



HAL
open science

Entre collectif et individuel, les dynamiques de la performance dans le mode Player versus Environment du MMORPG : étude de cas : World of Warcraft

Emile Kohler

► To cite this version:

Emile Kohler. Entre collectif et individuel, les dynamiques de la performance dans le mode Player versus Environment du MMORPG : étude de cas : World of Warcraft. Sciences de l'information et de la communication. 2021. hal-03472012

HAL Id: hal-03472012

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03472012v1>

Submitted on 9 Dec 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

UFR SCIENCES HUMAINES
ET SOCIALES - METZ

crem centre
de recherche
EA 3476 sur les médiations
communication, langue, art, culture

Master 1
Mention Information communication
Spécialité Création de projets numériques

Entre collectif et individuel, les dynamiques de la performance dans le mode Player versus Environment du MMORPG

Etude de cas : World of Warcraft

*Mémoire de recherche en vue de l'obtention du Master 1
Mention Information communication*

présenté par

Emile Kohler

Directeurs de recherche : Di Filippo Laurent et Vitaly Buduchev

Année universitaire 2020-2021

Sommaire

Introduction.....	3
Contextualisation	3
Etat de l’art.....	5
Méthodologie	7
Observation participante.....	7
Entretiens.....	10
Chapitre 1 – Les premiers pas vers la performance, du <i>levelling</i> au <i>endgame</i>	12
1.1. La découverte d’Azeroth.....	13
1.2. L’interface du joueur comme outil de performance	16
1.3. Le <i>levelling</i>, une course au <i>endgame</i>.....	21
Chapitre 2 – La dynamique collective de la performance dans le <i>endgame</i>	27
2.1. Du recrutement à l’engagement, des processus calqués sur le monde du travail.....	29
2.2. Entre l’individu et le groupe, une dynamique à double sens pour performer.....	35
2.2.1. L’individu au service du groupe	37
2.2.2. Le groupe au service de l’individu.....	39
Chapitre 3 – Le paroxysme de la performance dans les donjons et les raids.....	42
3.1 Les rituels d’une guilde PVE de haut niveau.....	43
3.1.1. L’optimisation de l’avatar	43
3.1.2. Les raids dans World Of Warcraft le lieu de la performance collective.	46
3.1.3 . La relation entre cohésion et performance dans les raids.....	51
3.2. Le référentiel de la performance : les classements des joueurs	53
3.3.3 La performance comme monnaie d’échange	58
Conclusion	62
Table des illustrations.....	65
Bibliographie	66
Annexe.....	70

Introduction

Contextualisation

« Un bon sujet de recherche est celui auquel on tient [...] on ne peut pas aller au bout d'un sujet si on ne le sent pas ». Ces quelques mots, prononcés par Jacques Walter, enseignant chercheur au CREM à l'Université de Lorraine, ont influencé l'orientation de ma recherche. Dès lors, j'ai engagé une réflexion personnelle en lien avec mes centres d'intérêt et également mes expériences passées. Naturellement, des questions en rapport avec mes expériences en tant que joueur de jeux vidéo ont rapidement émergé. C'est à partir du concept de l'expérience utilisateur que j'ai commencé ma réflexion. Progressivement, j'ai mis en perspective mes expériences passées. C'est très jeune que j'ai été initié aux jeux vidéo en obtenant la Gameboy Advance avec laquelle j'ai fait l'expérience de mes toutes premières aventures en solo. En 2012, j'ai commencé à jouer en ligne avec des amis à des jeux de rôle Massivement multijoueur en ligne ou *Massively multiplayer online playing games* (MMORPG). Un joueur de MMORPG incarne un avatar dans un monde virtuel, avec d'autres joueurs, guidé par un scénario de quête. Cette phase permet au joueur de faire progresser son personnage dans l'environnement, par le biais de points d'expériences, points de compétences et de gains d'équipements. Ce cheminement d'actions tend à conduire le joueur vers une fin scénaristique du jeu, qui se matérialise, pour beaucoup, par un combat épique contre le « boss final ». Les MMORPG suivent ce fil conducteur de l'expérience sur le jeu et « permettent de partager une expérience en temps réel » (Heaton, 1994). Je découvre alors le jeu *World Of Warcraft* (WOW) qui marque un véritable tournant pour moi en tant que joueur. J'entrevois alors un vaste monde avec une multitude d'autres joueurs. Pour la première fois, j'intègre une communauté et je joue en coopération avec des joueurs sur lesquels je prends exemple pour me perfectionner dans le jeu. La chronophage de WOW, l'implication qu'il demande et son évolution depuis sa sortie en 2004 m'ont conduit à me poser des questions et à m'intéresser à l'expérience utilisateur d'un joueur. Pour pouvoir appréhender cette expérience utilisateur, il était nécessaire de m'orienter vers un jeu avec beaucoup d'interactions entre les joueurs et leur environnement virtuel. Ainsi, mes connaissances sur la typologie des jeux m'ont permis d'orienter mon choix vers l'observation d'un MMORPG plutôt qu'un *Role play game*

(RPG), un *First person shooter*¹ (FPS), un jeu narratif, un jeu de survie ou bien encore un jeu d'aventure en solo.

Plusieurs MMORPG références sortent du lot, *DOFUS* (en 2004), *World Of Warcraft* (en 2004), *Everquest* en 1999, le corpus de jeux *Final Fantasy*, *Seigneur des anneaux Online*, et bien d'autres. J'ai confronté plusieurs critères de sélection pour déterminer quelles allaient être mes sources d'observations pour produire de la donnée utilisable dans mon travail de recherche. En effet, l'étude d'un terrain suggère, d'être en capacité de pouvoir accéder à l'environnement. Les jeux vidéo précédemment évoqués étaient sortis au début des années 2000 et des questions se posaient concernant leur actualité, leur jouabilité et leur attractivité. Ainsi, j'ai fait le choix de présenter comme terrain d'étude le jeu *World of Warcraft* tout d'abord pour mon appétence pour les jeux MMORPG, pour mon expérience en tant qu'ancien joueur et également pour l'engouement toujours présent aujourd'hui autour de ce jeu au regard du nombre de ses abonnés. Ce choix a également été renforcé par le fait qu'une nouvelle extension du jeu allait sortir créant un nouvel engouement pour les fans. Je me suis positionné sur la thématique de l'expérience utilisateur. Cependant, j'avais besoin de la cibler davantage. J'ai commencé par des lectures sur les Sciences du jeu. En effet, *World of Warcraft* est un terrain qui a fait l'objet de beaucoup d'études anglophones et françaises qui répondent à des théories du jeu et à l'avènement des communautés 2.0 du web, (Cardon, 2008). Afin de confronter la théorie à la pratique, j'ai engagé une observation participante pour m'imprégner de l'univers auquel je portais de l'intérêt depuis mon enfance. Mes premières heures d'observation m'ont fait reconnaître des phénomènes dans les interactions entre les joueurs que je ne connaissais pas jusque-là. En effet, les méthodes de communication interpersonnelles entre les joueurs mettaient très fortement en évidence les prouesses de chacun pour se démarquer des autres. C'est à partir de ces premières observations que j'ai décidé de cibler davantage ma recherche dans *WOW* sur la notion de performance. Cette notion me semblait omniprésente dans le jeu, le désignant ainsi comme le terrain de recherche propice à l'étude de celle-ci. De plus, les MMORGP et plus particulièrement *WOW* font état d'une dichotomie entre deux styles de jeu le *Player versus environnement*² (PVE) et le *Player versus Player*³ (PVP). Cette

¹ Jeu de tire à la première personne.

² Style de jeu commun à tous les jeux de rôle où les joueurs jouent contre l'environnement mus par l'ordinateur.

opposition nette entre ces deux aspects du jeu m'a conduit à spécifier ma recherche. Ainsi le PVP demandant un investissement personnel conséquent pour arriver à une maîtrise du jeu suffisante pour à la fois jouer et observer, j'ai choisi d'orienter l'étude des manifestations de la performance à travers le PVE.

De fait, j'ai pu dégager la problématique suivante : « **Comment se manifeste la notion de performance dans le mode PVE des MMORPG ?** », étude de cas : **World Of Warcraft**. L'objectif de ce travail consiste à démontrer comment la notion de performance s'installe dans un jeu vidéo, par quel moyen elle se traduit, comment elle est relayée et appréhendée par le joueur. Dans le cadre de cette problématique, je serai amené à m'intéresser à la façon dont la performance est traitée à différentes étapes du cheminement de mon avatar dans le jeu que ce soit au niveau du joueur de façon individuelle, de la communauté de joueurs, de la guilde et également au niveau des relations entre les guildes.

Etat de l'art

Pour démarrer cette recherche, je vais m'intéresser aux différentes acceptions de la performance.

Le terme performance est un terme polysémique qui est employé dans de nombreux domaines depuis plusieurs années maintenant que ce soit dans le domaine du sport ou le monde de l'entreprise et de la gestion. Paradoxalement, plus le terme est employé plus il devient flou et il devient difficile d'en donner une définition claire. En effet, nous évoluons dans une société où la performance est omniprésente et ce terme est de plus en plus utilisé pour décrire des réalités différentes. Pour essayer d'en donner une définition précise, je vais dans un premier temps m'appuyer sur l'étymologie du mot performance. Le mot « performance » provient du mot anglais *performance*, dérivé de *to perform* (réaliser, accomplir) qui est lui-même issu de l'ancien français « parformer ». Il est intéressant de s'arrêter à l'étymologie de ce mot puisque *to perform* recèle deux sens différents. Il renvoie d'abord à la réalisation d'un exploit, une réussite immédiate et il renvoie également à la possibilité d'évoluer dans un milieu hostile sur un long terme. Le mot est apparu dans le dictionnaire français en 1839 dans le domaine du sport comme

³ Opposé au PVE, style de jeu lié aux jeux de rôle permettant aux joueurs de s'affronter, en français Joueur contre Joueur (JCJ).

terme de turf pour exprimer les résultats d'un cheval de course. En 1876, le terme est employé au pluriel afin d'exprimer les résultats chiffrés d'un athlète. Ensuite, le mot performance s'est étendu à d'autres domaines comme la technologie pour décrire l'ensemble évalué ou chiffré des potentialités d'un appareil. Le terme est ensuite passé dans le langage courant pour exprimer la manière de faire les choses. La plupart du temps quand on parle de performance on fait référence à un résultat chiffré afin de pouvoir se comparer à soi-même ou aux autres dans une logique de classement. La performance peut être de façon objective l'obtention du meilleur résultat à un instant T. Elle peut également être le cheminement, l'action en elle-même plus que le résultat. Le terme de performance est particulièrement employé dans le domaine du sport dans lequel il renvoie à la mesure précise des exploits et également à la victoire en elle-même.

Début des années soixante-dix, le mot performance fera même son apparition dans le domaine de l'Art, une performance étant une action artistique entreprise par un ou des artistes en présence du public. Selon Z. Issor (2017) qui s'est intéressé à la performance en entreprise, la performance renvoie également à une idée de gestion. Elle nécessite des indicateurs et des rapports entre résultats obtenus et moyens mis en œuvre pour les obtenir. Ainsi, le concept de performance en entreprise est multifactoriel, il va au-delà de la notion de résultats en intégrant d'autres indicateurs comme la productivité, la mobilisation des employés ou encore le climat de travail (Morin, Savoie et Beaudin, 1994). A. Bourguignon (1997, p. 90-91) qui s'est intéressé à la performance dans le domaine de la gestion identifie trois sens à la performance. Pour lui, « la performance est succès » et dans ce sens, elle dépend ainsi de la représentation que l'on se fait de la réussite. Dans ce sens, la performance est donc subjective. La performance peut également être « résultat de l'action », dans ce sens il n'y a pas de jugement de valeur. Il identifie un troisième sens, « la performance est *action* ». Dans ce sens, la performance est un processus et non pas un résultat à un moment donné. A partir de cette première définition de la performance, mon travail de recherche va consister à m'intéresser à la façon dont la notion de performance est envisagée dans le jeu *WOW* en mode PVE lors de différentes étapes du jeu tout au long de la progression d'un personnage que ce soit en solitaire ou au sein de différents groupes notamment les guildes.

Méthodologie

Le protocole de recherche que je mets en pratique se déroule en plusieurs étapes clés. La technique d'enquête que je réalise pour mon travail est l'observation participante. En effet, la problématique de mon sujet de recherche consiste à expliquer comment s'inscrit la notion de performance dans le jeu *World Of Warcraft*. Pour comprendre comment ce phénomène intervient dans le jeu, il est nécessaire, dans un premier temps, d'observer l'environnement de mon étude. Dans un deuxième temps, pour compléter cette observation de terrain et récolter d'autres données je devrai réaliser des entretiens avec des joueurs de ce jeu. Ces entretiens me permettront d'infirmer ou de confirmer des observations pour apporter un regard extérieur sur l'enquête que je pourrai ensuite confronter avec des analyses scientifiques pour rendre compte des phénomènes étudiés. L'importance de mener des entretiens me permet d'accéder au réel des joueurs mais également à l'interaction entre le joueur et le jeu.

Observation participante

L'observation participante requiert du temps. Un temps conséquent d'observation qui s'explique aussi par le temps que prend l'observateur pour s'adapter et assimiler les mécaniques de son milieu. Dans mon cas, c'est une étape que je maîtrise déjà mais paradoxalement mon expérience passée sur le jeu n'est pas non plus qu'un avantage comme cela pourrait le faire penser. En effet, cette connaissance et cette proximité que j'entretiens avec ce jeu m'obligent à revoir ma position en tant que chercheur-joueur (Di Filippo, 2011). Selon la sociologue N. Heinich (2002 : 118), le rôle du chercheur « est de comprendre et d'expliquer le monde social, grâce à des méthodes spécifiques », celui de l'expert « d'utiliser la connaissance qu'on a d'un domaine pour répondre à des demandes pratiques ». Dans mon cas, je devrai m'appuyer rigoureusement sur des méthodes scientifiques pour ainsi créer un déplacement réflexif dans le but de me positionner en tant que chercheur et non en tant que joueur expert à travers mon observation participante.

Cette technique de recherche a été popularisée au début du XXème siècle par des anthropologues et ethnographes tels que Bronislaw Malinowsky. Selon lui, le chercheur

doit lui-même effectuer le travail sans passer par des intermédiaires. C'est pourquoi il prône l'observation participante.

L'apprentissage de la langue de la population étudiée constitue une compétence indispensable pour pouvoir mener à bien une observation. Pour mieux comprendre ce que l'on observe, il est essentiel de s'immerger dans l'environnement que l'on souhaite étudier. Ainsi, l'observation des mondes virtuels requiert des connaissances minimums de vocabulaire, de technique et de mode opératoire de joueur. Au même titre que les anthropologues se devaient de maîtriser la langue des populations qu'ils étudiaient, il existe un langage particulier entre joueurs qu'il m'est nécessaire de maîtriser. Des expressions et des mots, parfois inventés ou repris de la langue anglaise, sont utilisés par les joueurs pour relater de certains phénomènes.

L'observation participante est une méthode scientifique empirique. D'après G. Derèze (2019), il convient d'orienter la recherche, en sciences sociales, vers une démarche empirique. En effet, « l'approche empirique est la tentative de compréhension d'une part du monde social (et communicationnel) par la mise en œuvre de démarches concrètes, vivantes et au contact direct des personnes et des lieux qui sont concernés par la recherche. Il s'agit, en fait, de séjourner et de mener une action de recherche au sein d'une part du monde social ». Deux cadres s'ajoutent à cette perspective empirique de recherche. L'observation suppose deux notions, l'induction et la déduction. Dans mon cas d'étude, je me base essentiellement sur les observations pour établir un plan de recherche. En ce sens, c'est à travers une méthode empirico-inductive que je conduirai ma recherche.

« Le travail de terrain sera envisagé ici comme l'observation des gens *in situ* : il s'agit de les rencontrer là où ils se trouvent, de rester en leur compagnie en jouant un rôle qui, acceptable pour eux, permette d'observer de près certains de leurs comportements et d'en donner une description qui soit utile pour les sciences sociales tout en ne faisant pas de tort à ceux que l'on observe. Même dans le cas le plus favorable, il n'est pas facile de trouver la démarche appropriée » (Hugues, 1996). L'observation d'un jeu en ligne comme terrain diffère d'une observation objective de la vie courante. Le terrain observé peut présenter des contraintes pour l'enquêteur qu'il doit prendre en compte en amont. *World Of Warcraft* est un terrain virtuel en ligne qui évolue en permanence. Puisque c'est un jeu massivement multi-joueurs sur des serveurs virtuels qui ne s'arrêtent que lors de maintenances techniques, il m'est possible de procéder à une observation à tous les moments de la journée. Je ne dispose pas de contrainte horaire

comme par exemple dans le milieu professionnel où des horaires de présences sont imposés. L'observation est partielle et partiale. On ne peut pas observer la totalité d'une situation. Ainsi, j'ai décidé de certains critères d'observation et d'angler ma recherche autour de la notion qui m'intéresse aujourd'hui : la performance.

Afin de mieux référencer mes observations et de conserver les données que je récolte, j'ai choisi de prendre en enregistrement certaines de mes aventures en tant qu'observateur dans le monde de *World Of Warcraft*. Ces enregistrements auront plusieurs objectifs. D'une part, ils me permettront de garder une trace de mon observation et de pouvoir réviser des passages pour faire le constat et l'analyse de certains phénomènes. D'autre part, à la manière d'une caméra de surveillance, je pourrais observer en rediffusion des éléments que je n'aurais pas vus pendant mon immersion. Enfin, ils permettront d'attester de la fiabilité de ceux-ci. J'utilise la méthode du « carnet de recherche » (Derèze, 2019), pour rendre compte et garder en mémoire mes observations de terrain. Puisque j'effectue un travail de recherche sur un environnement en ligne et avec les outils qui sont à ma disposition, je fais le choix d'adapter cette méthode. En effet, là où il est préconisé d'indexer des constats par « (C) » dans un carnet de recherche, je choisis de prendre des *screenshots*⁴ de mon écran de jeu que je numérote et auxquels j'ajoute la date et le lieu du cliché. Ainsi, j'ai donc plusieurs niveaux d'approche dans mon observation participante. Un premier niveau où je repère des éléments dans l'action. Puisque mon terrain m'impose d'être actif et participant, des éléments peuvent donc m'échapper et c'est pourquoi la technique du Screenshot et de l'enregistrement d'écran m'apporte un deuxième niveau d'observation. Ce deuxième niveau d'observation me permet de réviser les différents clichés réalisés pendant une séquence de jeu, de procéder à une seconde observation de mes propres actions « après coup » sans être court circuité par les facteurs du jeu. Il m'est alors possible de reconnaître des éléments qui auraient pu m'échapper pendant l'observation *in situ*. De plus, la méthode d'enregistrement sur ordinateur récupère aussi les données sonores. Ce qui me permet de pouvoir commenter mes séquences de jeu à la manière d'un streamer qui animerait du contenu vidéoludique pour des spectateurs. Ici, je suis le seul spectateur, pour le moment, de mes observations. Ainsi commenter les séquences de jeux observées et récupérer la bande son permettent de comprendre, selon le terme d'Edgar Morin, les « adhérences subjectives », les sentiments, les impressions

4 Traduction française : Capture d'écran. Méthode d'enregistrement de l'écran sous la forme d'un fichier graphique.

qui me traversent et qui me troublent quant à la situation vécue. Les adhérences subjectives permettent de rendre compte et de dégager des éléments potentiels et hypothétiques du cadre. En enregistrant mes séquences, je peux aussi faire parler les méta-réactions dans mes propres situations de jeu et d'observation que je peux ensuite reprendre et analyser après-coup.

Entretiens

L'entretien est une méthode utilisée en science sociale qui peut être couplée à d'autres méthodes telles que, dans mon cas, une observation participante. Les entretiens que je vais mener me permettront d'interroger les joueurs sur leur pratique et ainsi ancrer les réponses dans le réel de leurs actions. L'entretien de recherche est un outil d'évaluation qualitatif qui permet de comprendre l'autre. Selon J-C. Vilatte (2007), l'entretien est un moyen d'établir un lien direct dans l'objectif de recueillir des informations. L'entretien permet d'appréhender le vécu des joueurs. Ce qui est important de reconnaître est la façon dont ils ressentent et vivent les choses dans le jeu. Cette technique de l'entretien est considérée comme essentielle pour recueillir certaines informations et notamment avoir accès à la dimension émotionnelle. Dans le cadre de ma recherche sur la notion de performance dans le jeu vidéo *World Of Warcraft*, cette dimension émotionnelle a toute son importance. Pour mener à bien un entretien il faut faire preuve de clarté et créer une relation de confiance avec le sujet. « La qualité de l'entretien dépendra de la qualité de la relation de confiance qui aura été créée » (Vilatte, 2007). L'entretien demande une grande dextérité. Il faut être capable d'un traitement rapide de l'information pour relancer l'interviewé à bon escient.

Dépendant du degré de structuration, il existe plusieurs types d'entretien. Les entretiens que je vais mener sont semi-directifs, simplement guidés par un guide d'entretien conçu en amont. L'objectif est de laisser l'interviewé s'exprimer librement et de le questionner quand il n'a pas abordé par lui-même certaines thématiques qui nous intéressent dans notre recherche. La façon dont on effectue les relances est extrêmement importante en évitant les questions fermées pour inciter l'interviewé à donner le plus d'exemples et le replonger dans son vécu.

J'ai choisi de m'entretenir avec cinq joueurs de *World Of Warcraft* ayant des profils variés. Dans le but d'étudier les différentes perceptions de la performance, j'ai décidé d'interroger des personnes d'une même guildes ayant des rôles différents. Ainsi, Pour

questionner la notion de performance intragilde en fonction du rôle que l'on joue au sein d'une communauté, j'ai décidé d'interviewer le « chef de la guilde » et un autre joueur avec un rôle moindre. J'ai décidé d'interroger un joueur qui évolue à haut niveau dans le jeu afin d'appréhender la notion de performance à l'échelon le plus haut. J'ai choisi également d'interroger un joueur dont les activités sont polyvalentes afin d'apporter un regard plus comparatif avec le PVE de *WOW*. Enfin, j'ai rencontré un joueur plus ancien pour apporter de la pertinence à travers une expérience de jeu plus vaste.

