'esprit que les comportements des joueurs et des groupes varient également en fonction des objectifs communs, préférences et sensibilités personnelles (Yee et *al.*, 2006, p. 357).

La guilde : Une construction sociale fragile ?

- 19 Que la structure du jeu y soit pour quelque chose ou non, l'équilibre qui maintient une guilde est peut-être plus précaire qu'on pourrait le croire. Cette constatation avait déjà été faite en 2007 par Nick Yee et ses collègues lorsqu'ils étudiaient la sociabilité dans *World of Warcraft* [WoW].¹¹ Ces derniers se sont rendu compte qu'une guilde forme un système social relativement fragile dont une portion non négligeable (environ 10 %) tend à disparaître après un mois d'existence. On parle d'un taux de mortalité (sur un mois) aux alentours de 13 % pour les guildes de WoW (Yee et *al.*, 2007). Les guildes sont des structures sociales pouvant être créées très facilement par tout groupe constitué de plusieurs joueurs. Les difficultés apparaissent dans le maintien de l'existence de cette communauté dans le temps. La question de ce qui fait lien dans la communauté est alors primordiale. Concernant les guildes, je rappelle qu'on parle généralement d'intérêts communs comme source principale de lien entre les joueurs. Comme nous l'avons vu, dans la plupart des cas, les individus rejoignent ou créent des guildes pour des besoins sociaux ou pour des questions pratiques et ludiques. Notons que les données récoltées par Nick Yee montrent que les joueurs sont globalement peu attachés à leur guilde ; il résulte de cela des taux de mortalités élevées ainsi que des « flux migratoires entre guildes très importants » (Yee et *al.*, 2007, p. 9). Autrement dit, les joueurs (pas tous évidemment) auraient tendance à migrer de guilde en guilde à l'intérieur d'un même monde numérique. C'est par exemple ce qu'ont fait les joueurs de la Silentcrow en allant chez les Drakonium, ces derniers effectuant un mouvement migratoire partagé par bien d'autres joueurs issus d'autres guildes. Notons que les raisons poussant les joueurs à bouger peuvent néanmoins diverger, les communautés différenciant les unes des autres.
- 20 En moyenne, les guildes n'ont pas tendance à grossir sur le long terme, mais connaissent plutôt régulièrement de grandes perturbations intérieures ; c'est-à-dire que les membres cherchent à être progressivement remplacés, dans un équilibre entre les gains et les pertes (Yee et *al.*, 2007, p. 9). Ayant observé les Drakonium pendant plus de six mois, j'ai pu constater qu'un nombre significatif de nouveaux joueurs disparaissaient dans les quelques semaines qui suivent leur arrivée. On considère ainsi les guildes comme des « réseaux faiblement maillés » (p. 10) afin d'exprimer le manque d'attachement que la plupart des membres peuvent ressentir les uns envers les autres. Une précision à ces propos se doit d'être faite. La configuration des guildes comportant beaucoup de membres tend à démontrer une division entre un groupe central (le noyau de la guilde) qui joue activement ensemble, et un groupe de membres plus périphériques qui ont peu d'interaction et d'attachement envers le reste de la communauté. Sans oublier que plus il y a de membres, plus il devient difficile de connaître et jouer avec tout le monde (Yee et *al.*, 2007). Cette configuration interne aux guildes expliquerait en partie pourquoi le taux de rotation (et donc les migrations

inter-gilde) est si important. Prenons un exemple plus concret pour expliquer cela. Chez les Drakonium, il existe un noyau dur composé du principal initiateur du projet, le maître de guildes ainsi que ses bras droits habituels, des officiers et les membres dits vétérans. Bref, tout un groupe de membres (environ une quinzaine de joueurs sur la cinquantaine constante de la guildes) est présent depuis la création de la guildes et toujours actif. L'existence de ce noyau dur donne l'opportunité aux grandes guildes, souvent fragmentées en plusieurs sous-groupes de joueurs (qui jouent beaucoup ensemble, bien plus qu'avec les autres membres), de créer des relations très fortes entre certains membres (Yee et al., 2007, p. 10). Cela est possible parce que ces joueurs ont joué ensemble depuis longtemps et ont ainsi partagé une expérience ludique commune. Puis, à côté, il y a une masse de joueurs plutôt volatiles (environ une vingtaine de joueurs au total sur la cinquantaine constante de la guildes) qui tendent à partir pour être régulièrement remplacés par d'autres. Toutefois, je n'affirme pas que ce type de configuration soit représentatif de toutes les guildes présentes dans les MMOG. Évidemment que certaines guildes, par exemple les plus petites, ou celles qui mettent plus l'accent sur le *fun* ou le plaisir de jouer ensemble, sont plus centrées sur le social (au sens de relations interpersonnelles) et permettent à la majorité de leurs membres de développer des liens plus forts et stables.