Chapitre 1 – Les premiers pas vers la performance, du *levelling* au *endgame*

World Of Warcraft a déjà fait l'objet de nombreuses études anthropologiques et ethnographiques concernant les communautés du web. Encore récemment, certains anthropologues se sont incarnés dans *La peau des gamers* (Servais, 2020), afin d'étudier la construction des liens sociaux entre les joueurs à travers ce MMORPG. De même, j'ai choisi *World Of Warcraft* comme terrain d'étude pour des raisons similaires. En effet, les principes du MMORPG et plus particulièrement *World Of Warcraft*, développeraient des facultés mentales et collaboratives que peu d'autres dispositifs permettent d'obtenir. (T. Philippette, 2015). Dans l'étude des manifestations de la performance dans le *Player Versus Environment*, il s'agit d'étudier un terrain propice à la collaboration joueur – joueur pour comprendre comment s'établissent les phénomènes liés à la performance.

Comme je l'ai décrit en introduction *World Of Warcraft* est un terrain d'étude fabuleux et qui perdure malgré son ancienneté. Avec près de quatre millions de joueurs abonnés en 2021 contre près de six millions en 2005, un an après sa sortie, nous pouvons considérer que le jeu garde une attractivité importante pour les joueurs. *Blizzard Entertainment*, qui fusionne avec *Activision* en Juillet 2008, propose des contenus aux joueurs et diversifie les serveurs de jeu pour continuer à faire vivre le monde d'Azeroth⁵. En 2019, un nouveau concept du jeu est sorti. Après de nombreuses demandes délivrées par les communautés de joueurs nostalgiques, les concepteurs ont remis au goût du jour la toute première version du jeu : *World Of Warcraft Classic*. Sur ces serveurs qui évoluent en parallèle du jeu actuel, de nombreux joueurs tentent de revivre leurs émotions d'antan. Ces choix directifs ont notamment permis à *Activision Blizzard* de garder un nombre conséquent de joueurs abonnés ces dernières années.

Pour ma part, je ne me suis pas investi sur ces serveurs-ci. En réalité *World Of Warcraft Retail* (version actuelle) et *World Of Warcraft Classic* sont deux jeux bien différents de par les aspirations des communautés de joueurs et par l'environnement du jeu lui-même. Dans un souci d'efficacité en tant qu'ancien joueur, j'ai fait le choix de m'installer sur

⁵ Nom du monde dans lequel se déroule l'histoire de *World of Warcraft*.

la version actuelle du jeu, dans laquelle j'avais déjà des repères, afin d'étudier en immersion les joueurs et les manifestations de la performance.

1.1. La découverte d'Azeroth

World Of Warcraft (WOW) est un jeu massivement multijoueur en ligne dans lequel on incarne un personnage, on combat contre des monstres, on remplit des quêtes données par des *personnages non-joueurs* (PNJ) on récolte des ressources et on obtient des équipements ou des récompenses variées (réputation ou monnaie d'échange). Notre aventure dans le jeu suit une trame scénaristique et narrative à travers différents continents et territoires.

Lorsque l'on crée un personnage, on a le choix entre plusieurs races qui appartiennent à une faction. C'est ce qui va donner le *personnage versus personne* (PVP). A l'origine, il y a deux factions qui s'opposent dans le Lore⁶: La Horde et l'Alliance. Les races de personnages faisant partie de l'Alliance sont les *Humains*, les *Elfes*, les *Nains*, les *Gnomes*. Dans la Horde on retrouve les *Orcs*, les *Trolls*, les *Taurens* et les *Morts-vivants*... Au fil des extensions, de nouvelles races sont apparues dans le jeu et ont intégré les factions. Par exemple Les *Draeneï* et les *Worgens* ont rejoint les rangs de l'Alliance. Par opposition, les *Gobelins* et les *Elfes de Sang* se sont joints à la Horde. Depuis l'extension *Battle for Azeroth*⁷ d'autres races alliées, nécessitant *certaines Hauts-Faits*⁸ pour les débloquent, ont été intégrées au jeu offrant ainsi aux joueurs l'opportunité de choisir entre 21 races jouables dans le jeu.

En moins d'une heure, j'achève le téléchargement de l'extension de *World Of Warcraft : Shadowlands*, sortie le 23 Novembre 2020, depuis le site de *Blizzard*⁹. En parallèle, j'ai pu mettre à jour mon compte et m'abonner pour pouvoir débloquent tous les contenus du jeu. Avec l'achat de l'extension, *Activision Blizzard* offre la possibilité aux joueurs de propulser un personnage directement au niveau 50. Lorsqu'une

⁶ Histoire d'un univers de fiction.

⁷ 7^{ème} extension du jeu World Of Warcraft sortie en 2018.

⁸ Objectifs secondaires contenus dans le jeu. Se différencient des quêtes délivrées par des personnages non-joueurs.

⁹ www.blizzard.com

extension sort, le jeu s'agrandit et débloquent un tout nouveau contenu lié à la narration du jeu. Il y a un nouveau cadre offert aux joueurs et la programmation apporte des changements au niveau des classes de personnages et des mécaniques de jeu. Par exemple, le niveau maximum des avatars est lui aussi débloquent. Ainsi l'ancien niveau, qui était la limite, devient le point de départ pour tous les joueurs qui ont joué à l'extension précédente. De fait, à l'aide d'un jeton virtuel tout acheteur a l'opportunité de propulser un personnage de son choix au niveau maximum de la précédente extension. Cela permet en quelque sorte aux joueurs de « rattraper » le retard en échange de l'achat de la nouvelle version.

L'extension *Shadowlands* a fait l'objet d'une refonte complète de ce qu'on appelle le *scaling*, terme anglais qui désigne la mise à l'échelle. Dans les extensions précédentes et depuis le début du jeu en 2004 les niveaux et les paliers n'ont cessé d'augmenter. Dans la toute première version du jeu, le niveau maximum était 60, la première extension a débloquent les niveaux jusqu'à 70, puis la deuxième 80 et ainsi de suite... jusqu'à atteindre le niveau 120. Les développeurs ont fait le choix de remettre le niveau maximum à 60 et de retravailler tout le *scaling* du contenu du jeu. Par exemple, un donjon de la 3ème extension pour des personnages de niveau 80 a été revu et devient désormais un donjon pour niveau 35.

Refaire les donjons et les raids des extensions précédentes présente peu d'intérêt pour la progression dans l'extension actuelle. Seulement beaucoup de joueurs y trouvent de l'intérêt en récupérant des anciennes pièces d'équipement sur les anciens boss de Raid et de donjon afin de collecter les apparences de ces anciens objets. Dans le jeu c'est ce qu'on appelle la *Transmogri-faction*¹⁰. Après d'un PNJ spécial les joueurs peuvent modifier l'apparence de leurs équipements afin de se donner un style particulier selon les goûts de chacun. Parfois, les joueurs arborent des apparences d'équipement d'anciennes extensions pour se rappeler le bon vieux temps ou parce qu'ils les trouvent belles. D'autres, choisissent un style neutre et paradoxalement se démarquent des équipements fantastiques et flamboyants. L'apparence d'un personnage est importante parce qu'elle reflète un certain niveau de performance. Certains joueurs mettent des mois à obtenir des équipements rares, avec un taux de *drop*¹¹ (le butin) inférieur à 1%.

¹⁰ Fonctionnalité qui vous permet de changer l'apparence d'un objet tout en conservant ses caractéristiques d'origine.

¹¹ Pourcentage de chance qu'un monstre a de laisser tomber un objet.

Ainsi, l'apparence d'un avatar peut s'avérer remarquable par d'autres joueurs tant la difficulté d'obtenir l'équipement est importante. Pour certain joueur, cette motivation de jeu fait état d'une performance particulière. Un des premiers joueurs que j'ai rencontré dans le jeu, Angemar, m'a expliqué que ses intentions et l'intérêt qu'il portait pour *WOW* était la collection d'apparence d'équipement. Il était prêt à passer beaucoup de temps contre l'environnement du jeu pour y parvenir, la performance résidant ici dans l'acquisition d'objets rares.

Conformément aux techniques et approches anthropologiques des chercheurs en sciences sociales, il m'était indispensable d'aller au contact des sujets en réalisant une observation participante pendant plusieurs mois. Sous les yeux d'anthropologue « plus le temps est long, plus l'analyse des sociabilités est pertinente » (Servais, 2020 : 19). J'ai donc suivi le chemin d'un joueur traditionnel sans manquer une seule étape du jeu. Au commencement, je me suis créé un personnage de niveau 1 pour me réhabituer à l'environnement, reconnaître mes habitudes de jeu et ressentir à nouveau l'expérience d'un tout nouveau joueur. La première activité dans *WOW* est de faire progresser son personnage. Selon les MMORPG, il y a différents moyens d'améliorer un avatar. Dans le cas de *World Of Warcraft*, il s'agit d'engranger de l'expérience en tuant des monstres, en découvrant des territoires ou en remplissant des quêtes. Ce sont là, les premiers défis à surmonter pour les joueurs, leur permettant de découvrir le monde dans lequel ils évoluent, comprendre les mécaniques de jeu et suivre une narration à travers des séries de quêtes. Avec l'expérience accumulée, l'avatar monte en niveau lui permettant ainsi de débloquent des compétences et des points de talents pour se spécialiser dans une discipline propre à sa classe. L'ensemble de ces actions constitue ce que les *gamers*¹² appellent, dans le jargon, le *levelling*¹³. Cette phase d'apprentissage, de progression, d'appropriation de son personnage et de l'environnement aboutit lorsque l'avatar atteint le niveau maximum. A ce stade, le joueur commence à ouvrir les portes du *endgame*¹⁴. Considéré aux échecs comme la phase de jeu où les joueurs ne possèdent plus beaucoup de pièces sur l'échiquier, supposant ainsi l'approche d'une fin de partie, le *endgame* trouve un sens contraire dans les MMORPG comme *WOW*. Pour la grande majorité des joueurs que j'ai rencontrés pendant ces mois d'immersion,

¹² Anglicisme désignant un individu qui joue manière assidue aux jeux vidéo.

¹³ Pratique de jeu dans les RPG qui consiste à gagner de l'expérience et améliorer un personnage.

¹⁴ En français : la fin du jeu.

l'intérêt de *WOW* se retrouve à la fin, pour eux c'est là que tout commence. En effet, lorsque le personnage atteint le niveau maximum, il débloque une multitude de contenus comme des donjons et des raids qui nécessitent coopération et organisation de groupe pour les terminer. Le *endgame* devient naturellement l'endroit où l'on rencontre le plus de joueurs et finalement là où il y a le plus de choses à faire. Jouer au *endgame* dans *WOW* consiste à améliorer des métiers de récoltes ou d'artisanat, récupérer des équipements de qualité pour pouvoir entrer dans des donjons ou encore augmenter sa réputation auprès de certaines factions afin de débloquer des objets particuliers. Atteindre le *endgame* a donc été mon premier objectif dans mon observation participante.

Ayant toujours eu une affinité avec la Horde et en comparant les populations sur les serveurs, j'ai créé un *Druide*¹⁵ Troll sur le serveur *Ysondre*¹⁶, très bien coté en *Player versus Environment* (PVE)¹⁷, sous le pseudonyme de Biobizz.

Avant même de faire une quelconque action de jeu, il y a une série d'éléments que le joueur réceptionne à partir de l'interface prédéfinie par le jeu. Se les approprier est une nécessité pour évoluer et performer dans le jeu.

1.2. L'interface du joueur comme outil de performance

L'interface présente un intérêt particulier pour le joueur. C'est le poste de pilotage à partir duquel il va pouvoir contrôler les actions de son avatar dans le jeu. Il faut savoir que l'interface du joueur a connu énormément de changements depuis les débuts du jeu. Au départ *Activision Blizzard* propose une interface prédéfinie avec une batterie de réglages qui permettent de personnaliser partiellement son expérience utilisateur. L'interface du joueur présente plusieurs éléments que je qualifierais de modules qui, ensemble, constituent les bases de l'interface d'un joueur de *WOW*. Les cadres de vie, les barres d'actions, la minicarte et la fenêtre de chat constituent les quatre modules principaux qui composent l'interface de jeu.

¹⁵ Une des classes de personnage du jeu. Le *Druide* utilisent des compétences en lien avec la nature pour soigner ou infliger des dégâts.

¹⁶ Serveur de jeu français.

¹⁷ La plupart des joueurs qui peuplent ce serveur préfèrent le PVE au PVP.



Figure 1 - Screenshot de l'interface de base - Log du 16/12/2020

Les options de réglages proposées par le jeu dans le *menu – Interface* représentent des espaces d'autonomie pour les joueurs. Nous pouvons déplacer les cadres de vie sur l'écran, ajouter des barres d'actions supplémentaires ou encore agrandir les fenêtres de chat.

Le chat (en bas à gauche de la *Figure 1*) est un élément indispensable pour communiquer avec les autres joueurs. A mesure qu'on évolue dans le monde de *WOW*, on entre et on sort dans des canaux de discussion. Les canaux de discussion reprennent le fonctionnement basique des ondes radio. On se positionne sur une fréquence pour recevoir des ondes radio particulières. Dans ce jeu, c'est le même principe avec les différents canaux de discussion. Ici, la fréquence n'est pas un facteur à prendre en compte, il s'agit plutôt de la zone géographique dans laquelle le joueur se trouve. Dans le jeu, il y a de nombreux canaux de discussion. Nous pouvons même voir les répliques des PNJ. Le canal dit « général » rassemble tous les joueurs d'une même zone géographique du jeu. Il y a d'autres canaux particuliers lorsque l'on se trouve en raid, en groupe ou pour discuter en privé avec quelqu'un (chuchotement).

Les cadres de vie (en haut à gauche de la *Figure 1*) donnent l'information sur les points de vie de l'avatar et de sa cible en temps réel. Ils se matérialisent par des barres de progression affichant le nombre de points de vie en chiffres ou en pourcentage. En

complément d'une barre de vie, il y a une barre de ressources (mana, rage, énergie, puissance...) qui permet aux avatars d'utiliser des compétences.

Les barres d'actions (en bas de la *Figure 1*) représentent l'endroit où le joueur place ses sorts depuis son grimoire. Les barres d'actions, par convention, se situent en bas de l'écran. Chaque emplacement de la barre d'action correspond à une touche dite raccourci du clavier ou *bind* en anglais. Nous pouvons changer les raccourcis dans les options du jeu. Pour utiliser un sort il s'agit d'appuyer sur la touche du clavier correspondante ou cliquer avec la souris.

La minicarte est placée en haut à droite de l'écran et est centrée sur la position du joueur. C'est un module interactif. Le joueur peut cliquer dessus pour faire apparaître un marqueur et voit apparaître d'autres marqueurs qui indiquent les positions de certaines ressources dans l'environnement suivant la profession de l'avatar. Un mineur pourra, à l'aide d'une option de la minicarte, décider de repérer les gisements à proximité. Ainsi, il verra apparaître un marqueur jaune sur le radar. De même pour les autres professions de récolte. Le joueur verra apparaître des points d'exclamation et des points d'interrogation qui signifient la position d'un donneur de quête ou d'un personnage à qui on doit rendre une quête.

Ainsi, quand on entre dans le jeu, nous sommes donc face à une interface qui est prédéfinie par le jeu et généralement, comme dans d'autres jeux, une phase de réglage des options est indispensable pour connaître les options sur lesquelles l'utilisateur a du pouvoir pour un meilleur confort de son expérience utilisateur.

L'interface de *WOW* fait l'objet d'importants débats entre les communautés de joueurs. En dehors des données récoltées dans le jeu, les plateformes de streaming médiatiques comme *Twitch*¹⁸ et *Youtube*¹⁹ sont des sources de données supplémentaires indispensables à la fois pour un chercheur mais aussi pour un joueur. En observant des vidéos d'autres joueurs accomplissant diverses actions dans le jeu, j'ai remarqué que l'interface offerte par le jeu était très peu utilisée par les communautés de joueurs. Dans de rares cas, je reconnaissais des similitudes graphiques, mais aucun joueur ne jouait simplement avec l'interface de base. Taïpe et Jenkiss, deux joueurs expérimentés m'ont offert quelques détails concernant leurs interfaces de jeu. « L'interface de base ne suffit plus pour un joueur de haut niveau », « T'as pas assez d'information avec l'interface de

¹⁸ Plateforme de diffusion vidéo en direct conçue à l'origine pour la diffusion de jeux vidéo.

¹⁹ Plateforme spécialisée dans l'hébergement et la diffusion de vidéo en streaming.

base. Moi j'utilise *ELvui*²⁰, avec ça t'as accès à toutes les données, tu peux tracker tout ce que tu veux dans le jeu ». On constate que les joueurs semblent se détacher des formats prédéfinis par le jeu. En effet, comme le souligne O. Servais (2020 : 50) « l'interface du jeu est partiellement ouverte, c'est-à-dire, qu'elle permet d'intégrer au logiciel de base des *add-on*, des ajouts, programmés par la communauté ou d'autres informaticiens ». Lui-même à travers son expérience de jeu en tant que chercheur a recouru à des *add-on* pour répondre à des besoins de joueurs. Il a notamment installé *Elephant*, un programme qui lui permettait de filtrer des messages dans les chats de communication de façon automatique « tant le flux textuel [...] est massif » (Servais, 2020 : 49). Les joueurs semblent s'appropriier les espaces d'autonomie livrés par le jeu en installant des *add-ons*, Concrètement les *add-on* sont des micrologiciels qui s'incorporent au jeu et permettent d'ajouter des fonctionnalités dans l'interface. Ils se téléchargent depuis des plateformes spécialisées de partage et se glissent automatiquement dans les fichiers du jeu. C'est assez simple. Ils s'apparentent très facilement à ce que d'autres gamers pourraient qualifier de triche mais *Activision Blizzard* ne les considère pas comme tels, et les autorise d'ailleurs depuis la sortie du jeu en 2004.

Il existe de nombreux *add-ons* qui permettent de modifier complètement l'interface du joueur, de déplacer des éléments, de modifier l'apparence des éléments en ajoutant de nouveaux. Certaines interfaces semblent plébiscitées par un certain nombre de joueurs parce qu'elles offrent une meilleure lisibilité notamment grâce à une plus grande personnalisation en proposant une modification de toutes les composantes de l'interface. L'*add-on Elvui*, utilisé par Taïpe et Jenkiss en est le parfait exemple ayant notamment été téléchargé plus de 10 millions de fois en 2021. Les *add-on* permettent ainsi une meilleure prise en main du jeu par les joueurs qui s'approprient le poste de pilotage afin d'avoir une plus grande aisance dans la gestion de leur personnage et de son évolution dans le jeu. Servais (2020), indique que lorsqu'il a démarré son étude dans le jeu il était quant à lui réellement novice et qu'il lui a fallu un certain temps avant de concevoir l'interface lui permettant de jouer de façon optimale. De fait, on peut reconnaître l'activité d'un joueur par son interface de jeu. Un joueur qui préfère jouer dans un mode de jeu orienté PVE, c'est-à-dire que son activité réside dans les donjons et les raids, aura besoin d'informations particulières à afficher sur son écran. Cela peut être le

²⁰ Logiciel tier qui remplace l'interface de base offrant une multitude de nouveaux paramètres.

pourcentage de points de vie de sa cible ou bien les prochaines capacités que lancera un monstre ou un boss à l'aide d'un chronomètre. Ces petits détails vont lui permettre d'être plus efficace et peut-être plus performant en réceptionnant plus d'informations et en analysant, en anticipant ainsi certaines actions de l'environnement. En revanche un joueur qui s'oriente plutôt sur un mode de jeu PVP n'aura pas besoin des mêmes informations sur son écran. Par exemple, il va chercher à mettre en évidence les *buffs* (compétences de renforcement qui amplifient les capacités sur un laps de temps donné) concernant sa cible. Posséder la bonne information au bon moment sert la performance du joueur en augmentant notamment sa réactivité.



Figure 2 - Interface d'un joueur PVE pendant un raid



Figure 3 - Interface d'un joueur PVP en combat d'arène

Les joueurs s'approprient les espaces de liberté proposés par le cadre du jeu et développent une multitude de logiciels tiers pour modifier les interfaces de pilotage. En combat, optimiser la visualisation de sa barre de vie va impacter la façon de jouer. En effet, le joueur pourra anticiper et réagir de façon adéquate afin de préserver sa vie. Par exemple, voir que le niveau de point de vie est faible conduira le joueur à prendre une potion de vie au bon moment pour survivre à une situation mal engagée. Ainsi ces *addon* permettent aux joueurs de créer une interface pour répondre au mieux à leurs besoins et ainsi améliorer leurs performances.

1.3. Le *levelling*, une course au *endgame*.

Sur cette première phase d'observation mon objectif a été de monter au niveau 10 afin de débloquent la recherche de groupe pour faire un premier donjon.

Lors de cette première phase de *levelling*, j'ai réalisé le scénario de quête, dans la zone de départ associée à la race de mon personnage, imposé par le jeu qui semble être calibré pour se terminer aux environs du niveau 10. C'est-à-dire que jusqu'au niveau 10, les joueurs évoluent dans une sorte de didacticiel camouflé.

A travers cette expérience, je n'ai rencontré que très peu de joueurs. Et il n'y avait pas d'interactions particulières. Je tuais mes monstres de mon côté, quant aux autres joueurs

ils faisaient de même. Paradoxalement, j'étais dans une aventure en solo dans un monde ouvert.

Je suivais les missions et je m'efforçais de lire toutes les indications des quêtes données par les PNJ. J'avais le sentiment que les joueurs autour de moi avançaient plus vite et de façon robotique. Je faisais très attention à ce qui se passait autour de moi et les autres joueurs ne s'arrêtaient qu'à peine une seconde auprès des *donneurs de quêtes*²¹ pour repartir aussitôt remplir les missions. Moi-même, je n'étais que très peu intéressé par la lecture des quêtes puisque les dialogues vocaux des PNJ me suffisaient à comprendre l'histoire dans laquelle mon avatar était acteur. D'autres éléments venaient amplifier ce sentiment de désintérêt. En effet, les multiples indicateurs graphiques qui apparaissaient sur mon écran m'indiquaient le chemin que je devais suivre pour accomplir ma quête, allant même jusqu'à me donner la localisation exacte. Cela correspondait à des flèches jaunes, des ronds jaunes en surbrillance sur la minicarte et des polygones placés à l'endroit précis où était positionné un objet à ramasser. L'ensemble de ces éléments guidaient mes actes dans le jeu, rappelant ainsi le concept d'affordance. Formé à partir du verbe *to afford*, qui signifie inviter à, ou s'offrir à quelque chose, l'affordance est un néologisme introduit par la pensée Gibsonienne (Gibson, 1997) selon laquelle les objets délivrent l'information de leurs usages au moment où nous les percevons. La perception est indissociable de l'action. En ce sens, il s'agit de la relation naturelle entre l'individu et le monde qui l'entoure. Dans le cas présent, j'évolue dans un monde digital et les interactions avec le monde virtuel depuis ma souris sont décuplées. Indiquer le chemin avec des flèches me dirige naturellement à l'action. Pour comprendre ce phénomène qui m'habite lorsque je remplis mes quêtes, il est nécessaire de se référer plus particulièrement à l'approche Normanienne qui redéfinit ce concept d'affordance pour l'approprier aux domaines de l'UX design, de l'usabilité et des sciences cognitives. « Deux des plus importantes caractéristiques d'un bon design sont l'indentification et la compréhension »²²(Norman, 1988). Ainsi la vision Normanienne de l'affordance décrit la réussite d'un design lorsque son apparence permet à l'utilisateur de trouver ce qu'il cherche, de le comprendre et de l'utiliser. Il précise le sens de l'affordance et nuance les « affordances perçues » des « affordances réelles » (Norman, 2013). Dans le domaine digital et plus particulièrement dans l'UX design, où l'utilisateur est au centre des

²¹ Personnages remarquables dans le jeu par un point d'exclamation au-dessus de la tête.