- 21 On peut alors se demander ici pourquoi il existe une séparation entre la périphérie d'une guildes et son noyau et pourquoi les nouveaux arrivants ont des difficultés à passer de l'un à l'autre. L'étude de Nick Yee nous dévoile que « joindre le cœur d'une guildes devient de plus en plus difficile au fur et à mesure de sa croissance, ce qui renforce le problème » (Yee et al., 2007, p. 13). Cette difficulté s'explique, en partie, par un mécanisme de jeu fortement présent dans les MMO : la logique de progression (ou *leveling*¹²). En effet, une trop grande différence de niveau entre les membres rend difficile le fait de jouer ensemble, ce qui « peut être très problématique pour la formation de liens sociaux » (*Ibid.*). Comme déjà évoqué, la variable temporelle est très importante dans la consolidation des liens sociaux (Boellstorff, 2013). Si les membres périphériques ne parviennent pas à passer suffisamment de temps avec les membres plus anciens, des liens solides pourront difficilement se créer. Cela peut même créer une asymétrie entre le groupe de joueurs fondateurs de la guildes, « qui ont tous commencé à jouer au même moment et synchronisent leur progression dans le jeu » (Yee et al., 2007, p. 13), et les nouvelles recrues, qui « ne peuvent former des groupes que si suffisamment d'autres joueurs de même niveau sont disponibles » (*Ibid.*). Cette configuration peut facilement pousser les joueurs à se sentir isolés et à abandonner le groupe si les fondateurs recrutent de nouveaux membres sans prendre en compte les différences de niveau, cet élément influençant grandement la cohésion de la guildes. Ceci pourrait expliquer, en partie, pourquoi certains joueurs ont tendance à bouger de guildes en guildes sans (pouvoir) s'y ancrer durablement.
- 22 La Drakonium a tenté de pallier le problème en instaurant un système de mentorat très tôt. Assez courante dans les jeux vidéo, cette pratique entraîne une meilleure intégration des nouveaux membres puisque les anciens les prennent sous leurs ailes afin de leur apprendre toutes les subtilités à la fois du jeu et de la guildes (Berry, 2009, p. 220). Un grade spécial est même conféré aux officiers prenant en charge les recrues afin de faciliter leurs progressions : celui de « Mentor/recruteur ». Toutefois, et comme le décrit Nick Yee, une tension entre deux éléments subsiste toujours dans les guildes : d'un côté, « les heures disponibles pour jouer chaque semaine » (Yee et al., 2007, p. 13) et de l'autre, « la maintenance du capital social » (*Ibid.*). Puisque le système

de niveau du jeu ne permet pas aux joueurs de jouer ensemble quand leurs niveaux diffèrent trop, si des joueurs ne tiennent pas le même rythme que leurs camarades de jeu, ils seront rapidement isolés du reste du groupe. Cela signifie qu'il est difficile pour des joueurs occasionnels et des joueurs plus intensifs de jouer ensemble au sein d'un même groupe, les deux groupes divergeant en termes de rythme de jeu, et donc de niveau de progression (ces deux éléments étant interdépendants). De ce fait, « il semblerait que les MMO, de par leur structure, ne supportent pas la formation de relations sociales entre joueurs occasionnels » (*Ibid.*). Chez la Drakonium, tous les joueurs occasionnels ont d'ailleurs fini par quitter la guilde au fil du temps, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus du tout, la communauté s'accordant à un rythme de plus en plus intensif et compétitif. Lors de mon terrain, j'ai moi-même expérimenté cette différence de niveau séparatrice lorsque mon mode jeu ne m'a pas permis de jouer avec les mêmes personnes longtemps parce que leur progression était plus rapide que la mienne (mes temps de connexion n'étant pas aussi réguliers que les leurs). Ainsi, j'ai fini par ne plus jamais les croiser et ne même pas remarquer leur départ de la guilde.

- 23 On peut alors dire que l'hypothèse la plus probable pour expliquer l'instabilité structurelle des guildes serait les migrations inter-gilde effectuées par les joueurs ; et ces dernières sont elles-mêmes influencées par les mécanismes de jeu, que ce soit parce que les individus veulent profiter de l'entièreté de l'expérience ludique, ou parce qu'ils n'ont pas réussi à s'ancrer dans un groupe à cause des divergences de niveau. Gardons toutefois à l'esprit qu'il existe une pléthore de raisons pour quitter une guilde et/ou pour en intégrer une autre, même si l'on ne peut ignorer l'influence des structures de jeu. Pour en donner quelques exemples : le fait que les intérêts collectifs ne s'alignent plus sur les intérêts individuels, des conflits internes, des changements trop importants dans l'organisation sociale d'une guilde, ou concernant l'orientation générale, etc. Bref, n'importe laquelle de ces raisons peut être suffisante pour que des joueurs mettent la clé sous la porte ; il est d'ailleurs intéressant de noter que le dernier mouvement qui sera abordé, la migration inter-alliance, est également un élément qui peut jouer dans les migrations inter-gilde.

La migration inter-alliance

Quand les logiques compétitives influencent les nuances du social

- 24 Phénomène assez typique dans *Albion Online*, la « migration inter-alliance » renvoie aux fréquentes migrations d'alliance qu'a connu la guilde que j'ai ethnographiée : la Drakonium. Il est intéressant d'observer que dans cette communauté, la majorité des migrations d'alliance (une dizaine au total sur l'ensemble de mon observation de la guilde, soit sept mois) ont été principalement motivées par des logiques compétitives. La conquête de territoire en *Blackzone* étant la principale source de compétition inter-gilde d'Albion, plus une guilde possède des parcelles de terrain, mieux elle est placée dans le classement. Cette configuration pousse les guildes à se rassembler en alliance afin d'accroître mutuellement leurs chances d'être mieux classés. En effet, qui dit alliance dit accès aux territoires et ressources de l'autre, ce qui accroît la confection d'équipements indispensables à la capture et défense d'autres territoires qui, eux-mêmes, vont offrir un accès à plus de ressources, etc. Dans le processus, la notion de réputation est particulièrement importante puisque dans un contexte où chacun épie les faits et gestes des autres afin de sonder s'ils sont de potentiels alliés ou ennemis, la

moindre décision peut bénéficier ou faire défaut à une guildes. Pour se faire une place parmi les meilleurs du classement d'*Albion Online*, il faut être bien vu en démontrant ses capacités et en s'alliant avec les guildes les plus puissantes et influentes (en entrant dans les meilleures alliances). Des auteurs tels que Nick Yee ont d'ailleurs souligné que le lien entre socialisation et réputation est un élément récurrent, voire même central, dans les MMO (Yee et al., 2007, p. 12). L'exemple le plus couramment cité est la panoplie de différents équipements et objets obtenus grâce à un temps de jeu considérable (et à l'expérience accumulée) possédant une valeur symbolique et sociale forte. Dans beaucoup de jeux, porter une armure prestigieuse, c'est démontrer aux autres joueurs sa puissance et son statut, ce qui n'aurait aucun intérêt s'il n'y avait pas d'audience pour observer ces exploits personnels. Sans oublier que l'idée de construire une identité de joueur d'élite est assez prégnante dans la sociabilité des mondes ludiques (Yee et al., 2007). Toutefois, il est intéressant de constater que dans *Albion Online*, la réputation est une notion qui renvoie plus au collectif (gilde ou alliance) qu'à l'individuel puisque la conquête de territoire ne peut être réalisée qu'en groupe. Sans oublier que seule la guildes est valorisée une fois la tâche accomplie (par exemple, le drapeau de la guildes la mieux classée est affiché partout dans la capitale). Concernant la Drakonium, la volonté de se faire un nom est régulièrement revenue sur la table pour justifier certains choix collectifs : « Quoi qu'on dise, tout le monde s'observe sur Albion, chaque guildes se renseigne sur son voisin [...]. Je pense qu'il serait intéressant de montrer que les Drakonium ne sont pas une guildes de suiveurs, mais une guildes qui peut apporter des choses » (Arasp, 12/02/18).