²² «Two of the most important characteristics of good design are discoverability and understanding.» [Notre traduction].

réflexions, l'objectif est de procurer la meilleure expérience possible à l'utilisateur. L'intérêt de créer de l'affordance est de donner de l'importance plus ou moins grande aux éléments de l'interface. Par conséquent, les quêtes données dans *WOW* et les objets à ramasser sont construits sur la base d'affordances réelles. Les interactions entre l'individu et les objectifs de quêtes existent bel et bien. Pourtant tous les indicateurs décrits précédemment (flèches, surbrillance, cercle de localisation...) incorporés dans le jeu se manifestent comme des affordances perçues incitant davantage le joueur à l'action.

Les affordances dans les mondes virtuels sont nombreuses et sont pensées en mettant au centre l'expérience utilisateur. Lorsque que le joueur entre dans cette phase de *levelling* il est bombardé d'affordances qu'il perçoit ou non. Ces petites flèches et ces zones brillantes incitent à l'action à tel point qu'on oublie presque le sens de la mission. Réduit à un simple clic droit pour interagir avec tous les éléments du jeu il ne suffit qu'à suivre les flèches pour monter de niveau. En ce sens, le joueur est partiellement conditionné dans ses tâches. Pour l'avoir vécu, très vite on entre dans une spirale, où on enchaîne les quêtes, on automatise notre *gameplay*²³ accroissant naturellement la vitesse d'exécution des missions et donc du *levelling*. De fait, j'ai moi aussi, effectué les mêmes comportements robotiques que mes alliés dans la zone. Les affordances perçues dans le jeu facilitent et accélèrent les processus de *levelling* témoignant ainsi d'une performance action (Bourguignon 1997, p. 90-91) qui s'empile niveau après niveau.

Plus tard, lors de discussions en vocal sur des logiciels collaboratifs, j'ai notamment pu comprendre à quoi correspondait pour certains joueurs cette expérience de *levelling*. Céhèm, étudiant et très ancien joueur de *WOW* m'a notamment appris l'existence de l'*add-on Azeroth Autopilote* « qui fait tout » à la place du joueur. Avec cet outil, « il suffit de suivre ce que l'*add-on* te dit de faire pour *rush*²⁴ les quêtes ». Étrangement cet *add-on* était le reflet de mes ressentis et de mes observations sur le jeu : un *levelling* robotique en mode autopilotage guidé par les affordances. Ainsi, évoluer avec autant d'assistance nous incite à survoler rapidement les quêtes. La notion de rapidité est omniprésente dans l'esprit des joueurs que j'ai pu rencontrer dans le jeu.

²³ Terme qui désigne l'ergonomie d'un jeu, ses mécaniques et la façon dont on y joue.

²⁴ En français : Accélération d'un concurrent en fin de course ou ruée d'un groupe sportif. Ici employé par le joueur pour définir une action rapide dans un jeu.



Figure 4 - Screenshot d'une conversation avec un joueur pendant ma phase de levelling – log du 20/10/2020

Dans ce cours extrait, j'ai fait la rencontre d'un *guerrier*²⁵, Warøh, qui m'a invité dans son groupe inopinément pendant ma phase de *levelling* dans une zone de plus haut niveau. Il avait l'impression de me connaître et finalement très à l'aise il n'a pas perdu de temps avec les cordialités. Ma classe me permettait de soigner les autres joueurs. Memories l'avait bien compris et s'est empressé d'attaquer des monstres en boucle pendant que je restais en retrait pour le soigner. La quête n'aura duré qu'à peine deux minutes pour venir à bout d'une vingtaine de monstres et en 15 minutes nous avons terminé la série de quêtes en prenant presque un niveau entier.

Cette intention de rapidité dans l'exécution des tâches s'est d'autant plus fait ressentir lors de ma première excursion en donjon. J'avais rejoint un groupe de cinq joueurs, par le biais d'un système de *matchmaking*²⁶. Je suivais le groupe qui avançait rapidement sans attendre les retardataires comme si le temps était compté. On ne combattait pas tous les monstres du donjon et nous suivions le *tank*²⁷ qui empruntait un chemin particulier contraire à l'architecture du donjon afin d'arriver le plus vite possible à la fin du donjon. Ces *skip*²⁸ nous ont permis de terminer le donjon en moins de 17minutes.

Ces épisodes témoignent d'un phénomène évident à travers *WOW* qui consiste à aller toujours plus vite dans l'action. Cet usage détourné du jeu n'est pas sans rappeler le concept du *speedrun*, de plus en plus courant sur d'autres jeux. En effet, cette pratique

²⁵ Une des classes de personnage dans le jeu. Le guerrier porte des équipements en plaque et est prédisposé à encaisser des dégâts.

²⁶ Terme anglais se référant aux mécanismes de formation automatiques des équipes.

²⁷ rôle défini dans les jeux de rôle dont le but est d'encaisser les dégâts fait par les ennemis. Le tank génère de la menace grâce à des compétences pour que les ennemis en fassent une cible prioritaire.

²⁸ Anglicisme qui désigne l'omission, l'oubli. Dans les jeux vidéo ce terme est employé par les joueurs lorsqu'il s'agit de prendre des raccourcis.

consiste à aller le plus vite possible à la fin d'un jeu et de filmer cette performance. D'abord instauré en 1993 avec le jeu *Doom*, le *speedrun* s'est vite installé comme une pratique compétitive issue d'un usage détourné des jeux. Cette façon de jouer prolonge « l'activité du joueur en se présentant [...] comme des performances qui peuvent être compétitives » (Barnabé, 2015). A ce titre, il découle une « performance comme record ». Comme pour la série de jeux *Mario*, *Zelda* ou *Pokémon*, *World Of Warcraft* fait aussi l'objet d'un engouement particulier pour le *speedrunning* centré autour du *levelling*. En 2019, à l'occasion de la sortie de *World Of Warcraft Classic* nombreux se sont lancés dans une course au *World First level 60*²⁹ filmant en direct leurs progression sur *Twitch*.

« Si nous examinons cette pratique du jeu en profondeur nous pourrions avancer que le *speedrunning* représente l'expression ultime de la maîtrise du jeu par les joueurs »³⁰ (Newman, 2008 : 129). En ce sens, cet usage du jeu atteste d'un « développement préalable, chez le joueur, d'une importante compétence dans plusieurs aspects du jeu » (Barnabé, 2015). Bien que les expériences vécues lors de ma phase de *levelling* n'interviennent pas dans cette dimension compétitive en vue d'un record de la part des autres joueurs, il n'est pas à écarter le fait que les joueurs semblent s'appropriier les techniques du *speedrunning* pour aller plus vite vers le *endgame*. Comme l'explique F. Barnabé (2015), cette façon de concevoir et de jouer témoigne du développement de certaines compétences chez les joueurs qui ne sont pas initialement prévues par le jeu. La connaissance, des *skips* dans les donjons ou encore des *bugs*³¹ à exploiter dans le jeu atteste « d'une recherche préalable » conduisant à performer davantage. D'autre part l'extrême maîtrise dans le maniement du personnage dans son environnement, reconnu chez Warøh en combattant une vingtaine de montres à deux, permet aux joueurs de surpasser les difficultés prévues par le jeu.

Dans cette première observation, j'ai pu constater un phénomène marquant. Cette phase de découverte à bas niveau est censée refléter l'euphorie contemplative de la part des joueurs. Cependant, l'excitation du renouveau ne se faisait pas ressentir autour de moi.

²⁹ Evènement diffusé en streaming qui consiste en une course pour monter au niveau maximum à la sortie du jeu.

³⁰ « [...] as we examine this playing practice in more depth we might argue that *speedrunning* represents the ultimate expression of gamers' mastery of the system and of playing with videogames » [notre traduction].

³¹ Anomalie de fonctionnement d'un programme informatique.

J'avais plutôt l'impression que l'aventure de chacun était solitaire même dans les moments en groupe.

Dès le début, le joueur baigne dans une atmosphère de performance, tout doit aller vite, il ne faut pas perdre de temps et cela se fait au détriment du sens de la quête et de la narration. Il ne s'agit pas de développer des compétences particulièrement hors-normes puisque les affordances en jeu et les *add-on* facilitent grandement le *levelling*. La performance réside ici dans la vitesse d'exécution des tâches pour atteindre le niveau maximum dans le temps imparti le plus court. Le temps de jeu est ici le réel critère de performance mais il découle de la bonne compréhension des affordances et d'une connaissance réelle des *add-on*. Au regard des attitudes des joueurs rencontrés pendant toute ma phase de *levelling*, très peu ont adopté un comportement contemplatif que suggère la phase de découverte lorsqu'on crée un avatar. En effet, au cours de discussions avec des joueurs beaucoup se sont félicités d'avoir monté un personnage niveau 60 en à peine deux jours. Monter un personnage au niveau maximum en un temps réduit témoigne d'une certaine fierté pour les joueurs et ce qui les pousse à le faire est la perspective de se confronter à de réelles difficultés et de pouvoir performer dans le *endgame*.



Figure 5 - Screenshot du chat de guildes au passage lvl 60 d'un joueur - Log du 13/02/2020

Chapitre 2 – La dynamique collective de la performance dans le endgame

Un mois et demi après avoir installé l'extension, j'ai finalement atteint le niveau 60 et j'avais pleinement pris mes marques dans l'histoire de *Shadowlands*. Ce n'est qu'à partir du niveau 50 que j'ai pu parcourir l'Ombreterre, le territoire emblématique de l'extension. En suivant la campagne de quête, des missions m'ont naturellement guidé vers de nouveaux donjons. Avec cette mise à jour du jeu, huit nouveaux donjons de haut niveau sont sortis, offrant des équipements et autres récompenses permettant d'améliorer un avatar de niveau 60. En plus de ces donjons l'histoire semble conduire le joueur vers un raid. Une sorte de donjon ultime nécessitant plus de joueurs avec un équipement supérieur pour espérer vaincre les boss qui s'y trouvent. A partir de cette étape, l'aventure en solo s'estompe pour donner lieu à une aventure en constante coopération. Je pouvais ouvrir les portes du *endgame* et je rejoignais la masse de joueurs de niveau 60. Mon premier objectif en tant que chercheur – joueur (Di Filippo, 2011) était accompli. Pour continuer mes recherches, j'avais besoin de projeter d'autres objectifs afin d'observer les manifestations de la performance dans le PVE de *WOW*. Ainsi, aller plus loin dans l'aventure m'imposait de jouer en coopération avec d'autres joueurs. Dans *WOW*, comme dans beaucoup de MMORPG, les mécaniques de coopération imposées par les programmations du jeu conduisent les joueurs à se regrouper et créer des collectifs. Désignées comme tribus électroniques (Adam, 2008), les guildes constituent un réseau social pour le joueur. Opposées aux groupes que les joueurs appellent *Pick up*³², les guildes forment des structures durables pour les joueurs. A travers le jeu, les guildes offrent au joueur un chat de communication réservé aux membres et quelques fonctionnalités supplémentaires. Au niveau maximum du jeu, la plupart des activités comprises dans le mode PVE sont principalement les aventures en donjon ou combattre des boss dans le monde qui requièrent la collaboration de plusieurs joueurs. Ces excursions témoignent d'une forme de performance collective. Pour ma part, mes débuts dans le *endgame* se sont traduits par l'enchaînement de groupes *pick-up*. Cependant, je n'y ai trouvé que peu d'intérêt et les liens sociaux entre les joueurs se

³² Association de joueurs éphémère, basée sur une mission commune momentanée.

brisaient aussi vite qu'ils ne se créaient. De plus, la difficulté des donjons nécessitait une coopération plus soutenue que n'offraient pas ces groupes éphémères. De fait, j'ai ressenti le besoin d'intégrer une guilde pour pouvoir avancer dans le jeu en tant que joueur, mais aussi en tant que chercheur, au sein d'un collectif durable et solide. En effet, dans le cadre d'une étude, se rapprochant du domaine anthropologie, l'immersion au côté d'un groupe-témoin (De Sardan, 1995) de joueurs se révèle être un passage obligé. J'ai donc pris le temps nécessaire de choisir stratégiquement la guilde que j'allais approcher pour continuer mes recherches car « le groupe dans lequel un anthropologue mène son enquête est toujours stratégique pour la réussite d'un terrain ethnographique » (Servais, 2020 : 191).

Tel un joueur avec des aspirations et des motivations particulières, je me suis mis en quête de la guilde qui correspondrait le mieux à mes besoins. En tant que chercheur travaillant sur la performance, il fallait que j'intègre une guilde avec des prétentions de performance. Cette phase que j'ai vécue en tant que joueur à l'intérieur de l'écran et comme chercheur en dehors de l'écran m'a offert une double lecture des phénomènes sociaux qui se construisent autour des guildes dans le jeu. A travers ce chapitre, je ferai état des analyses que j'ai pu fonder sur mes observations participantes au sein de la guilde Gilt Sky Gaming, des entretiens menés avec différents joueurs rencontrés pendant mon immersion et des apports théoriques.

En observant l'environnement du jeu, les liens sociaux entre les joueurs et la communication intra-groupe et extra groupe, j'ai découvert qu'il y avait une organisation sociale construite autour de la performance dans le jeu. En totale immersion, j'ai pu relever des indices qui m'ont naturellement amené à établir une relation entre les manières de jouer pour performer et le monde du travail. Cette relation s'est d'elle-même exprimée pendant les entretiens que j'ai menés auprès des joueurs à travers les propos de leurs expériences et le choix d'un vocabulaire emprunté au monde du travail. Ainsi, les joueurs ont fait une véritable analogie avec le monde du travail.

2.1. Du recrutement à l'engagement, des processus calqués sur le monde du travail.

Le premier élément de cette analogie concerne le processus d'intégration dans les communautés fleurissantes dans le jeu. Pendant ma phase de *levelling* et en arrivant au niveau maximum mon regard a souvent été attiré par un chat de communication à travers lequel défilaient des dizaines de messages à la seconde. En m'intéressant à leur nature, je me suis aperçu que près d'un message sur deux était une invitation à rejoindre une guilde. Nous l'aurons compris, *World Of Warcraft* est une aventure mettant au centre de ses principes le multi-joueur. Toutefois, j'ai été interpellé par la construction des messages qui avaient tous un format similaire. L'auteur du message inscrivait en premier le <nom de la guilde> suivi de son avancement dans le jeu par des codes de langages sous entendant une certaine performance. La suite du message était destinée à recruter un profil de joueur particulier. Il pouvait s'agir d'un rôle spécifique à une classe de personnage, comme par exemple des soigneurs ou des *tanks*. Enfin, l'auteur inscrivait des conditions sur les horaires de jeu à respecter. A la manière d'une fiche de poste pour un emploi à pourvoir, les recruteurs de joueurs rédigent des messages à l'attention des candidats potentiels en fournissant des informations précises concernant les attendus du poste à pourvoir dans le groupe, des compétences recherchées ainsi que des horaires de présences.

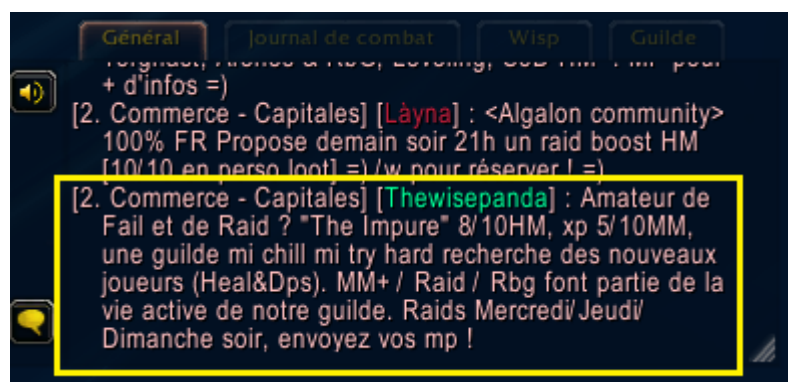


Figure 6 - Screenshot d'un message de recrutement dans le chat - Log du 13/03/2021



Figure 7 - Screenshot d'un message de recrutement dans le chat - Log du 20/03/2021



Figure 8 - Screenshot d'un message de recrutement dans le chat - Log du 20/03/2021

Ainsi en analysant, d'un œil extérieur au jeu, le sens du message et le lexique utilisé, j'ai eu le sentiment d'être davantage dans l'univers du travail que dans celui du jeu. Les mots employés sont forts et lourds de sens. On ne parle pas ici d'intégration, ni d'invitation à rejoindre une communauté de joueurs. Il s'agit bien d'un recrutement. Paraffine, joueur vétérane et Jenkiss, chef de guilde, utilisent ce terme lorsqu'il s'agit d'intégrer de nouveaux joueurs aux effectifs de la guilde. Taïpe, ligne 259, Jenkiss, ligne 223 et Oxi, ligne 225, trois joueurs interviewés, évoquent « le monde du travail » pour parler du « recrutement » et de l'investissement des joueurs.

Par définition le recrutement « est l'ensemble des actions et des étapes qui vont permettre de trouver une personne qui correspond à un poste donné pour une organisation donnée ».

A l'origine le terme était utilisé dans le domaine militaire, d'après les Trésors de la langue Française. Sous l'Ancien Régime on recrutait des troupes pour former des armées. Le recrutement est le fruit de « la mobilisation générale », (Gaudemar, 1979) et

appartient à l'histoire. Aujourd'hui, les entreprises se sont appropriées ce terme comme le fait d'engager du personnel pour un emploi. Les opérations qui composent le recrutement ne se limitent pas à trouver, ni à former une personne, il s'agit de la sélectionner. Les critères de sélection pour un emploi s'étendent à travers la personnalité, les aptitudes, la motivation, les compétences, etc. (Marchal, Torny, 2003). A partir de cette première approche du recrutement, des points de convergence apparaissent entre le monde du travail et celui du jeu. A travers l'analyse du discours dans les chats de communication en jeu, on retrouve ces critères de sélection évoqués précédemment. En effet, il est parfois mentionné, dans les annonces, de faire preuve de maturité, relatant ainsi des attendus concernant le savoir-être et de la personnalité du joueur. Comme nous avons pu le voir précédemment, les compétences de jeu sont aussi des critères de sélections. Jenkiss, Oxi, Paraffine et Segga s'accordent à dire que lorsqu'on recrute un joueur c'est aussi pour ses aptitudes à tenir un rôle au sein d'un groupe et notamment dans le cadre des raids. Enfin, la motivation est une qualité essentielle qui est recherchée à la fois en entreprise et à la fois dans les guildes.

Plus encore le recrutement, dans les guildes qui se destinent au PVE, semble suivre le même cheminement d'étapes qu'en entreprise. En effet, la stratégie du recrutement, la préparation du recrutement, la recherche de candidats, la sélection des candidats et enfin l'accueil et l'intégration constituent les cinq jalons du processus de recrutement (Peretti, 2011). Cette démarche processuelle issue du monde du travail se retrouve dans la démarche utilisée par les joueurs dans le jeu. Jenkiss, ligne 117 à 120, et Segga, ligne 84 à 101, définissent leurs stratégies de recrutement grâce aux sites internet qui classent les joueurs et notamment à travers *Wowprogress.com*³³. Sur ce site, où les joueurs et guildes sont triés sous forme de classement, il est possible d'inscrire des renseignements sur des « fiches de contact », mentionnées par Oxi ligne 137 et par Segga ligne 91. Ainsi, lorsqu'une guilda souhaite recruter, le joueur gérant est en capacité de le notifier sur cette fiche de contact. De facto, les guildes déploient des stratégies de recrutement qui s'étendent en dehors du monde virtuel pour s'installer sur des forums et des sites de classement consultés par les communautés de joueurs.

³³ <https://www.wowprogress.com/>

>>Gilt sky Gaming<< Recrute
Dps BK / WAR & Heal

=====

Nos critères se basent sur le « skill » individuel de chacun. Il est évident que la connaissance avancée de sa classe et la connaissance partielle des autres classes / rôles (heal / DPS / Tank) est un pré-requis obligatoire pour avancer dans les meilleures conditions.
D'autre part nous recherchons aussi des profils de joueurs capables de s'engager, s'investir (sur leur personnage), s'adapter et présenter une attitude correcte au sein d'un groupe.

Un micro et une connexion internet stable est OBLIGATOIRE.

=====

La Gilt Sky Gaming est un projet créé à la sortie de BFA dont l'objectif est de mettre en place un roster mythique solide capable de se faire une place dans le haut du tableau sans s'investir 6 à 7 soirs par semaine. Pour ce faire nous mettons en place 3 Raids/semaine avec un 4ème soir le premier mois du progress :

Mercredi 20h30 – 00h
Jeudi 20h30 – 00h
Dimanche 20h30 -00h
Lundi (progress) 20h30-00h

Notre phase d'apply se déroule sur 2 semaines de raid, nous prenons pour habitude de vous guider pendant cette phase afin d'établir un meilleur contact et pouvoir communiquer plus simplement.
Notre recrutement commence systématiquement par une rencontre avec un officier en vocal (Discord) sous forme d'entretien afin de faire connaissance.