- 25 Cette importance de la réputation pouvant influencer les nuances du social en ligne découle d'une logique fortement présente dans les MMO : la performance. En décrivant son terrain sur *WoW*, Bonnie Nardi parle même d'« atmosphère compétitive » (Nardi, 2010, p. 57), associant ainsi les univers numériques à des « espaces de jeu performatifs » (p. 65). Boris Beaudé associe la sociabilité à la performance, disant que le jeu crée un environnement social qui encourage les joueurs (de niveaux comparables ou supérieurs) à s'affronter dans le but d'engendrer une progression de jeu quasi permanente (Beaudé, 2012, p. 42) ; ce qui, par la même occasion, pousse à l'interaction sociale. Mais qu'entend-on exactement par performance ? Raphaël Koster précise le terme en disant qu'il renvoie à « des valeurs d'efficacité et de rentabilité, matérialisées par des classements qui déterminent la reconnaissance du joueur au sein du collectif » (Koster, 2011, p. 191). Cette définition rappelle d'ailleurs la manière de concevoir la performance dans les entreprises et institutions (p. 191). De manière assez radicale, Koster pense que le cadre du jeu, plutôt que de donner du sens aux activités de groupe en leur conférant un objectif commun, les pousserait à s'emprisonner dans des formes sociales contraignantes où règne l'injonction à la performance. Il déclare que « paradoxalement, ce sont les relations entre les joueurs qui apparaissent comme l'une des contraintes les plus importantes dans les pratiques de jeu » (p. 192) puisqu'avoir une fonction dans un groupe impose de respecter une série de responsabilités (par exemple, être rentable et efficace). Il faut toutefois nuancer ces propos, notamment en soulignant qu'intégrer une guildes relève avant tout d'un choix individuel que le joueur pose d'entrée de jeu et bien souvent, il sait parfaitement à quoi s'attendre. Ensuite, comme Olivier Servais le souligne, « les guildes les plus efficaces ou les plus recherchées sont souvent très contraignantes » (Servais, 2017b, p. 189). Cet élément peut sembler paradoxal, mais s'explique par la notion de réputation. En effet, « appartenir à un groupe prestigieux rejaillit sur tous ses adhérents. Cela contribue à

valoriser les individus au sein de la communauté des joueurs » (p. 189). Et bien souvent, pour atteindre un haut niveau, il faut produire des règles très strictes. Ainsi, « l'extrême liberté d'adhésion couplée à des contraintes négociées et choisies constitue le point d'équilibre caractéristique de la cohésion qui peut sembler paradoxal pour ce type de collectif » (p. 192).

- 26 Rappelons une fois de plus que ce n'est pas le cas de toutes les guildes, chacune étant différente et ne fonctionnant pas nécessairement selon une logique de performance. Par exemple, Nick Yee a développé trois éléments liés à la jouabilité motivant les joueurs à jouer : l'accomplissement (qui correspond aux différentes manières de gagner du pouvoir dans le contexte de jeu, autrement dit, la performance), les interactions sociales (qui renvoient aux différentes façons d'entrer en relation avec d'autres joueurs) et l'immersion (certains joueurs sont plus attirés par le fait de comprendre en détail le monde numérique et ses règles) (Yee, 2014, p. 29). Il est important de souligner que ces trois éléments ne sont pas exclusifs puisqu'ils coexistent les uns avec les autres (Servais, 2017a, p. 46), les joueurs pouvant jouer pour des raisons incluant tous ces éléments à la fois. Toutes les guildes n'ont pas la même approche de jeu, ni les mêmes formes sociales (le fonctionnement dépend également de la taille et de la composition des membres), même si on ne peut nier l'influence des logiques compétitives dans le contexte social des mondes ludiques.
- 27 Non seulement le fonctionnement social des guildes est complexe, mais il est aussi fluctuant que ses membres. Notons que les migrations d'alliances participent également à ces changements, puisque chaque alliance possède son propre système, ses propres règles, et sa propre organisation. De ce fait, entrer dans telle ou telle alliance influence l'organisation d'une guilde. Certaines sont plus restrictives que d'autres et imposent des obligations (par exemple, devoir consacrer 15 minutes par jour à la défense de territoire) et des restrictions (interdiction de récolter dans les zones des guildes alliées, mais on peut s'y réfugier quand même) qui, si elles ne sont pas respectées, entraînent des sanctions (de la simple réprimande à l'exclusion de l'alliance). Une grande pression peut parfois être exercée sur les maîtres de guildes et hauts gradés pour qu'ils fassent respecter les règles de l'alliance à leurs membres : « On a des ordres, on suit et on cherche pas à comprendre. Moi aussi, ça m'énerve, mais tant pis. [...] C'est pas pour vous ennuyer, c'est simplement que nous, on a nos ordres et on n'a pas le choix. » (Somnoler, 26/06/18). Les contreparties stratégiques (bon placement en *Blackzone*, territoire sécurisé, soutien militaire, etc.) qu'offre une alliance puissante suffisent souvent à légitimer le caractère restrictif qu'elle peut présenter : « Le fait d'être chez [SOOP] [...] nous donne la possibilité d'avoir le contenu le plus riche qu'Albion propose en somme » (Debah, 26/06/18). Un autre élément à évoquer est que le mode décisionnel diffère d'une alliance à une autre. Les alliances étant des ensembles de guildes, les décisions qui sont prises doivent être appliquées par tous ; cela signifie donc qu'elles ont une influence particulièrement prégnante. Certaines alliances adoptent une politique démocratique où toutes les guildes ont leur mot à dire, alors que d'autres agissent plutôt sous un mode dictatorial où seule la guilde dominante décide pour tous. Entre ces deux cas de figure se trouve toute une panoplie de nuances.
- 28 Les Drakonium sont un parfait exemple de l'influence que peuvent exercer des changements d'alliances sur l'organisation d'une guilde (notons également que la guilde choisit souvent ses alliances en fonction de l'expérience ludique qu'elle recherche). Comme je l'ai déjà évoqué plus haut, l'orientation compétitive n'a pas

toujours été présente dans cette guildes puisqu'elle est passée d'un style de jeu plutôt occasionnel vers un style de plus haut niveau au fil du temps. A ses débuts, elle valorisait plutôt les relations interpersonnelles en étant composée de joueurs occasionnels, tout en ayant une organisation bien structurée. Il faut d'ailleurs noter qu'une bonne organisation n'est pas forcément liée à des logiques compétitives puisque plus une guildes est grande, plus elle aura tendance à adopter une structure formelle et stricte. Cela s'explique par le fait qu'améliorer la communication entre les membres permet de contenir les tensions sociales et les mécompréhensions dans les grands groupes (Yee et al., 2006, p. 348), et ce, indépendamment des objectifs visés. Les changements d'orientation qu'a connus la guildes se sont faits en parallèle de changements d'alliances fréquents qui ont, eux-mêmes, rendu difficile la consolidation d'une même dynamique sur le long terme. En effet, le choix des alliances s'est généralement fait en fonction des objectifs (ludiques) visés puisque pour que la guildes intègre une alliance, il doit y avoir un partage d'intérêts communs. Ainsi, lorsque des joueurs/guildes ne partagent plus les intérêts de la guildes/de l'alliance, ils partent, et d'autres, plus en phase avec l'expérience proposée, les remplacent ; ce qui contribue à changer petit à petit la dynamique sociale. Dans un tel contexte, fluctuant et compétitif, il est très difficile de s'ancrer durablement dans une même alliance, surtout si la communauté est animée par des objectifs de performance qui favorisent une instrumentalisation des liens. La migration inter-alliance n'a alors rien d'anodin et peut autant influencer la dynamique sociale d'une guildes qu'une migration d'un monde numérique à un autre ou qu'un changement de guildes par ses membres.