Nous prenons en considération toutes les candidatures.

https://docs.google.com/forms/d/13052ARFgx647qs2PApSCG__Q0vucSuDzbc6fv2P9oU/edit

Voici les coordonnées des officiers pour nous contacter In-Game :

Jenkiss#2439 (GM)
makendisgood#2879 (Officier)
Céhèm#2272 (Maitre de l'univers)

Figure 9 - Fiche de contact de la guild Gilt Sky Gaming tiré du site Wowprogress.com

Parmi ces stratégies de recrutement, lors de mon observation participante, celle qui me semblait avoir le plus d'impact et le plus de visibilité pour les joueurs était la technique d'annonce directement à travers les canaux de communication du jeu, comme décrit précédemment (Figure 6-7-8). En effet, c'est de cette manière que j'ai été amené à contacter les membres de la guild *Gilt Sky Gaming* afin d'entrer dans une communauté de joueurs. Selon J-M. Peretti (2011), la préparation du recrutement consiste à exprimer la demande, l'analyser et définir le poste et le profil attendu. L'expression de la demande correspond au discours que l'on retrouve par exemple dans les annonces de recrutement sur les chats en ligne ou sur les sites en dehors du jeu. Dans ces annonces on retrouve les caractéristiques de l'appel d'offre pour un emploi. Toutes ces guildes qui recrutent afin de constituer des équipes de joueurs ont un poste à pourvoir. Ces postes sont les rôles que tiennent les joueurs à travers la spécialisation de leur avatar. Ainsi une guild sera amenée à rechercher un soigneur pour compléter son équipe par exemple. Quant au profil recherché, j'ai pu observer au fil des annonces qu'il pouvait

varier selon la maturité du joueur, son investissement dans le jeu ou encore son expérience.

Comme pour le domaine de l'entreprise, les guildes sélectionnent les candidats selon différentes étapes en fonction de certains critères pertinents pour ne garder que les plus performants. Paraffine, ligne 70 et Segga, ligne 43, confient qu'en réponse d'une annonce de recrutement, le joueur passe par une première étape de « candidature ». Paraffine explique qu'auparavant il fallait décrire « comment on gérait son personnage ». Jenkiss, ligne 118, suit cette même logique encore aujourd'hui et perçoit la qualité d'une candidature à travers les statistiques du joueur et de son avatar. Ensemble, ils décrivent la candidature comme un moyen de mettre en avant des compétences. Par analogie, cela pourrait correspondre parfaitement au principe même d'un *curriculum vitae*. Lorsque la candidature est reçue, l'intéressé passe ensuite par une phase d'entretien. Jenkiss et Segga parlent « d'entretien » en « vocal ». Là encore, Jenkiss, Paraffine et Segga décrivent le même scénario. L'entretien est comme un passage sur le « grill », d'après Paraffine ligne 72. La personne en charge du recrutement ou le chef de guilda pose des questions dans le but d'en savoir plus sur le joueur. Jenkiss conçoit cette étape comme moyen d'en apprendre davantage sur « la personnalité » du joueur. J'ai moi-même eu l'occasion de rencontrer en vocal, *via Discord*³⁴, le bras droit de Jenkiss qui s'occupait du recrutement. J'avais, en ligne, un joueur qui s'intéressait à mon profil en tant que joueur et aussi en tant que personne derrière son écran. J'ai répondu à une série de questions concernant mon *gameplay* et j'ai été briefé sur les motivations de la guilda. Je n'ai pas pu cacher les réelles intentions qui m'avaient poussé à postuler chez Gilt Sky Gaming et j'ai fatalement exposé mon projet en tant que joueur mais aussi en tant que chercheur. Cette nouvelle n'a étonnamment pas été rejetée par le cercle décideur de la guilda et j'ai été recruté en tant que « copain », un grade accordé aux personnes qu'il considère comme ami . Ce type de recrue reçoit de l'aide quand nécessaire, un rôle idéal pour moi.

Enfin la dernière étape, encore une fois décrite par Jenkiss, Paraffine et Segga, consiste en une phase de test en situation. Ce n'est seulement qu'après avoir passé cette sélection que viennent l'accueil et l'intégration. « On va être testé par la guilda en situation parce qu'il faut prouver ce qu'on a avancé d'une certaine façon dans la candidature » Segga, ligne 50.

³⁴ Logiciel collaboratif de discussion instantanée spécialisé dans la discussion audio.

Avec la particularité de mon cas, je n'ai pas eu l'obligation de passer par une phase de test formelle, j'étais considéré comme un touriste sympathique qui s'intéressait aux loisirs de chacun dans l'environnement. Je n'étais pas considéré comme malveillant et je n'avais pas prévu d'avoir une place importante dans la guilde. Cependant, en l'espace de quelques mois chez *Gilt Sky Gaming* j'ai pu observer des arrivages de nouveaux joueurs, motivés pour certains, opportunistes pour d'autres. Pour ces nouveaux arrivants qui se destinaient à intégrer le *roster*³⁵, il s'agissait d'arborer le grade d'*apply*³⁶, (visible pour tous les membres de la guilde) qui était le bas de l'échelle pour monter en grade petit à petit en prouvant ses qualités de joueur. Segga, que j'ai rencontré pendant mon observation dans la guilde m'a raconté, lors d'une discussion amicale dans le jeu, qu'il était resté plus d'un mois en phase de test.

En somme, toutes ces phases de recrutement vécues et observées corrélaient avec chacune des étapes du recrutement en entreprise que décrit J-M. Peretti (2011).

De surcroît, Jenkiss en tant que chef de guilde, a naturellement évoqué, ligne 122, la part « d'engagement » d'un joueur lorsqu'il est recruté. Les guildes sont vigilantes lors d'un recrutement parce qu'elles souhaitent recruter pour du long terme et il est donc important de ne pas se tromper dans son recrutement. Bien que les joueurs ne se connaissent pas en vrai Jenkiss affirme que le joueur doit faire preuve d'engagement envers la guilde de par sa présence au sein du collectif. Il semble que cette forme d'engagement constitue le contrat fictif signé entre le joueur et la guilde. D'après les propos de Jenkiss, ligne 119, cette notion d'engagement se rapproche partiellement de ce que peut être un contrat à durée indéterminée. « Je considère que c'est un engagement envers la guilde. Si on accepte la personne au sein de notre guilde c'est pas pour une semaine, c'est pour plusieurs mois, voire un an, voire plus. ». Ainsi pour le rompre, l'intéressé devra manquer à ses engagements. Les engagements envers une guilde sont variés. Comme dans le milieu entrepreneurial, il y a notamment des engagements qui sont tenus en termes d'horaires à respecter, de responsabilité à assumer dans un rôle particulier et des valeurs presque déontologiques à véhiculer.

³⁵ Terme américain pour définir un effectif. Ce terme est notamment employé dans le milieu sportif, en NBA par exemple. Ce terme est très largement employé par les joueurs de *WOW*.

³⁶ Grade communément employé dans le jeu pour désigner un nouveau membre dans une guilde, corréla avec la position de recrue.

Cette dynamique de recrutement que l'on peut observer dans les guildes de *World Of Warcraft* trouve bien des similitudes avec celle du monde du travail. En somme, elle constitue un processus rigoureux, sélectif et réfléchi qui tend à répondre à un besoin évident d'efficacité et de performance. Aujourd'hui, pour qu'une entreprise puisse être considérée comme performante elle doit à la fois être efficace et efficiente. C'est-à-dire qu'elle est efficace lorsqu'elle atteint les objectifs qu'elle s'est fixée et elle est efficiente lorsqu'elle minimise les moyens mis en œuvre pour atteindre ses objectifs (Jullien, 1996). On fait ainsi référence à la définition de la performance comme étant le rapport entre les objectifs accomplis et les moyens mis en œuvre pour y arriver. Ainsi, en calquant les procédures de recrutement sur celles de l'entreprise, les guildes semblent construire un système centré autour d'une dynamique de performance. Si les processus d'intégration dans les guildes sont comparables à ceux que l'on retrouve en entreprise. Il semble que l'organisation de ces deux entités trouve aussi des points de convergence au niveau de leur structuration.

2.2. Entre l'individu et le groupe, une dynamique à double sens pour performer

Jouer à un MMORPG, c'est accomplir des objectifs, voyager, explorer, combattre dans un monde virtuel en incarnant un avatar. Dans ce monde virtuel, les joueurs vont évoluer en même temps, créant ainsi des rencontres sociales. L'une des principales raisons qui m'ont conduit vers l'étude de la performance à travers ce jeu c'est bien sa capacité d'interconnexion entre les joueurs. En somme, les MMORPG « permettent de partager une expérience en temps réel » (Heaton, 1994).

En faisant l'expérience du jeu lors d'une phase d'observation participante, j'ai pu constater la nécessité de coopérer pour parvenir à atteindre certains objectifs dans le jeu. Pour matérialiser cette coopération, le jeu nous autorise à former des groupes. On reconnaît alors un membre du groupe par des marqueurs particuliers de perception. D. Norman, (1988). Là encore le concept d'affordance joue un rôle dans la perception de l'environnement par le joueur. Ainsi, en jeu, un membre d'un groupe sera reconnaissable par un halo de couleur bleue autour de l'avatar et un petit point sur la minicarte symbolisant sa position. Pour faire partie d'un groupe dans le jeu, il faut demander à la personne qui a créé le groupe dans lequel on souhaite entrer de nous y

inviter. Lorsque cette demande est acceptée on reçoit une invitation. Ainsi, l'entrée dans un groupe dépend de la volonté de la personne qui l'a créé. La formation d'un groupe n'est pas le fruit du hasard mais elle est la résultante d'un choix réfléchi. Ces différents groupes *pick-up*, dont j'ai pu faire l'expérience, évoluent dans le temps et sont éphémères.

Les groupes ont une limite de joueurs (5 joueurs au maximum). Pour aller au-delà, il faut que le chef d'un groupe passe en mode raid. Lorsque l'on est en mode raid, plusieurs groupes de 5 joueurs s'allient pour entrer dans des contenus du jeu qui nécessitent d'être plus nombreux.

Il existe une troisième formation, plus stable qui regroupe différents joueurs qui vont évoluer dans le jeu sous une même bannière et que l'on nomme *Guilde*. Les guildes sont des associations de joueurs qui forment des petites communautés. Une guilde a un nom qui se retrouve exposé en dessous du pseudonyme de l'avatar en jeu et est visible de tous. Ainsi, faire partie d'une guilde assure d'être en contact avec d'autres joueurs pour pouvoir former des groupes pour aller dans des donjons par exemple.

Les raisons d'une coopération dans le jeu sont diverses. Il peut s'agir de discuter via le canal de discussion « groupe ». Il peut s'agir d'un objectif commun, une quête par exemple. C'est aussi un moyen de commercer. E.Drozda-Senkowska, F. Ric et D. Muller, (2007), définissent le terme « groupe », de façon générale, comme l'ensemble des personnes qui se trouvent en un même lieu au même moment (par exemple, des individus qui forment une queue), partagent une ou plusieurs caractéristiques ou interagissent entre elles afin de réaliser un objectif commun et, de ce fait, se trouvent en relation d'interdépendance, se perçoivent et/ou sont perçues comme appartenant au même groupe.

Dans cette première approche du groupe, on reconnaît trois critères : la « proximité », la « similitude » et « l'interdépendance ». Concernant la notion de proximité, on reconnaîtra dans le jeu des joueurs dont les motivations de jeu sont centrées autour du mode *Player Versus Environment*. Ils se retrouveront principalement dans des donjons et des raids. On pourra aussi reconnaître d'autres joueurs motivés par le mode de jeu *Player Versus Player*, qui se retrouveront sur des champs de batailles principalement. En ce sens, les joueurs se considèrent à travers deux grands groupes définis par leur proximité à travers les modes jeu : les joueurs orientés PVE et les joueurs orientés PVP. Segga reconnaît ligne 25 qu'il est « plutôt friand du mode de jeu qui est le PVE ». Dans

un sens plus concret, la notion de groupe est matérialisée par une action en jeu qui permet aux joueurs de former des groupes de manière formelle afin d'accéder à certaines parties du jeu. A ce titre, intervient le critère de similitude puisque le jeu oppose deux camps ; la Horde et l'Alliance. De fait les joueurs choisissent d'incarner un personnage d'une des deux factions. Ainsi, dans le jeu, ne peuvent être groupés ensemble que les joueurs d'une même faction. Autrement dit, le principe de similitude s'exerce essentiellement au niveau des factions. Enfin, le principe d'interdépendance est une des notions majeures que j'ai pu retrouver notamment en observant les joueurs au sein d'une guilde. Nous retiendrons la théorie de la « dynamique des groupes » de Kurt Lewin, à travers laquelle il met l'accent sur l'amélioration de l'efficacité individuelle et sociale par le groupe. « L'essence du groupe n'est pas la similarité ou la dissimilarité de ses membres, mais leur interdépendance. » traduction de P. De Visscher (2001 : 34-35).

Ici, je m'intéresserai principalement aux expériences que j'ai pu vivre à travers la guilde Gilt Sky Gaming comme groupe de joueurs-témoins. En confrontant observation de terrain, entretien et théorie, j'aborderai la notion d'interdépendance sous deux aspects.

2.2.1. L'individu au service du groupe

De nature, un groupe est constitué d'individus. Ainsi, « l'individu permet au groupe d'exister », (Pachès, 2007). Bien que *World Of Warcraft* soit un environnement virtuel, chaque avatar est commandé par un joueur. Ce joueur par le biais d'une souris et d'un clavier pilote les actions de son personnage dans le jeu. Lorsqu'on crée un avatar on va choisir une race puis une classe qui vont lui donner un rôle particulier à travers des compétences spécifiques dans le jeu. Ainsi, un prêtre aura pour vocation de soigner. Un guerrier sera prédisposé à encaisser les coups à la place de ses compagnons plus fragiles. Un mage permettra d'apporter de lourds dégâts aux adversaires avec de puissants sorts. Comme nous avons pu le voir précédemment, plus on avance dans le jeu, plus la difficulté augmente. Les monstres frappent plus fort et l'histoire nous conduit vers des donjons. De fait, pour pallier à ces difficultés les joueurs sont amenés à former des groupes pour remplir des objectifs communs. La composition des groupes suit un schéma classique. Il faut un guerrier capable d'encaisser les coups, ce qu'on appelle un tank, ensuite il faut un soigneur et enfin les trois autres membres seront là

pour apporter les dégâts nécessaires. Certains avatars dont la classe est surreprésentée ou jugée peu efficace sont souvent écartés lors de la constitution de groupes. Ces ensembles induisent une complémentarité des compétences et conditionnent en partie les choix des joueurs lors de la création d'avatars et des recrutements au sein des guildes. Chaque joueur doit savoir ce qu'il convient de faire pour éviter des erreurs qui peuvent coûter la vie à l'ensemble du groupe. La mort n'est pas définitive mais elle est relativement pénalisante en termes de temps pour les joueurs et nuit à la performance. L'individu qui intègre un groupe a donc « un rôle à tenir, des responsabilités et des compétences en tant que joueur » comme le dit Paraffine, ligne 106. Il constitue donc la part manquante et contribue à une organisation cohérente d'un groupe pour qu'il puisse performer.

Cette notion de rôle se retrouve à travers les processus de recrutement pour les guildes. Pendant mon observation j'ai constaté de nombreux messages dans les canaux de discussion à travers lesquels des joueurs aux caractéristiques spécifiques étaient recherchés pour former des groupes ou intégrer des guildes. Par exemple, il était souvent mentionné « maîtrise de sa classe et connaissances du jeu exigées » . Oxi, ligne 187 évoque qu'il a été recruté par certaines guildes pour répondre aux attentes de celles-ci, son but « était d'être le plus performant possible sur telle classe, tel rôle ». Jenkiss rejoint cette idée dans sa démarche de recrutement, et « regarde quelles sont les performances du personnage pendant le raid » grâce aux sites qui référencent les joueurs. Au-delà d'un simple rôle défini par la classe d'un avatar, les joueurs tendent à rechercher des compétences particulières chez d'autres joueurs. Pour pouvoir performer, il ne s'agit pas seulement de construire des groupes cohérents comme le veut le schéma classique. Certains joueurs sont recherchés pour leurs capacités à bien jouer au sein d'un collectif. Ils sont repérés par les différents scores provenant des sites de classement. De fait, on ne recherche pas une personne quand on recrute dans une guildes on recherche des compétences, un individu sera choisi parce qu'il est la part manquante c'est-à-dire qu'il apportera les compétences manquantes au groupe. Pour pouvoir performer dans un raid il doit répondre à un besoin précis du groupe.

Cependant, Paraffine, ligne 105 à 118 offre une vision différente et porte moins d'importance aux compétences techniques des joueurs en mentionnant qu'ils sont « interchangeables » et qu'il est possible de « trouver beaucoup de joueurs avec les mêmes compétences. ». Selon lui, les joueurs apportent surtout en termes de « relation humaine », ligne 108. Taïpe rejoint cette pensée, ligne 75 et soutient qu'en plus des

compétences il y a un aspect social que les joueurs apportent au sein d'un groupe. « Socialement tu dois être capable d'apporter quelque chose. Soit la capacité de te familiariser avec les gens pour avoir une intégration plus rapide dans la guilde pour gagner en cohésion rapidement. Tu apportes aussi une certaine expérience de jeu car tu n'as pas forcément le même vécu que les autres. ». D'après Taïpe et Paraffine, il y a une part importante accordée aux relations sociales dans le groupe pour pouvoir performer. Paraffine ligne 38 révèle que « la gestion sociale » peut donner lieu à des « conflits » ou amène à créer un sentiment de « cohésion ». Tous deux emploient le terme de « cohésion » pour évoquer les relations sociales au sein d'un groupe. La cohésion est un concept qui participe à l'efficacité d'une situation groupale. De fait, cette « situation groupale [...] ne peut être dissociée de la notion de dynamique » (Marc et Bonnal, 2014). En reprenant la théorie de K. Lewin de la dynamique des groupes, les phénomènes spécifiques aux groupes ne peuvent se réduire à la somme des individualités. Ainsi, ces individualités que l'on retrouve dans le jeu semblent être le fruit du mélange entre les compétences des joueurs et leurs aptitudes sociales. Elles contribuent à former « une totalité dynamique ».

2.2.2. Le groupe au service de l'individu

Les liens entre individus et groupe sont complexes et constituent un système dynamique. Lorsqu'il est équilibré, il fonctionne dans l'intérêt de ses composantes. D'après (Pachès, 2007), « le groupe permet à l'individu de se construire ». Dans le jeu, « se construire » en tant que joueur, c'est accumuler des expériences de jeu à travers une série d'objectifs accomplis ou non. Un MMORPG offre aux joueurs un univers au sein duquel ils peuvent décider des aventures qu'ils vont faire vivre à leurs personnages. A travers les entretiens avec les joueurs, j'ai cherché à comprendre comment s'étaient construites leurs expériences de jeu. Taïpe, Jenkiss et Segga racontent leur début sur le jeu en utilisant le pronom personnel « on ». Tous les trois s'accordent à dire que leurs expériences n'étaient pas solitaires et que le fait de jouer en groupe, que ça soit avec des amis dans la vraie vie ou des connaissances dans le jeu, était leur principale source de motivation.

De plus, Taïpe, Jenkiss, Oxi et Segga perçoivent le même sentiment quant à la pratique du jeu en solitaire : Taïpe ligne 62 « tu ne peux pas imaginer le jeu sans les guildes

parce que ce n'est pas un jeu en solo, c'est obligatoirement un jeu en groupe » ; Jenkiss ligne 21 « *WOW* n'est pas si intéressant que ça en solo » ; Oxi ligne 72 « le contenu de base est prévu pour accueillir des groupes ». Segga ligne 13 « ça a toujours été une expérience de groupe [...] il fallait toujours être en groupe ».

Il y a donc une véritable importance, accordée par les joueurs, envers les aventures en multi-joueurs. Paraffine quant à lui, ligne 101, développe l'idée selon laquelle « les guildes ont du pouvoir sur les joueurs et les forcent à s'organiser pour jouer à haut niveau ». Sur le plan technique, former des groupes permet aux joueurs d'aller plus loin dans le jeu, notamment dans les contenus *endgame*. De fait, à ce stade du jeu les joueurs ont besoin de s'organiser en groupe pour atteindre leurs objectifs et leur permettre de se construire. Ainsi, la performance de groupe rayonne sur le joueur et lui permet d'atteindre des objectifs.

D'autre part Paraffine rappelle l'importance des guildes : pour lui elles «constituent des relations qui sont plus durables avec des gens avec qui on forme des groupes plus stables [...] ça s'inscrit sur la durée », ligne 38, « Finalement la guildes apporte des rituels aux joueurs et une forme de stabilité ». Taïpe, ligne 37, reprend cette idée de stabilité, « le format fait que tu es obligé d'avoir une guildes, si tu veux avoir des performances stables et honorables. ». Segga, ligne 74 emploie le terme de « sécurité » et de « cadre de jeu » pour décrire les apports d'une guildes. Conjointement, à travers ces notions de stabilité, de sécurité ou de cadre, il faut comprendre que les guildes permettent « d'être en contact permanent avec d'autres joueurs » d'après Segga ligne 68. Elles perdurent dans le temps et vivent grâce aux membres qui les constituent. Dans le jeu, guildes est synonyme de contact social. Il y a un chat réservé aux membres. Ce réseau de communication intra-groupe interne au jeu est complété par tout un réseau de communication intra-groupe externe au jeu sur des plateformes collaboratives comme par exemple discord. Ainsi, Taïpe ligne 125 mentionne l'existence de ces sites de communications externes au jeu qui sont prisés par les joueurs. Ces réseaux de communications concourent à renforcer le lien social intra-groupe en offrant des nombreux espaces d'échanges.

Une guildes réunit des membres sous un consensus de valeurs et d'objectifs communs. Comme le dit Paraffine ligne 54 et Segga ligne 71, les guildes instaurent des « rituels » qui s'apparentent à des « rendez-vous » au cours desquels les joueurs se réunissent pour réaliser des objectifs qu'ils se sont fixés. Pour répondre efficacement à l'évolution constante du jeu qui offre de nouvelles mises à jour et continuer à être efficace et

performant, les joueurs ont besoin de la rigueur apportée par la guildes. Lorsque l'on fait partie d'une guildes on sait que les autres comptent sur nous et qu'il faut absolument honorer les rendez-vous pris dans un souci de performance. La guildes offre ce cadre et cette rigueur.