Conclusion

- 29 Nous avons pu examiner dans cet article trois formes de migration que les joueurs peuvent expérimenter au sein des mondes numériques de type MMOG, ainsi que leur influence sur le fonctionnement des guildes. Ces mouvements n'ont rien d'anodin, car leur fréquence peut grandement influencer les formes de sociabilité au sein des communautés de joueurs. Nous avons également pu voir l'influence que peuvent exercer les structures de l'environnement ludique sur ces mouvements de joueurs, ces dernières ayant leur rôle à jouer dans ces dynamiques sociales particulières. Il faut toutefois approcher le sujet des migrations virtuelles avec beaucoup de prudence, car nombreuses et diverses sont les raisons pouvant pousser les joueurs à ne pas s'ancrer durablement au sein d'un même espace (que cet espace soit un univers numérique tout entier, une guildes ou une alliance). Les migrations de joueurs sont chose courante dans et à travers les espaces numériques, ce qui invite à développer de futures études sur ce phénomène.
- 30 Certaines pistes ont d'ailleurs été explorées dans le cadre de ce travail présentant des données ethnographiques sur *Albion Online* et les guildes *Drakonium* et *Silencrow*. À ma question « quels sont les effets des migrations virtuelles sur les sociabilités construites préalablement ? », on peut classer les réponses en trois catégories en suivant la typologie présentée. Tout d'abord, les migrations inter-monde, ici illustrées par la guildes « *multigaming* [multi-jeux] » *Silencrow*, démontre le caractère fragmenté d'une présence en ligne multiple. Notons que même s'il existe une segmentation structurelle (par jeux), le lien communautaire peut être maintenu par le biais d'un espace commun (hors monde numérique)¹³ et des pratiques ludiques similaires. Ensuite, les migrations

inter-gilde, quant à elles, influencent autant la stabilité de ces communautés virtuelles qu'elles n'en sont tributaires. On a pu voir que les logiques de jouabilité peuvent favoriser certains types de configurations sociales (guildes actives et compétitives), au détriment d'autres (guildes ou joueurs occasionnels), ceci entraînant des migrations de joueurs (essentiellement inter-gilde). En même temps, les migrations inter-gilde font partie intégrante du fonctionnement normal d'une communauté puisqu'ils permettent le renouvellement de la masse volatile gravitant autour du noyau central (composés des membres piliers). Notons que les structures inhérentes aux mondes ludiques jouent leur rôle dans le processus (par exemple, la logique de progression). Enfin, les migrations inter-alliance contribuent à accentuer la fragilité structurelle des guildes tout en démontrant l'influence d'un environnement compétitif. Rappelons, en effet, que le système d'alliance fait partie intégrante du contenu haut niveau du jeu *Albion Online*, ce dernier étant ainsi parcouru par des logiques de performance fortes.

- 31 Rappelons que cette étude comporte évidemment des limites. Cette recherche a été effectuée dans le cadre d'un mémoire universitaire obligeant à réduire le champ d'investigation à la fois dans le temps (une période de temps s'étalant de mars 2017 à mai 2018) et dans l'espace (deux mondes virtuels et deux guildes différentes). De plus, toutes les données récoltées ainsi que leurs analyses sont rattachées à une expérience ethnographie réduite et localisée. La présente typologie (comportant trois types de migrations virtuelles) a été décrite de manière sommaire. Toutefois, le but recherché est d'apporter une première approche de la question des migrations virtuelles en présentant une typologie directement issue de mon terrain ethnographique et des ébauches de réflexion. Ainsi, ce présent texte constitue une première entrée en matière concernant les migrations virtuelles, ce sujet n'étant pas beaucoup abordé dans les études sur les MMOG.