Il est très rare de rencontrer un avatar sans guildes. D'ailleurs, au cours de mon observation, je n'ai rencontré aucun joueur sans guildes. En effet, les joueurs semblent tous se réunir sous différentes bannières, qui s'organisent comme un cercle privé réservé aux membres. Et pour pouvoir me rapprocher d'eux, j'ai dû moi aussi intégrer une guildes. Dans un jeu comme *World Of Warcraft*, être sans guildes pourrait être comparé comme le suggère Segga « à une personne sans domicile, sans foyer, sillonnant une rue bruyante, sans personne sur les trottoirs. Le bruit viendrait des balcons de chaque maison, aux allures festives ». Paraffine ligne 97 compare une guildes à un « club » dans ses activités et dans le fonctionnement des relations sociales. A l'inverse, Segga ligne 159 compare plutôt une guildes à « une petite entreprise plutôt qu'une association ».

Les guildes sont omniprésentes dans le jeu, comme le dit Paraffine, « les guildes ont du pouvoir sur les joueurs ». Puisque tous les contenus de haut niveau ne sont accessibles qu'en groupe, les guildes s'approprient les contenus et s'apparentent à des entités. Ainsi la guildes est plus que la somme de toutes les compétences de tous ses joueurs elle offre plus : stabilité, cadre, espace de jeu et d'entraînement et visibilité. Ces différentes composantes servent la performance.

Chapitre 3 – Le paroxysme de la performance dans les donjons et les raids

J'ai continué, pendant quelques mois, « ma carrière de joueur » (Coavoux, 2010) au sein de Gilt Sky Gaming. Petit à petit j'ai pris mes marques au sein de cette guilda et à de nombreuses reprises j'ai été invité à venir discuter en vocal avec les autres joueurs, soit pour coopérer en donjon ou par simple réunion amicale. Ces moments privilégiés avec les joueurs m'ont permis d'en apprendre davantage sur le sens de leurs pratiques de jeu de haut niveau. Plusieurs fois j'ai été appelé en renfort pour accompagner certains joueurs en donjon en tant que soigneur. En effet, ma classe de personnage pouvait à la fois soigner et faire des dégâts. En tenant compte de cette particularité j'ai maximisé mes chances de jouer avec autrui en misant sur la polyvalence de ma classe de personnage. La plupart du temps des groupes de joueurs se formaient pour partir en donjon se construisant autour d'une équipe équilibrée. Cependant, le rôle de soigneur se faisant rare, j'ai plusieurs fois joué le rôle de couteau suisse que les membres de la guilda n'ont pas manqué de mentionner.

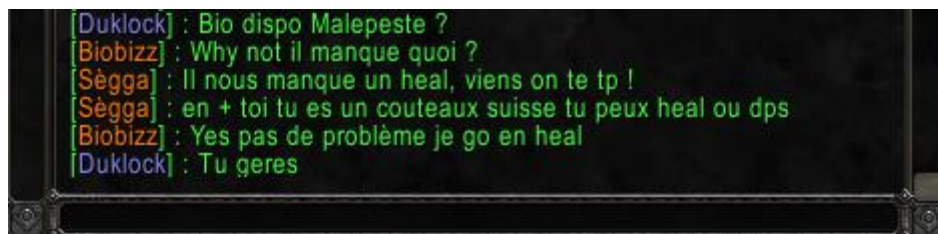


Figure 10 - Screenshot du chat de la guilda Gilt Sky Gaming - Log du 17/04/2021

Cet extrait figure parmi quelques autres expériences que j'ai pu vivre avec certains membres de la guilda demandeurs de mes services le temps d'un donjon (Malepeste étant un des huit nouveaux donjons de l'extension).

Jouer au sein d'une communauté de joueurs m'a notamment permis de me rendre compte de ce que Segga appelle « la sécurité » ligne 75. En effet, à de nombreuses reprises les groupes venaient à moi pour aller faire des donjons. Je n'étais pas obligé de passer des heures en recherche de groupe *pick up*, me faisant refuser la plupart du temps. Cette façon de jouer m'a permis d'avancer plus vite dans l'amélioration de mon personnage. Ainsi j'ai notamment pu comprendre les paroles de Paraffine évoquées

ligne 101, « les guildes ont du pouvoir et forcent les joueurs à s'organiser à haut niveau ». Ainsi, mon rythme de jeu s'est naturellement modifié pour s'adapter à celui de mes camarades. « Les guildes constituent, en un certain sens, une apogée, qui marque et contribue à l'intensification de la pratique » (Servais, 2020 : 193).

3.1 Les rituels d'une guilde PVE de haut niveau

Tout au long de cette aventure j'ai notamment pu prendre part aux « rituels », que décrivent Paraffine et Segga ligne 54 et 71, avec les membres de la guilde. Jenkiss, le chef de la guilde avait construit cette communauté dans l'objectif de parcourir les raids et former un groupe de joueurs de qualité et motivés pour se confronter ensemble aux contenus les plus durs du jeu. Pour ce faire, il avait mis en place trois rendez-vous hebdomadaires organisés en soirée le Mercredi, le Jeudi et le Dimanche de 20h30 à 00h00. A travers ces moments de jeu, les membres de la guilde se réunissent pour aller en Raid pour *try*³⁷ des boss enchaînant les *pull*³⁸ jusqu'à minuit. Ces rendez-vous étaient réservés à l'élite des joueurs de la guilde. Je ne faisais pas partie de l'équipe qui se regroupait ces soirs là à cause de la différence entre mon niveau de jeu et la difficulté rencontrée lors des combats de boss. Je n'étais pas prêt et je n'aspirais pas non plus à jouer à ce niveau tant l'investissement sur l'avatar était rigoureux. Pourtant j'ai pu participer en tant qu'observateur à de nombreuses soirées couvrant les événements comme un journaliste sportif. J'étais au cœur d'une performance collective contre le PVE de *WOW* bien plus complexe que toutes celles observées et vécues jusqu'à présent.

Ainsi à travers ce chapitre je ferai état des manifestations de la performance dans les raids à travers les actions menées par les joueurs de la guilde Gilt Sky Gaming et leurs organisations.

3.1.1. L'optimisation de l'avatar

Chaque joueur de *WOW* suit un fil conducteur qui guide et façonne des objectifs éphémères à travers son aventure. La programmation du jeu impose aux joueurs des prérequis que doivent remplir les avatars tout au long de leur chemin. Dès le *levelling*, il est imposé d'atteindre un certain niveau pour entrer dans un donjon ou équiper une armure, le conduisant ainsi naturellement à faire progresser son avatar. Une fois, au

³⁷ Terme anglais qui signifie essai.

³⁸ Le pull est une stratégie d'affrontement de jeu vidéo.

niveau maximum cette dimension conditionnelle prend un tout autre aspect que les joueurs s'approprient. En effet, la puissance du personnage ne provient pas uniquement des niveaux, elle est la résultante d'un ensemble d'équipements³⁹ portés par l'avatar offrant armure, point de vie et autres caractéristiques déterminantes selon les classes. Ainsi ce n'est plus le niveau du joueur qui compte dans le *endgame* mais bien son niveau d'équipement. Chaque pièce d'équipement comporte un niveau correspondant à la puissance de celui-ci et se traduit par un *item level* ou niveau d'équipement (ilvl). C'est une valeur compensatoire qui accompagne l'avatar et qui s'exprime en chiffre. Pour comprendre son fonctionnement et son importance comparons deux équipements ci-dessous



Figure 11 - Screenshot de 2 pièces d'équipement de mon inventaire - Log du 20/06/2021

Il sera donc préférable d'équiper la pièce avec le plus haut ilvl pour améliorer la puissance de son avatar. Ainsi l'équipement est une base fondamentale du jeu et constitue une quête subjective mais tout aussi essentielle pour le joueur.

Pendant mon observation participante, j'ai construit mes objectifs, en tant que joueur, autour de l'optimisation de mon personnage. Augmenter mes dégâts était une source de motivation pour moi et j'avais naturellement envie que mon personnage récupère des équipements de meilleure qualité. J'ai constaté que, dès les débuts dans le jeu, les équipements étaient d'une importance capitale et offraient des résultats directs quant à la puissance de l'avatar. Le premier objet de qualité épique que j'ai pu équiper m'a

³⁹ Dans World Of Warcraft un joueur peut porter 16 équipements allant du casque aux bottes en passant par une arme, deux bijoux et deux bagues.

procuré un réel sentiment de satisfaction. Grâce à celui-ci j'avais drastiquement augmenté mes dégâts, facilitant mon expérience de jeu. D'après Paraffine ligne 170, les équipements constituent « un pilier du jeu » et notifie « que tout est lié à l'équipement ». Jenkiss poursuit cette idée ligne 348 et ajoute que le *stuff*⁴⁰ est une motivation première dans le jeu. « Le stuff c'est pour ça qu'on joue ».

Au sein de Gilt Sky Gaming, beaucoup de joueurs partent régulièrement en donjon pour espérer récupérer des pièces d'équipements qu'ils recherchent pour améliorer les performances de leur avatar. Cependant les équipements désirés, butin d'un coffre à la fin du donjon manifestant la récompense d'une performance, ne se *loot*⁴¹ pas à tous les coups. Ils suivent un algorithme aléatoire d'une table de loot. De fait les joueurs se retrouvent à refaire en boucle le même donjon pour récupérer la pièce ciblée. Méléna, un joueur acharné a reconnu avoir *farmé* plus de 30 fois le donjon *Théâtre de la souffrance* pour récupérer le « rubis », un bijou convoité par les soigneurs de par ses caractéristiques optimales. Le terme *farm* est récurrent dans le discours des joueurs lorsqu'il s'agit d'aller à la chasse aux équipements. En effet, ce terme n'est pas étranger dans le monde vidéoludique. Sa traduction anglaise désigne une ferme, une exploitation. Ainsi les joueurs se sont appropriés cet anglicisme qui connaît aujourd'hui une définition propre pour les jeux vidéo. « Exploiter un endroit, y récolter des avantages en y restant un certain temps. » Une phrase culte provenant de l'univers de WOW est « Farmer plus pour looter plus ».

Optimiser son personnage dans le jeu est un véritable rituel pour les joueurs qui continuent sans cesse de jouer pour améliorer toujours plus leurs avatars. Dans *WOW* il existe plusieurs niveaux de difficulté dans les donjons et dans les raids. Ainsi plus le niveau de difficulté est élevé plus le ilvl de l'équipement est grand. Le plus haut niveau d'équipement se retrouve en raid. De fait, un joueur pourra reconnaître les performances d'un autre joueur par son niveau d'équipement. Lors de mes premiers pas au niveau 60 j'ai été amené à devoir faire des donjons et pour augmenter mon niveau d'équipement. Faute de compagnon j'utilisais le système de recherche de groupe, un module directement implémenté dans le jeu pour faciliter la rencontre entre les joueurs, pour rejoindre des groupes *pick up*. Cependant mes nombreuses candidatures faisaient l'objet

⁴⁰ Terme anglais, « équipement ». Pas de panoplie, juste un assemblage avec plusieurs équipements.

⁴¹ Terme anglais qui désigne le butin. Utilisé par les joueurs de MMORPG pour désigner le résultat du pillage sur des monstres.

de refus et je mettais des fois une heure pour rejoindre un groupe. Après en avoir parlé avec des membres de la guilde peu de temps après mon intégration, il m'ont notifié que le jeu permettait aux joueurs, qui créent des groupes dans les systèmes de recherche, de voir mon niveau d'équipement. De fait ces refus permanents étaient pour eux liés à mon niveau d'équipement subjectivement trop faible pour d'autres joueurs. Ainsi j'ai fait le constat d'une situation paradoxale, qui m'a posé énormément de problèmes mettant, parfois, en péril ma motivation. En effet, pour pouvoir améliorer mon équipement je devais faire des donjons. Cependant, je n'étais pas accepté du fait d'un niveau d'équipement trop faible. De cette expérience j'ai pu comprendre que l'optimisation est d'autant plus importante qu'elle devient une nécessité pour les joueurs. En effet, les joueurs semblent s'approprier les lois du prérequis instaurées par le jeu. Ils conçoivent des systèmes de sélection subjectifs dépendant de la volonté du chef de groupe et directement liés au niveau d'équipement d'un avatar. Les plus forts peuvent progresser plus vite mettant de côté les avatars moins puissants. Cette vision critique que je porte rappelle les expériences que l'on peut rencontrer à l'entrée dans le monde du travail. Les jeunes qui débutent et recherchent du travail se font souvent mentionner le manque d'expérience comme cause du rejet de leur candidature. Finalement cette loi du plus fort, donne des accès plus compliqués aux joueurs. Ainsi ce système basé sur la performance subjective perçue par les joueurs tend à endiguer la progression de certains. Pour pouvoir exécuter le donjon rapidement et donc être plus performant les joueurs exigent un niveau d'équipement plus haut que les prérequis imposés par le jeu. Ainsi, cette idéologie de la performance à l'origine des modes de sélection entre les joueurs conduit à limiter les risques pour les joueurs de perdre du temps en donjon en s'accompagnant d'avatars ayant le ilvl minimal requis pour un donjon et préférant d'autres avatars d'un niveau d'équipement plus élevé. C'est ce que souligne CRAIPEAU (2009), dans son analogie entre les joueurs de jeu vidéo et le monde ouvrier. « Il ne s'agit plus de la solidarité ouvrière par laquelle chacun était soutenu par le groupe, mais d'une interdépendance étroite qui exclut le plus faible. ».

3.1.2. Les raids dans World Of Warcraft le lieu de la performance collective.

Optimiser son personnage dans les jeux permet aux joueurs de débloquent des situations variées. Dans le cas de World Of Warcraft, augmenter la puissance d'un personnage permet de s'aventurer dans les modes de difficultés les plus élevés. Pour beaucoup de

joueurs qui s'adonnent à jouer contre l'environnement du jeu la concrétisation de leur optimisation réside dans la pratique des raids. Le message quotidien de Jenkiss dans la guilde était clair « Allez optimiser vos perso, faites des donjons, bon farm à tous a++ en raid ».

Faire des raids dans *WOW* est l'activité principale du joueur PVE et constitue l'objectif final de sa quête personnelle. En observant les pics de connexions des joueurs de ma guilde pendant ces mois d'immersion, l'heure des raids était le prime time de la guilde, allant jusqu'à 30 membres de la guilde connectés en même temps. Pour beaucoup d'entre eux, interrogés sur le vif pendant des aventures communes, les raid étaient la seule motivation de jeu.

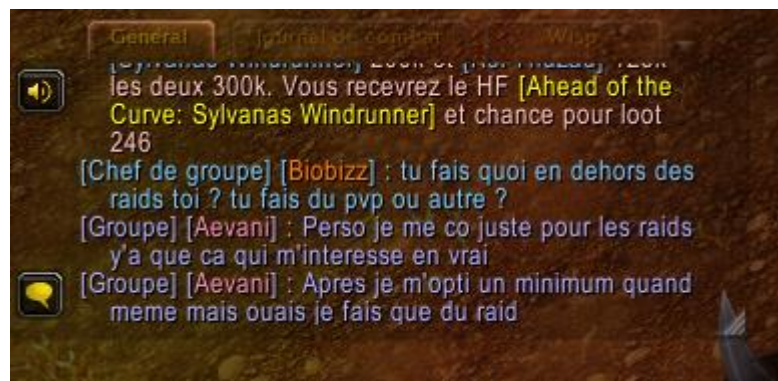


Figure 12 – Screenshot d'une discussion avec Aevani, un joueur de la guilde - Log du 20/04/2021

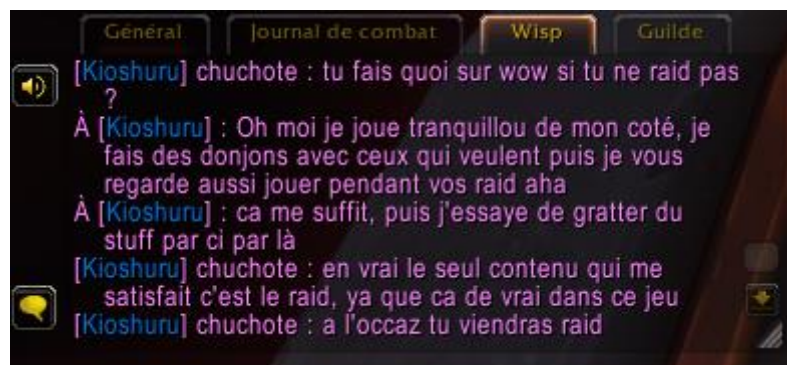


Figure 13 - Screenshot d'une discussion avec Kioshuru - Log du 21/03/2021

Il semble que le raid s'apparente comme à la consécration des efforts menés par le joueur et donne un sens partiel à son activité dans le jeu. A ce stade de mon aventure je commençais moi-même à toucher du bout du doigt le raid, épreuve que je n'avais pas encore expérimentée mais que j'avais eu l'occasion d'observer d'un point de vue extérieur les soirs de raid. Pour comprendre davantage comment s'exerce la performance dans le paysage haut niveau dans *World Of Warcraft* il est important de

comprendre les motivations d'un joueur PVE, ses pratiques au sein de la guilde et la finalité de son aventure. En outre, je tenterai d'expliquer avec les mots d'un chercheur les activités menées par les joueurs de la guilde qui constituent le socle de leurs performances.

Je décrirais un « Raid » comme un super donjon conçu pour plus de 10 joueurs en simultané. Pour monter un groupe de raid et inviter plus de 5 joueurs en même temps, il faut paramétrer le groupe en mode de raid puis choisir la difficulté associée (Normal, Héroïque et Mythique). Ce qui différencie les modes de difficulté sont les attributs et les compétences des boss ainsi que leurs butins. Par exemple, le mode héroïque offre de nouvelles compétences aux boss et le mode mythique les amplifie en plus d'augmenter les points de vie des boss. Un raid se matérialise dans un environnement particulier du jeu comme par exemple un château, un territoire ou encore un temple. Les joueurs traversent un portail et sont téléportés dans une instance ce que décrit O. Servais (2020 ; 40) comme « lieu particulier dans l'interface où se déroulent des affrontements entre groupes de joueurs et agents ennemis mus par l'ordinateur »



Figure 14 - Screenshot devant le raid du Château de Nathria - Log du 24/01/2021



Figure 15 - Screenshot d'un mercredi soir à l'heure du raid - Log du 03/02/2021

Par exemple, dans l'extension *Shadowlands*, le premier raid auquel les joueurs ont accès est celui du *Château de Nathria* qui est en vérité le château de *Dénathrius*, un puissant adversaire qui œuvre dans l'ombre à la solde du « Geôlier » qui semble être l'ennemi final de l'extension. Dans ce raid, les joueurs pénètrent à l'intérieur du château dans lequel ils vont affronter, un à un, des boss pour pouvoir avancer de salle en salle jusqu'au boss final *Sire Dénarthrius*. La place de la narration est importante et semble donner du sens aux différents combats que mènent les joueurs dans les différents raids. D'un point de vue technique, avec le système de *scaling* les caractéristiques des monstres dans les raids, comme dans les donjons, varient selon le nombre de personnages dans le groupe. Seulement dans le mode mythique (difficulté maximale) la configuration des groupes est normée. La difficulté est construite pour 20 joueurs. Le jeu empêche d'aller au-delà. Ainsi les *rosters* dans les guildes se constituent généralement d'un minimum de 20 joueurs. Plus concrètement en raid les groupes sont équilibrés selon les rôles et les spécificités de chaque classe de personnages. Ainsi la configuration classique d'un groupe de raid retient deux *tanks*, au moins quatre *soigneurs* et quatorze *damage dealers*⁴². Dans de rares cas, constatés avec les équipes de Gilt Sky Gaming, les configurations changent en fonction des tactiques de jeu.

⁴² Rôle d'un joueur à produire d'important dégâts.

Les combats contre les boss sont épiques et durent en moyenne cinq à dix minutes. La difficulté d'un combat de raid réside dans la coordination des joueurs. Chaque erreur peut être fatale pour un avatar. Les compétences des boss s'enchaînent et demandent aux joueurs d'esquiver des zones au sol, encaisser une habilité à plusieurs ou se positionner à des endroits stratégiques pour contrecarrer une compétence. Toutes ces actions requièrent la faculté du joueur à maintenir un nombre élevé *d'actions par minute* (apm) mêlant concentration et dextérité. Ce n'est qu'en jouant ensemble et en coordonnant leurs actions en suivant la stratégie adéquate que les joueurs parviennent à vaincre des boss de raid. Les affrontements contre les boss sont sans limites et les joueurs enchaînent les *trys* jusqu'à parvenir à maîtriser le combat pour en venir à bout. Lors de certaines soirées avec la guilde, l'ambiance pouvait être tendue sur le vocal allant même jusqu'à des sermons envers les joueurs qui faisaient des *fails*⁴³ à répétition. La performance des joueurs découle d'une organisation méthodique. Avant chaque rendez-vous les joueurs reçoivent les indications du *raid leader*⁴⁴ et préparent les combats à venir en étudiant les tactiques mises en place assignant des joueurs à certains rôles particuliers lors des combats. A la manière d'une équipe sportive dans un vestiaire avant le début d'une rencontre, les joueurs de la guilde se retrouvent en vocal pour paramétrer les différentes tactiques élaborées par le raid leader. Ainsi, chacun des joueurs se voit imposer un rythme soutenu par le groupe. Là encore, comme pour le recrutement, nous pouvons faire une analogie avec le monde du travail et plus particulièrement le monde ouvrier qui se voit imposer des cadences de travail lourdes. (Craipeau, 2009) souligne ce point et cette analogie en précisant que le groupe « fait sentir sa pression sur chacun, afin que chacun se mobilise ». En effet, une absence peut coûter cher au groupe et il est parfois arrivé d'annuler une soirée de raid chez Gilt Sky Gaming suite à l'absence de certains joueurs, faute d'effectif pour le remplacer. Dans d'autres cas de figure la guilde trouvait un autre joueur pour parvenir à compléter le groupe. En ce sens, et comprenant ces obligations les guildes s'organisent et « recyclent leurs effectifs », comme le dit Paraffine ligne 142, les amenant à augmenter leur nombre de joueurs à travers des stratégies de recrutement pour s'assurer de partir en raid.

⁴³ Terme anglais qui signifie échouer. Ici employé pour désigner un joueur qui fait des erreurs à répétition.

⁴⁴ Rôle fictif d'un joueur qui consiste à guider une équipe dans les jeux vidéo. S'apparente au rôle du coach.

Le raid fait état d'une parfaite représentation de la performance de groupe dans *World Of Warcraft*. Si certains associent le jeu vidéo à un espace de détente, de loisir et ludique, jouer et faire des raids s'oppose complètement à cette image imposant ainsi aux groupes de joueurs de faire preuve de cohésion.

3.1.3 . La relation entre cohésion et performance dans les raids.

La cohésion est définie comme « le champ total des forces agissant sur les membres pour rester dans le groupe » (Festinger, Schachter et Back, 1950). Ce concept est difficilement définissable et suggère la combinaison de plusieurs études menées par (Widmeyer, Brawley et Carron, 1985) pour approcher un degré d'exactitude. En somme, la cohésion est le fruit de deux dimensions « l'intégration du groupe » c'est-à-dire la perception de celui-ci et « l'attraction » vers le groupe, c'est-à-dire les sentiments de l'individu à l'égard du groupe. Ces deux dimensions suivent deux orientations, l'une fondée sur le « social » et l'autre centrée sur « l'opérateur », plus exactement la tâche effectuée par le groupe. Les chercheurs pensent qu'il y a une forte relation entre la cohésion et la performance parce qu'en sport, le succès apparaît comme le but ultime du groupe.

Dans le cadre des raids, le succès d'un *roster* est le biais de deux options. D'un côté il y a la défaite ou le wipe, auquel cas les joueurs seront amenés à recommencer. D'un autre côté, il y a la victoire, si les joueurs réussissent à tomber les points de vies d'un boss à zéro. B. Mullen et C. Copper (1994) expliquent d'une part que la relation entre cohésion et performance est d'autant plus forte pour les équipes sportives puisqu'elles « possèdent des standards d'excellence particulièrement clairs et bien acceptés et où la victoire et la défaite sont deux situations bien distinctes fréquemment rencontrées ». Ces caractéristiques qui conduisent à définir une équipe sportive se retrouvent à travers les équipes de joueurs qui partent en raid. D'autre part, ils montrent que la relation cohésion-performance est plus importante pour « les groupes réels » (qui possèdent une histoire commune) que pour « les groupes artificiels » (groupe dont les individus ne se connaissent pas). Or, il est facilement attribuable aux groupes de joueurs construits dans les mondes virtuels cette nature artificielle. Cependant, nous retiendrons, comme évoqué chapitre II, que les groupes de guildes sont différents des groupes *pick up* et que les membres sont sélectionnés et partagent ainsi une histoire commune.

Toutefois la cohésion dans les raids semble être davantage liée à la dimension opératoire qu'à la dimension sociale pour les joueurs de haut niveau. Comme le souligne Taipe ligne 105 à 108 qui focalise sa pratique du raid autour de la performance et non autour des aspects sociaux qui en découlent. Pendant mon observation participante lors des soirées de raid j'ai été témoin à plusieurs reprises de discussions houleuses au cours desquels Céhèm, considéré comme le flic de la bande, n'hésitait pas à préciser qu'il n'était « pas là pour se faire des potes » ménageant rarement la susceptibilité des joueurs. Malgré une cohésion importante et nécessaire dans le raid cela n'empêche pas à de nombreux joueurs de faire preuve d'auto satisfaction en s'attribuant une place importante dans la réussite du groupe. Ces phénomènes sociaux avaient souvent lieu lors de discussions privilégiées après le raid entre 00h00 et 01h00 lorsque que la soirée avait été satisfaisante. Ces biais d'auto-complaisance désignent la tendance à s'attribuer la causalité d'un succès ou à rejeter sur les autres un échec. Cela est contraire à ce qu'affirment B.R. Schlenker et R.S. Miller (1977). Pour eux, dans les groupes manifestant de la cohésion, les attributions d'auto-complaisance sont peu fréquentes. Mes observations me conduisent à rejoindre la pensée de S. Craipeau (2009 : 67) qui mentionne que « la valeur commune n'est plus le groupe mais la performance ». Ainsi pour elle le groupe est un « moyen » de garantir la performance.

La difficulté de ce mode de jeu est telle que cela a créé un engouement important pour les joueurs. Aujourd'hui la sortie de nouveaux raids rythme les extensions. Les raids sont des contenus appréciés et très attendus par les joueurs, comme le témoigne l'activité de Gilt Sky Gaming qui se reforme sur la base d'anciens joueurs à chaque début d'extension dans l'objectif de faire des raids. Toutefois, cette cohésion nécessaire à la réalisation des raids n'empêche pas les joueurs de toujours vouloir comparer leurs individualités face au groupe et à la masse de joueurs. Parfois, il s'agit même de comparer la performance de groupe en tant qu'entité face aux autres groupes de joueurs. Paraffine, ligne 156, reconnaît que « les joueurs sont très à cheval sur le fait de pouvoir se comparer ». De fait, la poursuite de mon étude consiste à comprendre la valeur attribuée aux exploits des joueurs me conduisant ainsi à comprendre la construction de référentiel cautionnant le désir de performance des joueurs de haut niveau dans le PVE de *WOW*.

3.2. Le référentiel de la performance : les classements des joueurs

Si réussir le raid peut légitimement être reconnu comme une réelle performance succès au regard de la grande difficulté de la tâche elle n'est toutefois pas toujours vécue et ressentie comme telle par l'ensemble des joueurs de la guilde. Certains vont la vivre comme un succès en ne s'intéressant qu'à cette performance tandis que d'autres vont d'emblée la comparer à l'ensemble des performances des autres guildes sur le même raid. La performance à l'intérieur de la guilde, intra-gilde peut parfois être minimisée par la performance comparée à l'ensemble des guildes, inter-gilde. Ainsi, la performance pouvait être, pour certains joueurs, subjective et naissait de leur propre perception et notamment s'ils se referaient à la performance de la guilde lors d'un raid ou s'ils se referaient à l'ensemble des performances de toutes les guildes.

Pendant mon parcours chez Gilt Sky Gaming, j'ai observé qu'après les raids, des discussions s'opéraient autour du classement de la guilde par rapport aux autres guildes. J'ai notamment assisté au premier *down*⁴⁵ du 8^{ème} boss du raid qui avait nécessité plus de 200 *trys* et deux semaines d'acharnement pour les joueurs. Ce qui normalement devait apparaître comme une performance succès pour le groupe, ne se faisait pas ressentir dans les voix des joueurs en vocal car nombreuses étaient les guildes qui avaient réussi à abattre le boss avant Gilt Sky Gaming. De fait, les joueurs se sont réunis après le raid pour constater qu'ils avaient perdu des places dans le classement des guildes. A ce moment, c'était la 6^{ème} guilde du serveur à avoir battu 8 des 10 boss du raid pour se placer à la 360^{ème} place du classement mondial (inter-serveur). Derrière cette observation, il est possible de comprendre que même lorsque qu'une guilde réussit les raids, résultat d'une réelle performance, celle-ci est à nouveau pondérée par la comparaison à d'autres performances encore plus exceptionnelles. On assiste ici à une course à la performance de plus en plus poussée. Cette course entre les guildes pour atteindre le boss final est définie par Jenkiss comme le « Progress ». Il s'agit de la période entre la sortie de deux mises à jour au cours de laquelle une guilde évolue dans un raid, l'objectif pour ses joueurs étant de finir le raid le plus rapidement possible avant la sortie du prochain. De fait, pour pouvoir mettre le doigt sur une performance les joueurs se réfèrent à des sites de classement.

⁴⁵ Terme anglais utilisé dans le jeu qui signifie réduire les points de vies d'un monstre à zéro provoquant la mort de celui-ci.

De cette manière, ils font appel à la notion de référence qui se définit comme l'action de se situer par rapport à un élément de même type. Un événement isolé que l'on ne pourra pas comparer à d'autres événements du même type ne pourra pas être jugé comme une performance. Lorsqu'il est attribué une valeur à quelque chose de matériel ou immatériel, cette dernière prend forcément appui sur un point de référence. Ce référentiel, aux multiples facettes, peut être considéré en science de la gestion comme « un ensemble structuré de bonnes pratiques, de recommandations » (Foucault, 1969). Dans le domaine des ressources humaines, c'est une énumération exhaustive de compétences nécessaires pour un métier. En poursuivant cette pensée le référentiel se définit comme « un processus énonciatif qui permet de différencier ». En somme, c'est un moyen de différencier une information et par conséquent de l'opposer à une autre information. Le but est d'attribuer une valeur qui fait sens pour le paysage qui recevra l'information comme telle et qui se forgera ainsi ce référentiel comme point d'appui.

C'est le cas dans le domaine sportif et notamment pour les records du monde du 100 mètres aux Jeux Olympiques. Tout d'abord, il y a un cadre de référence qui introduit les normes de la performance. Dans cet exemple, il s'agit du cadre des Jeux olympiques qui imposent des normes spécifiques comme la piste pour les coureurs, un chronométrage particulier et des arbitres. Ensuite, il y a la prouesse technique, l'action à réaliser régie par des règles. Les coureurs doivent courir sans utiliser de substances illicites, ni d'outils qui permettraient d'améliorer les capacités humaines. Enfin, ce qui définit le référentiel de la performance ce sont les temps enregistrés par d'anciens coureurs et un temps de référence c'est-à-dire le record du monde. Dans cet exemple, on comprend qu'un coureur fera preuve d'une certaine performance en comparant son temps par rapport à ceux des autres pour lui donner un classement mais aussi en regardant son temps aux références initiales.

Pour les joueurs PVE dans WOW la performance n'a lieu que dans un certain mode de difficulté. En effet, pour moi abattre un boss dans la difficulté la plus facile constituait déjà une performance en soi. Seulement, dans WOW, les joueurs ne portent de l'intérêt que pour la difficulté mythique qui correspond au triomphe ultime.

Dans le MMORPG World Of Warcraft, ce principe de référentiel s'applique directement au principe des hauts-faits qui sont des objectifs (différents des quêtes

données par les PNJ) contenus dans le jeu. Ils offrent des défis aux joueurs intéressés par les objectifs et permettent aux autres de voir les succès réalisés dans le jeu. Les hauts-faits s'appliquent à tous les modes de jeux (PVP, PVE, profession, récolte, etc.) et certains s'accompagnent de récompense. Ce système existe depuis 2008 et représente des marqueurs propres à la performance. Dans le cas du PVE abattre un boss pour la première fois délivre aux joueurs un haut-fait correspondant. De fait, les hauts-faits garantissent l'exploit du joueur.

Ainsi ils constituent une première base de données référentielle pour les joueurs. Il est parfois exigé, par certains chefs de groupe, d'avoir déjà accompli un haut-fait particulier pour espérer être accepté dans un groupe. En ce sens les hauts-faits d'un avatar constituent la carte d'identité de la performance de celui-ci. Par exemple lorsqu'un joueur bat un boss de raid pour la première fois, il obtient le haut-fait associé.

Ce cadre de référence donné par le jeu ne suffit plus aujourd'hui à déterminer la performance des joueurs. Autour de ce système de haut-fait se sont créées de véritables compétitions entre les joueurs dont l'objectif était d'obtenir les hauts-faits le plus rapidement ou d'en avoir plus. Cet engouement pour la compétition a donné lieu à des classements de joueurs sur des sites internet en dehors du jeu. Segga, ligne 86 dit que « ça permet de comparer » les joueurs « selon certaines statistiques que l'on ne peut pas retrouver dans le jeu » ou « difficilement ». Oxi, poursuit, ligne 113, que dans le jeu il y a « trop peu de statistiques » et que « en dehors du jeu [...] des sites internet vont référencer les statistiques ».

En effet, les données qui ressortent des performances des joueurs lorsqu'ils accomplissent un événement sont stockées sur les serveurs du jeu et circulent sur les sites non-officiels créés par la communauté, pour la communauté de joueurs. Jenkiss, ligne 114, « WoW retient tout ce que ton personnage a fait, c'est noté sur l'armurerie de ton personnage, on a toutes les infos ». Les sites de classement se basent sur les données du site *World of Warcraft*⁴⁶ qui actualisent en permanence les données des avatars. C'est à partir de ces bases de données que sont mis en place les systèmes de classement qui référencent les performances des joueurs et participent à la construction d'une nouvelle forme de référentiel pour la communauté basée sur des données statistiques. Segga, ligne 42, explique que ces sites « référencent les joueurs ». Qualifiés par la communauté comme sites de *ranking*, ils permettent aux joueurs de s'ouvrir au monde

⁴⁶ <https://worldofwarcraft.com/>

et de dépasser les limites imposées par les serveurs de jeu en termes de visibilité. Comme l'explique Segga, ligne 85, sur un seul et même site on peut « voir l'ensemble des joueurs dans le monde ». Ainsi, les classements permettent aux joueurs de se situer en temps réel par rapport aux autres joueurs du monde entier.

Wowprogress.com évoqué par Taïpe, ligne 242, par Jenkiss, ligne 270 par Oxi ligne 131 et Segga, ligne 90, semble être le site de référence utilisé par les joueurs dont l'activité principale est surtout de faire des raids et des donjons. Ce site établit principalement des classements entre les guildes concernant l'avancée de chacune dans le raid actuellement disponible dans le jeu. En cherchant davantage, et en discutant avec des joueurs pendant mes observations, j'ai pu connaître l'existence de *DataforAzeroth*⁴⁷ ou *Check-pvp*⁴⁸ qui sont deux autres sites de référence, utilisés par la communauté pour chacun des aspects du jeu. Ce sont de véritables recueils de données numériques, qui agissent comme plateforme de visibilité pour les joueurs.

Puisque tous les contenus, aux dimensions concurrentielles, sont accessibles en groupe, les performances sont par conséquent portées au nom du groupe. Cette performance finira par rayonner sur le joueur qui œuvre dans une guilde qui sera bien classée. Le joueur sera forcément considéré comme performant en faisant partie d'un groupe performant. D'une certaine façon, les performances reconnues par les classements d'une guilde offrent de la visibilité pour les qualités d'un joueur. Les sites de *ranking* fonctionnent principalement avec des moteurs de recherche pour filtrer, selon certains critères, les joueurs et/ou les guildes. Au-delà des classements portant sur les guildes, les performances de groupe donnent lieu également à des classements individuels de la performance. En effet, ces sites sont construits selon un système de profil. Ainsi chaque personnage détient un profil avec des informations brutes tirées du jeu qui agissent comme des critères de recherche. Sur *Wowprogress.com* on peut retrouver notamment des classements par score d'équipement, par score en donjon ou encore en fonction du nombre de boss tués dans un raid. Sur *Check-pvp.com* on peut identifier la valeur chiffrée d'un joueur selon trois types de champs de bataille⁴⁹. Sur *Dataforzeroth.com*,

⁴⁷ <https://www.dataforzeroth.com/>

⁴⁸ <https://check-pvp.fr/>

⁴⁹ Dans *World of Warcraft* il existe des champs de bataille deux contre deux, trois contre trois et dix contre dix.

il est possible de trier une recherche selon le nombre de quêtes achevées dans le jeu, le nombre de mascottes obtenues, ou le nombre d'équipements acquis sur un personnage.

A ce stade, on remarque bien que la performance est décortiquée selon une somme importante de données numériques chiffrées. C'est ce que V. De Gaulejac (2012) appelle la « quantophrénie » (maladie de la mesure) une volonté de traduire tous les phénomènes en langage mathématique.

Derrière la performance d'un avatar, on peut retrouver une somme de données complexes comme son montant de *dégâts par seconde*, son *healing par seconde* (Hps, quantité de soin) ou encore les dommages subis pendant un combat. Beaucoup de joueurs de chez Gilt Sky Gaming comparent leur performance avec d'autres joueurs provenant d'autres guildes sur *Warcraftlog.com* qui récupère les données des combats pour créer des graphiques chiffrés. Ainsi cela donne lieu à des classements individuels des joueurs selon leurs performances qui accompagnent les classements des guildes sur *Wowprogress.com*.

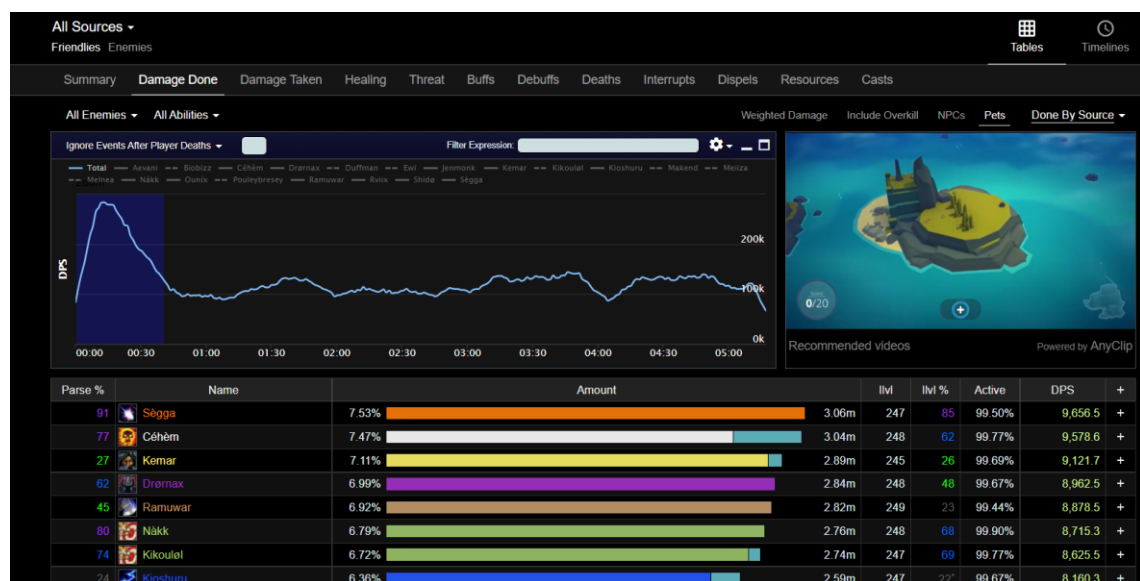


Figure 16 - Screenshot des données d'un combat de Gilt Sky Gaming tirées du site Warcraftlog.com

Ainsi, les joueurs s'approprient les ressources extérieures au jeu à disposition de la communauté pour établir de véritables référentiels de performance. A travers ces modes de comparaisons largement utilisés par les joueurs les performances des guildes, fruit d'un effort collectif, tendent à s'individualiser. De fait, la performance est d'autant plus subjective car les sites qui récupèrent les données du jeu pour en créer des bases statistiques permettent d'obtenir de nouveaux paramètres pour qualifier la performance.

3.3.3 La performance comme monnaie d'échange

La conduite de mon observation de terrain m'a rapproché des objectifs finaux que les joueurs s'imposent dans leurs pratiques du jeu. Je reviendrai sur un phénomène marquant, qui dans un sens permet de rendre compte des manifestations de la performance dans les jeux vidéo. La performance dans le jeu ne semble connaître aucune limite pour les joueurs qui œuvrent constamment à poursuivre une quête de l'excellence. La comparaison entre les joueurs provoque inéluctablement des forces d'émulation qui tendent à mettre en abyme la performance. Ainsi, je me suis questionné sur les débouchés de celle-ci dans le jeu. De fait, j'ai pu faire le constat d'un phénomène présent tout au long de mon aventure sur lequel je ne m'étais pas encore arrêté.

A travers l'étude de la communication entre les joueurs, intensifiée à mon arrivée au niveau 60. J'ai pu rencontrer de nombreux joueurs proposant des services en l'échange de rémunération virtuelle. De la même façon que les guildes, en phase de recrutement, prévoient des annonces régulières dans le chat de communication, d'autres communautés, qui n'étaient pas définies par une guildes dans le jeu, délivraient des annonces pour offrir des services dans le jeu.

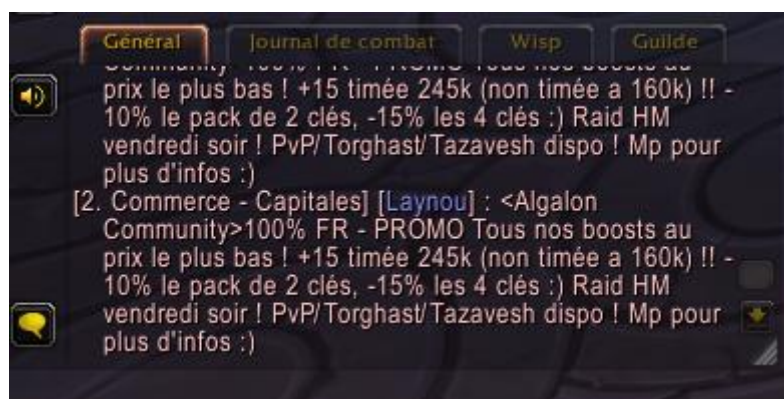


Figure 17 - Screenshot d'une annonce de boost dans le chat - Log du 18/07/2021

Ces services, que les joueurs appellent *boost* consistent à payer des joueurs avec la monnaie du jeu⁵⁰ pour accomplir des donjons ou des raids (le prix variant selon la difficulté de la tâche et les extras). Ainsi le joueur *boosté*, est pris en charge par une équipe de joueurs surentraînés, maîtrisant le jeu à un tel niveau qu'ils sont en capacité de réaliser les contenus du jeu avec un équipier de moins. Dans les faits la personne qui

⁵⁰ Pièces d'or (PO), ou gold.

paye ce service est invitée dans le groupe mais n'a pas besoin d'apporter la moindre contribution dans la réussite de la tâche. Le joueur qui paye le service obtient sans effort et sans contribution les hauts-faits et les récompenses de chaque succès. De fait, cela permet aux joueurs, ayant les moyens, d'acquérir très vite tous les hauts-faits des raids et des donjons mais aussi les meilleures pièces d'équipement pour améliorer leur personnage.

Pendant mon observation de terrain je suis allé à la rencontre de Ewī, un joueur de Gilt Sky Gaming qui fait partie d'une communauté proposant des services de boost. Il m'a notamment fait part de l'organisation de ce système conçu par les communautés de joueurs. « On inscrit notre personnage sur un Discord tenu par la communauté. Si ton avatar remplit les conditions c'est-à-dire que ton score dans le jeu permet d'attester que tu es un joueur de qualité tu rentres dans le système. A partir de là lorsqu'un client voudra payer pour un boost dans un donjon par exemple, en fonction des joueurs disponibles, la communauté t'appelle et tu dois te rendre sur place avec des collègues comme toi pour former le groupe et inviter le client. Il y a quand même un impératif, dans le sens où il ne faut pas se rater. Le client paye pour un service donc tu as quand même la pression de bien jouer parce qu'il paye pour ce service. Il faut que le client soit satisfait. Ensuite la somme d'argent dans le jeu est répartie entre les joueurs. Ton personnage détient une cagnotte et toutes les deux semaines tu peux demander à récupérer cet argent. »

Derrière cette pratique et dans les mots utilisés par Ewī, j'ai pu comprendre que des communautés de joueurs allant au-delà des guildes se formaient grâce à des plateformes collaboratives pour créer de véritables *business*⁵¹ à travers le jeu. A la manière d'une entreprise qui ferait de la pub pour un service, ces entités développent de véritables stratégies de communication en s'appropriant les canaux de communications en jeu et en dehors du jeu.