BIBLIOGRAPHIE

- AURAY N. (2003), « L'engagement des joueurs en ligne : Ethnographie d'une sociabilité distanciée et restreinte », *Les Cahiers du numérique*, 2, pp. 83-100.
- BEAUDE B. (2012), « Les jeux vidéo comme espaces de médiation ludique », in H. Ter Minassian, S. Rufat et S. Coavoux (dir.), *Espaces et temps du jeu vidéo*, Lyon, Questions théoriques, pp. 28-52
- BERQUE A. (1997), « Biosphère ou cybermonde ? », *Les cahiers de médiologie*, 3, pp. 75-81.
- BERQUE A. (2000), *Écoumène : introduction à l'étude des milieux humains*, Paris, Belin.
- BERRY V. (2009), « Communautés et mondes virtuels : Entre sociabilité ludique, agrégation homogène et carnaval », in S. Pasquier (dir.), *Qu'est-ce qu'une communauté ?*, Paris, L'Harmattan, pp. 215-233.
- BOELLSTORFF T. (2013), *Un anthropologue dans Second Life : une expérience de l'humanité virtuelle*, Louvain-la-Neuve, Academia.
- CASILLI A. (2010), *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Le Seuil.

- KOSTER R. (2011), « En quoi les jeux vidéo sont-ils des espaces sociaux ? », in H. Ter Minassian et S. Rufat (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Lyon, Questions théoriques, pp. 181-195.
- NARDI B. (2010), *My Life As a Night Elf Priest : An Anthropological Account of World of Warcraft*, Michigan, The University of Michigan Press.
- PASQUIER S. (2009), « De la communauté au territoire et du territoire à la communauté », in S. Pasquier (dir.), *Qu'est-ce qu'une communauté ?*, Paris, L'Harmattan, pp. 101-132.
- PEARCE C. (2009), *Communities of Play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*, Massachusetts, The MIT Press.
- RHEINGOLD H. (1995), *Les communautés virtuelles*, Paris, Addison-Wesley France.
- RUFAT S. et TER MINASSIAN H. (2011), « Espaces et jeu vidéo », in H. Ter Minassian et S. Rufat (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Lyon, Questions théoriques, pp. 66-87.
- SCHRECKER C. (2009), « Qu'est-ce que la communauté ? Réflexions sur le concept et son usage », in S. Pasquier (dir.), *Qu'est-ce qu'une communauté ?*, Paris, L'Harmattan, pp. 31-50.
- SEBILLE P. (2012), « Appréhender la migration : génération, temps, espace », *La fabrique des migrations*, <https://fabricamig.hypotheses.org/19>.
- SERVAIS O. (2017a), « L'eschatologie "No life". Incorporation et Avatarisation d'érémisme digital », *Social Compass : international review of sociology of religion*, 64, pp. 42-59.
- SERVAIS O. (2017b), « Avatars, guildes et joueurs intensifs. De la dépendance à la reliance dans World of Warcraft », in A. Ceriana Mayneri (dir.), *Entre errances et silences. Ethnographier des souffrances et des violences ordinaires*, Louvain-la-Neuve, Academia-Bruylant, pp. 171-197.
- YEE N., DUCHENEAUT N., NICKELL E., WILLIAMS D., XIONG L. & ZHANG Y. (2006), « From Tree House to Barracks : The Social Life of Guilds in World of Warcraft », *Games and Culture*, 4, pp. 338-361.
- YEE N., DUCHENEAUT N., NICKELL E. & MOORE R. (2007), « Une solitude collective ? Observations sur le capital social dans un jeu vidéo multi-joueurs : World of Warcraft », *Culture d'univers*, pp. 47-64.
- YEE N. (2014), *The Proteus Paradox - How Online Games and Virtual Worlds Change Us - and How they Don't*, New Haven, Yale University Press.

NOTES

1. Monde numérique : Terme désignant un monde (généralement issu de jeux vidéo massivement multijoueurs) qui est à la fois persistant et multi-utilisateur, accessible via Internet, et dans lequel les joueurs peuvent interagir (que ce soit avec l'environnement ou avec d'autres utilisateurs) via des avatars (des représentations virtuelles). Pour y faire référence, je vais employer divers termes de manière indifférenciée, que ce soit monde/univers numérique/en ligne/ludique.
2. MMOG : Acronyme de « Massively Multiplayer Online Games » qui signifie en français « Jeux en ligne massivement multijoueurs ».
3. J'utilise les termes relatifs aux pratiques vidéoludiques en anglais, car c'est ainsi qu'ils sont employés par les acteurs de terrain de ma recherche.