⁵¹ Anglicisme qui désigne une activité liée aux affaires commerciales

Keystone Level	Price
M+0	80k
M+2	90k
M+3	95k
M+4	100k
M+5	110k
M+6	120k
M+7	125k
M+8	130k
M+9	135k
M+10	170k
M+11	200k
M+12	230k
M+13	270k
M+14	350k
M+15	400k
M+16	500k
M+17	750k
M+18	900k
M+19	1100k
M+20	1600k

Figure 18 - Plaquette des prix d'un service de boost sur le serveur Discord de IceCrown Community

Les termes employés sont lourds de sens lorsqu'il évoque de lui-même la notion de client et de collègue. Ces propos retiennent mon attention quant aux principes de gestion et de relation client en entreprise.

Pour les joueurs qui offrent ce service, j'ai pu comprendre que cette pratique leur permettait d'obtenir des sommes importantes de pièces d'or régulièrement. D'autres joueurs m'ont alors fait part que c'était un moyen de payer leurs abonnements au jeu. En effet, dans la boutique du jeu, il est possible d'acheter un jeton d'abonnement de un mois pour une valeur de 20 euros. Ce jeton se matérialise comme objet dans l'inventaire de l'avatar. Il devient manipulable et peut être vendu à l'hôtel des ventes contre des pièces d'or. Ainsi, celui qui fait l'acquisition de l'objet par le biais de l'hôtel des ventes est en mesure de l'utiliser afin de s'abonner. Grâce à ce système Activision Blizzard offre la possibilité aux joueurs de s'abonner grâce à l'argent en jeu. Cependant la valeur en pièces d'or d'un jeton est conséquente et il n'est pas si simple de pouvoir entretenir son abonnement sans payer dans le réel.

Ainsi la pratique du boost, offrant des revenus s'apparentant à des salaires pour les joueurs, permet à certains joueurs de continuer à jouer sans payer. De fait, la performance entre dans une dimension monétaire. De cette économie virtuelle découle de vraies compensations dans le monde réel. Les joueurs, assez performants dans le jeu,

incarnent un rôle d'employé au service d'une communauté traduisant ainsi une véritable marchandisation de la performance. D'après les paroles de Ewi, le rôle du booster s'apparente comme un métier à travers lequel il est possible d'interpréter une professionnalisation de la performance. Cependant, contrairement aux études qui tendent à mettre en avant la professionnalisation de la pratique du jeu vidéo dans ses dimensions sportives (Mora, Héas, 2003), les pratiques observées par les communautés dites de *boost* traduisent une nouvelle forme de professionnalisation de la pratique. Toujours centrée sur la performance, cette conception professionnelle de la performance semble s'émanciper de l'exploit sportif pour se rapprocher du service commercial. Comme ce que l'on peut reconnaître de la marchandisation de la performance dans le sport (Demazière, Ohl, Le Noé, 2015), les services de boost dans le jeu offrent une vision nouvelle de cette marchandisation. Il n'est plus question d'associer la performance à la compétition mais plutôt d'associer la performance à un potentiel marché où les joueurs proposent leurs services à d'autres joueurs moins performants.

Conclusion

Mon travail de recherche m'a permis d'appréhender la notion de performance dans WOW en mode PVE au fil des différentes étapes jalonnant le parcours d'un avatar dans le jeu.

En entrant dans le jeu, le joueur doit s'approprier un personnage et un espace de jeu par le biais de son interface. De nombreux *add-on* permettent au joueur de personnaliser son interface optimisant la jouabilité. Le joueur choisit les informations dont il souhaite disposer en priorité sur son écran pour jouer. Les différents choix auront une incidence sur sa performance lui permettant d'anticiper et de disposer de la bonne information au bon moment augmentant ainsi sa réactivité face aux événements du jeu.

L'étape du *levelling* présente une notion de la performance paradoxale. En effet, les affordances et certains *add-on* guident voire robotisent la quête du joueur allant parfois jusqu'à la perte du sens du jeu. Le *levelling* est censé être une phase de découverte dans laquelle le joueur apprécie les contenus du jeu et fait évoluer son avatar au fil des missions et à mesure qu'il récupère des sorts, des compétences, des équipements. On ne peut pas parler ici de performance dans le sens où il ne s'agit pas de faire preuve de facultés exceptionnelles n'étant pas face à de réelles difficultés. Toutefois, les joueurs ont su injecter un autre niveau de performance à ce stade du jeu en considérant la vitesse comme moyen de comparer leur action et ainsi la caractériser en performance. La notion de performance même si elle n'est pas réellement vécue par les joueurs est présente dans la mesure où elle est le moteur de l'action des joueurs dans le *levelling*. C'est bien la recherche de se confronter à des difficultés accrues dans le *endgame* qui pousse les joueurs à survoler rapidement le *levelling* considérant ce niveau comme peu exigeant.

Dans le *endgame* les joueurs doivent intégrer une guildes pour pouvoir faire des raids. La recherche menée a mis en lumière une analogie avec le monde du travail. Le joueur désireux d'intégrer une guildes passe des étapes de sélection similaires à celles que l'on rencontre lorsque l'on cherche un emploi. Les guildes passent des annonces et filtrent les candidatures reçues pour ne garder que les plus pertinentes, c'est-à-dire celles qui correspondent aux besoins de la guildes pour performer. Les joueurs retenus passent des entretiens. Le processus de recrutement vise à vérifier les compétences des joueurs et leurs motivations. L'idée étant de recruter des joueurs pour le long terme afin de garantir une stabilité au groupe. Il y a un lien d'interdépendance entre le joueur et le

groupe. Le joueur ainsi recruté doit tenir un rôle particulier au sein du groupe en fonction de sa classe de personnage et surtout en fonction des compétences pour lesquelles il a été sélectionné. La guildes, plus que des joueurs, recherche des compétences relatives aux savoir-faire et savoir-être (disponibilité, engagement, adaptabilité...). De plus, le groupe apporte au joueur la possibilité de performer et d'accomplir ses objectifs. Sans le groupe les contenus ne sont pas accessibles au joueur. On note à travers ce travail de recherche, que la performance dans *World Of Warcraft* est omniprésente à tous les niveaux du jeu. A de nombreux égards, la performance peut être comparée à celle connue dans le monde du sport ou dans le monde de l'entreprise. Les joueurs, pour progresser, doivent s'entraîner de manière intensive comme le souligne S. Craipeau (2009) « l'injonction à la performance, entendue comme la montée en niveau du personnage, conduit à des pratiques intensives du jeu et transforme quasiment ces jeux en activité sportive, telle qu'elle est, centrée sur la performance et la concurrence, dans notre société industrielle ».

On assiste à une véritable sélection des joueurs à l'entrée des guildes. La performance au sein des guildes est liée à la coopération et à la coordination des joueurs. La mobilisation du groupe implique de faire reposer la pression sur chacun des membres. Telles des entreprises, les guildes doivent s'organiser pour performer. La cohésion du groupe est essentielle à la performance. Dans le cas des guildes PVE de *WOW* la cohésion se focalise surtout au niveau de l'opérationnel plutôt que du social, cela veut dire que la cohésion de la guildes s'effectue autour de la tâche à réaliser (tuer le boss pour terminer le raid). En dépit de cette cohésion au sein de la guildes on peut remarquer des biais d'auto-complaisance chez de nombreux joueurs avec une volonté accrue de continuer à se comparer les uns aux autres, même en étant d'une même guildes. Cette notion de comparaison de la performance prend une place essentielle avec la mise en place d'un véritable référentiel de la performance des joueurs et des guildes sur des sites de classements. Ces sites, n'ont pas été initialement créés par *WOW* mais ils sont le fruit de l'investissement et de l'appropriation du jeu par les joueurs. Ces sites, pourtant non-officiels, font référence pour les communautés de joueurs. Ils récupèrent la totalité des données lors des raids pour chacun des joueurs, par le biais d'un add-on, permettant ainsi de décortiquer la performance en un ensemble de données chiffrées. Les joueurs et les guildes peuvent ainsi comparer leurs performances au sortir d'un combat. Ces sites serviront le jeu à de nombreuses étapes notamment lors des recrutements dans les guildes. Si les joueurs jouent en collectif, cette performance collective rejaille sur

chacun d'eux. Ainsi, un joueur appartenant à une guildes bien classée bénéficiera des apports de la performance du groupe auquel il appartient. S. Craipeau (2009) relève l'importance de la performance dans *WOW*. Pour elle, la cohésion ne se fait pas autour du groupe mais bel et bien autour de la performance, la guildes n'étant qu'un moyen de performer.

Parfois la performance est envisagée comme performance succès lors des victoires, après avoir vaincu des boss de raid. Dans ce cas, la performance est subjective et n'est pas envisagée de la même manière par tous les joueurs d'une même guildes, chacun ayant une définition propre de la réussite. Dans *WOW* la plupart des joueurs préfèrent se référer au résultat de leurs actions pour appréhender la notion de performance grâce à un référentiel de classement.

En observation la performance poussée à son paroxysme, on découvre un véritable écosystème construit autour de celle-ci à travers des guildes de très haut niveau. La performance devient même une monnaie d'échange virtuelle permettant des achats dans le monde virtuel et également dans le monde réel. Les joueurs s'organisent en communautés en dehors du cadre du jeu et confèrent une valeur marchande à la performance à travers l'échange de service en jeu. En ce sens, on assiste partiellement à une professionnalisation de la performance qui se détache du modèle de l'exploit compétitif, relevant du domaine sportif, pour se diriger vers des démarches commerciales.

Si *World of Warcraft* peut être considéré comme un espace virtuel dédié à la performance, ne peut-on pas penser ce terrain de jeu comme outil virtuel au service du développement de la performance dans le monde réel ?

Table des illustrations

Figure 1 - Screenshot de l'interface de base - Log du 16/12/2020	17
Figure 2 - Interface d'un joueur PVE pendant un raid	20
Figure 3 - Interface d'un joueur PVP en combat d'arène	21
Figure 4 - Screenshot d'une conversation avec un joueur pendant ma phase de levelling – log du 20/10/2020	24
Figure 5 - Screenshot du chat de guilde au passage lvl 60 d'un joueur - Log du 13/02/2020	26
Figure 6 - Screenshot d'un message de recrutement dans le chat - Log du 13/03/2021	29
Figure 7 - Screenshot d'un message de recrutement dans le chat - Log du 20/03/2021	30
Figure 8 - Screenshot d'un message de recrutement dans le chat - Log du 20/03/2021	30
Figure 9 - Fiche de contact de la guilde Gilt Sky Gaming tiré du site Wowprogress.com.....	32
Figure 10 - Screenshot du chat de la guilde Gilt Sky Gaming - Log du 17/04/2021	42
Figure 11 - Screenshot de 2 pièces d'équipement de mon inventaire - Log du 20/06/2021.....	44
Figure 12 – Screenshot d'une discussion avec Aevani, un joueur de la guilde - Log du 20/04/2021.	47
Figure 13 - Screenshot d'une discussion avec Kioshuru - Log du 21/03/2021	47
Figure 14 - Screenshot devant le raid du Château de Nathria - Log du 24/01/2021	48
Figure 15 - Screenshot d'un mercredi soir à l'heure du raid - Log du 03/02/2021.....	49
Figure 16 - Screenshot des données d'un combat de Gilt Sky Gaming tirées du site Warcraftlog.com	57
Figure 17 - Screenshot d'une annonce de boost dans le chat - Log du 18/07/2021	58
Figure 18 - Plaquette des prix d'un service de boost sur le serveur Discord de IceCrown Community	60

Bibliographie

- Adams, T., & Smith, S. (2008). *Electronic Tribes*. University of Texas Press.
<https://www.jstor.org/stable/10.7560/717732>
- Barnabé, F. (2015). Les détournements de jeux vidéo par les joueurs. *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 4, Article 4.
<https://doi.org/10.4000/reset.527>
- Becker, H. (2002). *Les ficelles du métier: Comment conduire sa recherche en sciences sociales*. Paris: La Découverte.
- Bourguignon A. (1997) Sous les pavés la plage... ou Les multiples fonctions du vocabulaire comptable : l'exemple de la performance. *Comptabilité Contrôle-Audit*, tome 3, vol 1, mars, p. 89 – 101.
- Cardon, D. (2008). Le design de la visibilité: Un essai de cartographie du web 2.0. *Réseaux*, 6(6), 93-137. <https://doi.org/>
- Carron, A. V., Widmeyer, W. N., & Brawley, L. R. (1985). The development of an instrument to assess cohesion in sport teams : The Group Environment Questionnaire. *Journal of Sport Psychology*, 7
- Carron, A. V., Hausenblas, H. A., & Estabrooks, P. A. (2003). *The psychology of physical activity*. New York: McGraw-Hill, p.97
- Coavoux, S. (2010). La carrière des joueurs de World of Warcraft. *Les jeux vidéo au croisement du social, des arts et de la culture*, Presses universitaires de Nancy, p. 43--58.
- Craipeau, S. & Seys, B. (2005). Jeux et Internet : quelques enjeux psychologiques et sociaux. *Psychotropes*, 11, 101-127. <https://doi.org/10.3917/psyt.112.0101>
- Craipeau, S. (2009). Les jeux vidéo, des utopies expérimentales. *Psychotropes*, 15, 59-75. <https://doi.org/10.3917/psyt.151.0059>
- Demazière, D. Ohl, F. Le Noé, O. (2015) La performance sportive comme travail *Sociologie du travail*, Vol. 57 - n°4, p407-421

- Derèze, G. (2019). Méthodes empiriques de recherche en information et communication. De Boeck.
- De Gaulejac, V. (2012) , *La recherche malade du management*, Versailles, Éditions Quæ
- De Sardan, J-P. (1995). La politique du terrain, *Enquête*, 1, 71-109
- De Visscher, P. (2010). Dynamique des groupes et éducations alternatives. Une confrontation. *Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*, 88, 683-729. <https://doi.org/10.3917/cips.088.0683>
- Di Filippo, L. (2012). La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : Pertinence et limites. In L. D. Filippo, A. Michel, & H. François (Éds.), *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité* (p. 171-192). Presses universitaires de Nancy. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01229365>
- Drozda-Senkowska, E., Ric, F. & Muller, D. (2007). Groupe et décisions collectives. *Inflexions*, 5, 213-229. <https://doi.org/10.3917/infle.005.0213>
- Festinger, L., Schachter, S., & Back, K. (1950). *Social pressure in informal groups*. New-York : Harper and Brothers.
- Foucault, M. (1969). *L'archéologie du savoir*. Paris: Gallimard.
- Gaudemar de J.-P. (1979), *La mobilisation générale*, Éditions du Champ urbain, Paris.
- Hall, S., CCCS, Albaret, M., & Gamberini, M.-C. (1994). Codage/décodage. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 12(68), 27-39. <https://doi.org/10.3406/reso.1994.2618>
- Heaton L., Lafrance J.-P. (1994), Communautés virtuelles ludiques. Réflexions sur les jeux multi-utilisateurs , *Réseaux*, n° 67,
- Heinich, N. (2002). Pour une neutralité engagée, *Questions de communication*, 2 , 117-127.
- Hughes, E.C. (1996). La place du travail de terrain dans les sciences sociales. in *Le regard sociologique*, Paris: EHESS, p.267.
- Issor, Z. (2017). La performance de l'entreprise : un concept complexe aux multiples dimensions . *Projectics / Proyéctica / Projectique*, 17, 93-103.

<https://doi.org/10.3917/proj.017.0093>

Jullien F. (1996), *Traité de l'efficacité*, Grasset.

Marc, E. & Bonnal, C. (2014). Chapitre 4. La cohésion groupale. Dans : , E. Marc & C. Bonnal (Dir), *Le groupe thérapeutique: Approche intégrative* (pp. 75-86). Paris: Dunod.

Marchal, E., & Torny, D. (2003). Des petites aux grandes annonces : Le marché des offres d'emploi depuis 1960. *Travail et Emploi*, 95, 59-72.

Mora, P., & Héas, S. (2003). Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif: Vers un professionnalisme florissant de l'élite ? *Consommations et Sociétés*, 129.

Morin E.M., Savoie A., Beaudin G. (1994), *L'efficacité de l'organisation - Théories, représentations et mesures*, Montréal, Gaëtan Morin Éditeur.

Mullen, B., & Copper, C. (1994). The relation between group cohesiveness and performance: An integration. *Psychological Bulletin*, 115, 210-227.

Newman, J. (2008). *Playing with Videogames*, Londres/New York, Routledge.

Pachès, V. (2007). Construire les interactions entre individu, groupe et société. *VST - Vie sociale et traitements*, 95, 22-25. <https://doi.org/10.3917/vst.095.0022>

Peretti, J-M, (2011). *Ressources Humaines*, Editions Vuibert, 13ème édition,

Philippette, T. (2015). *Bien jouer ensemble. Une étude des activités de coordination des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)*. Presses universitaires de Louvain. P.384.

<https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:158626>

Servais, O (2020) *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World Of Warcraft*. Karthala.

Schlenker, B. R., & Miller, R. S. (1977). Egoцентризм in groups: Self-serving biases or logical information processing? *Journal of Personality and Social Psychology*, 35(10), 755–764. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.35.10.755>

Vilatte, J-C. (2007). *L'entretien comme outil d'évaluation*. *Labortatoire Culture & Communication*. Université d'Avignon.

Widmeyer, W. N., Brawley, L. R., & Carron, A. V. (1985). The measurement of cohesion in sport teams : the Group Environment Questionnaire. *Journal of Sport Psychology*. 7

Annexe

Guide d'entretien

Question inaugurale	Je souhaiterais que tu me parles de ton expérience de jeu à travers WoW ? Comment ça se passe ? tes débuts, ta guilde, tes meilleurs souvenirs dans le jeu, le niveau que tu as atteint, comment tu qualifierais ton niveau sur le jeu ?, comment tu joues		
Thèmes à aborder	Cadre du jeu	L'appartenance à une communauté	Référentiel de la performance
Questions si thèmes abordés non	<p>Que penses-tu des récompenses dans le jeu ?</p> <p>Qu'est-ce qui te motive dans le jeu ?</p> <p>Que penses-tu des sites officiels du jeu et des systèmes de classement ?</p> <p>Quels outils utilises-tu en dehors du jeu ?</p> <p>Comment imagines-tu l'expérience du jeu sans les guildes</p>	<p>Comment as-tu choisi ta guilde ?</p> <p>Comment s'est faite l'intégration ?</p> <p>Quel rôle joue la guilde pour toi dans le jeu ?</p> <p>Qu'est-ce qu'un joueur apporte à une guilde ?</p> <p>Qu'est ce que la guilde apporte au joueur ?</p>	<p>Pour toi, qu'est-ce qui différencie une guilde d'une autre ?</p> <p>Comment juges-tu une guilde qui joue bien ?</p> <p>Comment on recrute des joueurs dans une guilde ?</p>
Relances	<p>Est-ce que tu peux me donner un exemple ?</p> <p>C'est-à-dire ?</p> <p>Peux-tu préciser ?</p> <p>Peux-tu m'en dire davantage ?</p> <p>Qu'est-ce que tu en penses ?</p>		

Interviewé I.1 : Taïpe, joueur de World Of Warcraft

1 Emile : l'enregistrement est anonyme et je serai le seul à l'utiliser.
2 Je travaille sur un mémoire de recherche où j'aborde la question de la performance dans le jeu
3 vidéo, et plus particulièrement pour World of Warcraft (WOW). Peux-tu me parler de ton expérience
4 sur WOW globalement ?

5 L'interviewé : j'ai commencé à jouer à WOW au lycée, à la sortie du jeu donc, avec un groupe d'amis
6 de ma classe. On savait que ça allait sortir, on en avait entendu parler, on était fans de jeux de ce
7 style de jeux vidéo. Moi j'avais une certaine expérience des MMO parce que j'avais déjà joué à
8 **DMOC**, qui était un mastodonte avant WOW. Donc je l'attendais avec impatience. Je savais que la
9 licence Blizzard était relativement importante, donc on pouvait s'attendre à un grand jeu. Tout le
10 monde a commencé comme ça, tout doucement, on était jeunes, on ne connaissait pas encore tout.

11 Emile : donc tu joues au jeu depuis ses débuts à sa sortie, mais tu as fait des pauses ?

12 L'interviewé : oui pas mal de pauses, c'est un jeu assez chronophage. Si tout se passe bien, tu peux
13 continuer facilement. Mais si tu as un problème dans ta guilde, les conditions font que c'est
14 compliqué de continuer de jouer, et du coup tu fais une pause, puis tu reviens quelques mois plus
15 tard, une extension plus tard, quelques « patchs » plus tard. De manière générale, quand tu as joué
16 au jeu de manière intensive, que tu sais ce que ça peut fournir, tu reviens malgré toi toujours.

17 Emile : quelles sont tes principales motivations quand tu te décides à jouer au jeu ?

18 L'interviewé : en vrai je suis plutôt tryharder, quand je joue à WOW, je ne peux pas me dire je joue
19 une heure par jour, j'ai pas de guilde, ... Ce qui me plaît avant tout c'est la performance, j'aime
20 réussir, j'aime gagner. Des personnes jouent plus que moi, je ne peux pas m'adapter à ce genre de
21 choses, mon but ça va être pour un certain nombre de soirs par semaine il va falloir qu'on réussisse à
22 faire ça ça ça. Je ne regarde pas forcément les autres, je me regarde moi et ma guilde pour voir si ce
23 soir-là on a été bons ou pas, est-ce qu'on peut s'améliorer, ...

24 Emile : tu m'as parlé de jeux que tu jouais en groupes, de jeux que tu jouais avec une guilde, ... Tu as
25 toujours joué avec une guilde ?

26

27 L'interviewé : oui j'ai toujours joué avec une guilde. Comme tout joueur de WOW, à part si tu tombes
28 sur un noyau dur qui reste depuis des années des années, principalement les joueurs bougent. Donc
29 tu t'adaptes, à chaque palier tu as peut-être envie de viser un peu plus haut, ou un peu moins haut,
30 selon tes disponibilités. Beaucoup de guildes se sont créées, se sont rassemblées

31 autour de joueurs qui se connaissent qui font que le noyau dure beaucoup plus. Dans ma guilde
32 actuelle, ce sont des gens qui se connaissent « irl », parce qu'ils ont fait des soirées, ils ont passé des
33 moments ensemble, donc forcément ça rapproche. Tu auras plus de difficultés dans ta tête à te dire :
34 j'ai envie de progresser plus donc je quitte la guilde quand tu connais ces personnes-là. Alors que si
35 tu n'as pas d'attaches personnelles, tu peux vouloir aller toujours plus haut.

36 Emile : qu'est-ce que ça apporte de jouer en guilde ?

37 L'interviewé : le format fait que tu es obligé d'avoir une guilde si tu veux avoir des performances
38 stables et honorables. Donc de toute façon je pense que c'est obligatoire. C'est une expérience
39 humaine avant tout, tu vis dans une communauté, tu dois apprendre à jouer avec eux, forcément tu
40 es un ensemble. Tu dois apprendre à jouer avec des personnes. Il y a même des personnes qui gèrent
41 une guilde, comme s'ils faisaient du management en entreprise. Ça te permet d'apprendre à jouer à
42 plusieurs, d'être à plusieurs dans une équipe, et je trouve que c'est une chose importante dans la vie.

43 Emile : Quelle est, selon toi, l'importance de la notion d'équipe au sein d'une guilde ?

44 L'interviewé : oui. Une guilde c'est un peu comme une famille avec qui tu restes. Après il y aura des
45 moments où il y aura des points noirs. La notion d'équipe est relativement importante. Pour que la
46 performance soit là il faut que tout soit présent. Tu ne peux pas réussir si tout ne se passe pas bien.

47 Emile : j'aimerais revenir sur un point : qu'est-ce qu'une guilde fait dans le jeu ? Je connais un peu le
48 truc donc je sais que tu me parles des raid, mais d'après toi est-ce qu'il y a autre chose que le raid dans
49 le jeu ?

50 L'interviewé : oui il y a d'autres choses dans le jeu. Mais ce sont des choix. Il y a des guildes qui sont
51 plus orientées communauté. Elles vont faire des choses avec la guilde mais pas dans la recherche de
52 performance, plus dans la recherche de collections, d'évènements dans la guilde, pour les rapprocher
53 ou parce que c'est leur vision. Moi le type de guildes que je recherche, c'est avant tout une guildes
54 pour la performance en elle-même. Je veux réussir quand il y a un objectif alors qu'il y a des guildes
55 qui peuvent ne pas avoir les mêmes objectifs que les miens et pourtant avoir leurs propres objectifs,
56 passer des soirées ensemble, faire des petits jeux, ...

57 Emile : un peu rôle play quoi ?

58 L'interviewé : oui c'est ça, plus rôle play.

59 Emile : d'après toi à quoi ressemblerait le jeu sans les guildes ? L'expérience d'un joueur sans une
60 guildes ça se résumerait à quoi ?

61 L'interviewé : tu ne peux pas imaginer le jeu sans les guildes parce que ce n'est pas un jeu en solo,
62 c'est obligatoirement un jeu en groupe. Au bout d'un moment il va y avoir un rapprochement. Pour
63 atteindre tes objectifs, tu es obligé de te rassembler, que ce soit sous la forme d'une guildes ou d'un
64 groupe. Sans guildes, c'est comme si tu faisais du sport, et chaque semaine tu jouerais avec une
65 équipe différente et tu essaierais d'avoir des résultats. C'est impossible en fait. Le but d'une guildes,
66 c'est d'avoir ce la cohésion et de ramener tout le monde. Sans rapprochement no cohésion, les
67 performances que tu as sont bien moins moindres. Les guildes sont une chose qui existe depuis très
68 longtemps dans les jeux vidéo, parce que la notion de communauté est relativement importante.

69 Emile : il y a aussi ce que toi tu apportes aussi à une guildes. Tu parles du fait que les contenus sont à
70 faire en en groupe, que le groupe est au service de l'individu, pour remplir tes propres objectifs tu es
71 obligé de le faire avec d'autres joueurs. Donc là la notion de guildes intervient. Mais toi en tant que
72 joueur, que penses-tu pouvoir apporter dans une guildes ? Au niveau du rôle que tu vas jouer, de
73 l'organisation, de tes capacités dans le jeu ?

74 L'interviewé : c'est un ensemble. Tu dois apporter socialement parlement. Il faut que tu ramènes un
75 certain truc dans la guildes. C'est pour cela que dans plein de candidatures pour une guildes, on te
76 demande ce que tu vas apporter pour la guildes. Socialement tu dois être capable d'apporter quelque
77 chose. Soit la capacité de te familiariser avec les gens pour avoir une intégration plus rapide dans la
78 guildes pour gagner en cohésion rapidement, tu apportes aussi une certaine expérience de jeu car tu
79 n'as pas forcément le même vécu que les autres gens. Du coup c'est là que toi tu ramènes ta propre
80 expérience la dessus, tu vas leur montrer que toi aussi tu peux apporter aux autres personnes qui
81 n'ont pas forcément vécu les mêmes choses. Le jeu a 15 ans aujourd'hui, on n'a pas forcément vécu

82 les mêmes choses. Je pense qu'en tant que personne tu dois apporter quelque chose, et en tant que
83 joueur tu dois apporter autre chose.

84 Emile : ok. Est-ce que tu ferais un parallèle entre la gestion d'une guilde et la gestion d'une
85 entreprise ? Pour toi il y a un lien avec le monde du travail ?

86 L'interviewé : oui. Là on parle de gérer une vingtaine de personnes. Mais pour gérer une vingtaine de
87 personnes, il y a beaucoup de choses à faire à l'avance. Toutes ces choses à faire, c'est de
88 l'organisation, on doit gérer des conflits, plein de choses, des choses que tu dois gérer aujourd'hui en
89 entreprise. Le parallèle est évident. Comme ce n'est pas une organisation qui rapporte de l'argent, ce
90 n'est pas forcément les mêmes enjeux entre les 2 statuts. Mais en termes managériaux, je pense que
91 c'est la même chose. Tu dois gérer des hommes, des événements, c'est à dire des choses que tu
92 gères en entreprise, mis à part le profit.

93 Emile : on reviendra plus tard sur la notion économique dans le jeu. Tu as parlé de candidature.
94 Comment tu fais pour trouver une guilde ? Quels sont tes outils, tes choix ?

95 L'interviewé : comme pour une entreprise, tu regardes les annonces qu'il y a dans le jeu. Comme ça
96 tu vois les disponibilités que les gens recherchent. Après tu vas à la recherche d'un certain profil de
97 joueur. Le fait que ça doit matcher entre toi ton profil et ce que recherche la guilde. Ça peut être
98 entre les compétences d'un joueur ou sa capacité d'adaptation. C'est le 1er truc, c'est comme une
99 candidature en entreprise où on recherche tel profil Bac+4, compétences en anglais, en
100 informatique, ... Après tu peux avoir des candidatures spontanées, tu vois une guilde, une certaine
101 performance, ils peuvent se rendre compte que ta candidature peut être positive et amener quelque
102 chose. Ce sera plus dur dans les grosses entreprises ou dans les grosses guildes car elles ne sont pas à
103 la recherche.

104 Emile : comment tu décris une guilde qui joue bien d'après toi ?

105 L'interviewé : moi je n'ai jamais participé à des événements IRL. J'ai un avis particulier sur la question
106 du jeu. Je rentre le soir pour jouer, quand je sors du boulot, ma seule recherche sera la performance.
107 J'essaie de ne pas trop rentrer dans la partie sociale, j'ai plus la possibilité de changer de guilde,
108 malgré le fait que je m'entende bien. Récemment j'étais dans une guilde où socialement ça se passait
109 bien, mais en termes de performance ce n'est pas ce que je recherchais au final. Malgré mon attaché
110 avec les gens, comme j'étais à la recherche de performance, j'ai préféré partir. Le problème c'est
111 qu'au bout d'un moment, comme on est sur un jeu et pas dans une entreprise, les gens viennent
112 pour la performance. Même si ça se passe très bien dans ta guilde, si au bout d'un moment il n'y a
113 pas de performance, il va y avoir les premiers conflits. Je pense qu'il faut savoir les objectifs dans la
114 guilde, car toutes les guildes n'ont pas les mêmes performances, ni même les mêmes objectifs. Si tu
115 as un objectif et que tu le réussis, il n'y aura pas de souci particulier. Après si tu peux avoir plus, c'est
116 que du bonus. Si tu as un objectif que tu ne peux pas avoir, ça va finir par poser un problème car du
117 coup les gens n'auront pas rempli leur objectif, ça peut être pesant.

118 Emile : je pensais à une analogie où la performance serait la « monnaie » du jeu en comparaison de
119 l'entreprise où tu as un salaire. Si ta performance comme ton salaire n'est pas selon ton envie, ton
120 besoin ou tes objectifs, tu changes de travail, d'entreprise, ou tu changes de guilde.
121 Concernant la guilde, sur les outils, quels sont les outils à la disposition des guildes pour
122 communiquer avec les joueurs, mais aussi pour communiquer entre guildes ? Comment on fait pour
123 que les guildes se comparent ? Quels sont les principes qu'on trouve dans le jeu ou hors du jeu ?

124 L'interviewé : la première chose importante c'est la notion de communication dans les guildes. Ça ça
125 a évolué. A l'époque il y a eu des logiciels qui permettaient de communiquer, il y a eu skype, à
126 l'époque il y avait des mumbles, des trucs qui existaient il y a quelques années. Il y a un logiciel qui
127 est utilisé pour les jeux vidéo mais qui s'exporte aussi un peu partout, c'est Discord, qui a la capacité
128 de réunir un nombre incalculable de personnes juste avec une adresse. Tu peux rejoindre un groupe,
129 de musique, de sport, politique, d'idées, juste avec un clic si l'administrateur accepte. Ça a été
130 développé à l'origine pour les jeux vidéo mais aujourd'hui le succès est tellement important que c'est
131 partout. Discord aujourd'hui est l'acteur n°1 qui permet de communiquer.

132 Emile : même dans les études.

133 L'interviewé : les guildes communiquent entre elles avec des sites internet, des références, des
134 classements qui permettent d'avoir ce genre d'informations là.

135 Emile : concernant les sites de classements, ou les sites non officiels de classements, qui sont
136 toutefois officialisés par la communauté, et qui deviennent un référentiel pour toutes les
137 communautés, au tout début du jeu en 2004, au moment des premiers raids, il n'y avait pas ce
138 système de classements. Tu penses que ce sont les communautés qui ont participé à cette
139 évolution dans le jeu ?

140 L'interviewé : il y avait des forums , la plupart des guildes ont ensuite créé des sites internet, ça a
141 permis de pouvoir se développer, avec des posts sur les forums officiels avec le site internet en
142 question.

143 Emile : Sans ces sites de classement, comment tu appréhenderais ton expérience de jeu ?

144 L'interviewé : je regarde parfois sur les sites, mais en vrai j'essaie juste de regarder ce que nous on
145 est capables de faire en fait. Si on joue mal, j'ai pas besoin d'un site complémentaire pour le voir. On
146 est dans une guildes où on connaît à peu près le niveau qu'on recherche. Quand Il y a un nouveau
147 patch qui sort, on se dit que le but c'est la clôture du raid le plus vite possible. C'est une course
148 contre la montre. Un joueur de niveau moyen plus, son objectif ce sera la clean du raid avant le
149 prochain pallier. Je pense qu'1 % des joueurs doivent être capables de réussir ça. Donc c'est
150 relativement peu en termes de joueurs. Certains joueurs ont pour objectif l'esprit d'équipe. Il y a
151 beaucoup de possibilités dans le raid. Il n'y a pas que le raid.

152 Emile : est-ce que les créateurs du jeu, Blizzard, prennent conscience de tout ça et oeuvrent dans ce
153 sens pour la communauté ?

154 L'interviewé : je ne pense pas. Malheureusement, juste récemment des changements ont été faits
155 pour améliorer la situation mais ça manquait énormément. Quand on regarde le nombre de vues
156 qu'il peut y avoir sur un progress, je trouve que c'est pas assez mis en avant. Ils ne font pas le
157 maximum pour. Je pense que, mais c'est mon avis personnel, Blizzard ne pense qu'à son profit et pas
158 forcément à l'intérêt des joueurs. En termes sociaux, Blizzard supprime énormément de postes à
159 travers le monde, mais ses profits n'ont jamais été aussi grands. Blizzard appartient à une autre
160 entreprise, Activision, qui ne pense peut-être qu'au profit. Peut-être que Blizzard change du fait de
161 cette situation. Au vu des moyens de Blizzard, ils pourraient faire beaucoup mieux.

162 Emile : on a le patch actuellement le plus long de l'histoire, qui dure plus de 7 mois.

163 L'interviewé : le terme patch a été lancé quelques semaines avant Noël. Comme généralement ça
164 met quelques semaines à clean la totalité, si au bout de ces quelques semaines il y a Noël et Jour de
165 l'An, on sait très bien qu'il y a des gens qui vont être occupés avec leur famille, et rien que pour ça on

166 peut se dire que Blizzard ne fait pas tout pour. Là pour l'instant on est en attente d'un nouveau
167 patch, il y a de grandes possibilités que ça puisse sortir au mois de juillet. Donc encore une fois il va y
168 avoir les vacances d'été, et encore une fois on pourrait se dire que Blizzard ne fait pas tout pour que
169 ça se passe bien.

170 Emile : quelle est selon toi la différence entre le PVE et le PVEHL ?

171 L'interviewé : le PVE c'est la sortie d'un patch avec un raid. Il y a plusieurs types de difficultés. La
172 difficulté normale, c'est un temps de jeu très faible. Au début le nouveau joueur va commencer avec
173 le raid normal parce que c'est le plus simple. Un joueur plus expérimenté va partir sur la difficulté
174 numéro 2, le mode héroïque qui va être relativement plus important et qui va être le 1^{er} gros pallier à
175 passer pour une guildes. Il y a une certaine expérience à avoir, une certaine connaissance du jeu.
176 Ensuite il va y avoir le mode maximum, le but va être de terminer le raid le plus rapidement possible
177 et c'est là où les guildes se cassent les dents. Moi qui suis dans une bonne guildes, on se trouve
178 largués face à des personnes qui clôturent le raid en quelques semaines alors que la plupart des
179 guildes ont besoin de plusieurs mois. Le temps de jeu de ces personnes peut être de 18 heures par
180 jour quand les autres guildes sont à 3 raids de 3 heures par semaine.

181 Emile : quelles sont les différences qui font qu'une guildes performe par rapport à une autre ?

182 L'interviewé : le classement n'est pas forcément révélateur de la meilleure performance. Prenons 2
183 guildes qui restent exactement le même nombre d'heures. A partir de là c'est la performance en elle-
184 même qui va importer. On va compter le nombre de try sur un boss et là on pourra réellement
185 comparer. En revanche prenons une guildes qui reste 3 soirs par semaine face à une guildes qui reste 5
186 soirs par semaine ou le week-end. On peut pas ici comparer les niveaux de jeu avec exactitude.
187 Certaines guildes vont être meilleures que d'autres mais avec un temps de jeu extrêmement
188 important. Donc ce n'est pas forcément comparable. Et c'est pour ça qu'il faut faire attention à cette
189 notion de classement, c'est à dire que les gens s'en donnent les moyens. Prenons l'exemple de
190 Zerator qui organise chaque année des raid avec une équipe de streamer avec très peu d'expérience.
191 Ce sont des personnes qui ont une expérience moindre que d'autres, mais ils vont jouer 14 heures
192 sur le jeu. Donc en une journée ils vont faire ce que la plupart des guildes vont faire en une semaine.
193 Ils ont un classement intéressant alors que leur guildes pourrait avoir un niveau plus faible. Les
194 classements sont à prendre avec des pincettes.

195 Emile : quel degré d'importance tu accordes à l'organisation d'une guildes dans sa performance ?

196 L'interviewé : l'organisation c'est à la base de la réussite. Les raids qui sortent ne sortent pas comme
197 ça et tout le monde découvre. Avant de sortir ils sont testés par des gens. Si on veut être sûr d'avoir
198 une bonne performance il faut être capable, il faut être là au moment où les boss sont testés avant la
199 sortie, ça permet d'avoir une idée du boss, ainsi comment on va organiser le groupe, la guildes,
200 quelles personnes on va prendre, et de tout préparer avant même que ça soit sorti. Déjà ça c'est
201 énormissime si on prépare tout à l'avance. Ensuite l'organisation en elle-même, préparer les à-côtés
202 du raid, c'est crucial. Une guildes très organisée, par toutes les démarches et toutes les actions qu'elle
203 va effectuer, ça leur permet de gagner un temps considérable.

204 Emile : à quoi fais-tu référence quand tu parles des à-côtés d'une guildes ?

205 L'interviewé : la préparation des objets, des consommables, pour ne pas perdre du temps chaque
206 soir à préparer des choses.

207 Emile : j'aimerais plus parler du jeu en général, du loot notamment. Quelle est l'importance des
208 équipements dans le jeu ?

209 L'interviewé : tes performances en tant que joueur sont augmentées. Théoriquement sur le papier,
210 un objet te permet d'augmenter tes performances de 2 %. Si c'est une personne extrêmement forte,
211 ce sera 1,8 %. Une personne plus moyenne ce sera 1,3-1,4 %. Le loot c'est relativement important
212 parce que ça t'améliore tes performances.

213 Emile : penses-tu que les équipements dans le jeu ont une réelle importance dans le jeu pour les
214 joueurs ou sont-ils des artefacts dont on pourrait se passer ?

215 L'interviewé : c'est réellement important, c'est le principe du MMORPG. Ça ne peut pas être négligé.

216 Emile : sans les équipements et leur rareté, je me demande à quoi ressemblerait le jeu, quels joueurs
217 y joueraient ? Les équipements sont-ils une source de motivation pour les joueurs au-delà de la
218 performance ?

219 L'interviewé : chaque joueur a envie de voir son équipement tomber puis le récupérer.

220 Emile : le niveau d'équipement d'un joueur a-t-il autant d'importance qu'avant ? La façon dont on va
221 jouer un personnage va impacter beaucoup, quels que soient les équipements dont on dispose.

222 L'interviewé : Le stuff importait beaucoup plus avant. Aujourd'hui c'est le joueur en lui-même qui
223 doit rendre ses équipements relativement importants ou non.

224 Emile : comment est symbolisée la performance dans le jeu ? On a parlé de progress, de classements,
225 mais dans le jeu c'est quoi ?

226 L'interviewé : la réussite à faire tomber des boss.

227 Emile : qu'est-ce qui juge de la performance ? Les joueurs, les sites de classements, ... un point de
228 vue pour chacun ?

229 L'interviewé : chacun a sa notion de performance.

230 Emile : il y a quand même un référentiel global : les sites de classements.

231 L'interviewé : 80 % des joueurs ne regardent pas les classements car ils ne sont pas impactés par ça.
232 Toutes les personnes qui font du PVP ne regardent pas ces classements. Quand on compte
233 aujourd'hui, on a 6 millions d'abonnés.

234 Emile : entre 3 et 6 millions, c'est dans cet ordre-là .

235 L'interviewé : aujourd'hui il y a 1774 guildes qui ont tombé le premier boss en mode mythique. ça
236 ressort de WOW Progress. Le 1^{er} boss, il y a 13.128 guildes qui l'ont tombé. Tu comptes 20 joueurs
237 par guilde, soit 0,05 % du nombre total de joueurs ont mis en pied en mythique dans la difficulté
238 maximum. 0,5 % des personnes sont l'élite d'un jeu pour qui les performances sont importantes.

239 Emile : en observant le jeu on se rend compte qu'il y a beaucoup de contenus à côté des raids, des
240 champs de bataille, mais qui ne sont pas très glorieux. C'est les contenus des anciennes extensions
241 qui sont un peu remasterisés et réutilisés par les joueurs qui cherchent à collectionner soit des
242 équipements, soit des familiers, soit des montures, soit des hauts faits, mais en dehors de ça il n'y a
243 pas grand-chose je trouve.

244 L'interviewé : Ça a donné au final une nouvelle pause. Dans cette situation, rien n'a besoin d'être . A
245 part si tu joues 4-5 heures par jour, tu ne peux pas réussir à tout faire. Il faut être relativement
246 présent dans le jeu pour tout réussir.

247 Emile : concernant la notion d'économie du jeu, dans les chats il y a quelque chose qui est souvent
248 présent, c'est les appels à recrutement pour les guildes, avec une nomenclature assez particulière.
249 On met toujours en avant l'avancée dans le raid, la nomenclature du progress, la performance de la
250 guild. Je trouvais que ça avait plus d'importance que le nom de la guild en lui-même, qui est
251 symboliquement la valeur ultime d'une guild, d'une communauté. Je trouvais que le côté
252 performance avait pris le pas sur ces valeurs-là. Qu'en penses-tu ?

253 L'interviewé : je suis d'accord sur le fait qu'aujourd'hui, sauf une guild de renommée mondiale, tu
254 ne vas pas dans une guild pour son nom. Tu y vas parce que ça correspond à tes attentes et à ce que
255 tu souhaites. Lors d'une demande on te donne le nom de la guild, l'expérience de la guild, le
256 nombre de boss tués, elle te dit les profils de personnes qu'elle recherche et les jours de raids. C'est
257 les 3 informations les plus importantes dans une annonce. Comme si on te disait « BNP recherche
258 une personne avec BAC+5 en finance ». Sur le marché du travail, les gens sont à la recherche d'un
259 travail. Alors que dans le jeu c'est l'inverse : les guildes se battent pour chercher les bons profils.

260 Emile : selon toi il y a quand même un système d'offres et de demandes, mais dans le jeu il y aurait
261 plus d'offres que de demandes ?

262 L'interviewé : c'est ça.

263 Emile : ça reste logique dans le sens où une guild a besoin de 20 joueurs, c'est une entité qui a
264 besoin de 20 entités. Si on parle de PVEHM et d'une guild qui veut faire du raid, une guild ne peut
265 fonctionner si elle ne parvient pas à rassembler au moins 20 joueurs.

266 L'interviewé : ça dépend vraiment de tes objectifs. La spécificité de la dernière difficulté c'est d'être
267 20 joueurs. Si ton but c'est de clôturer le mode HM, tu n'as pas besoin d'être 20 joueurs pour tuer le
268 boss, et tu peux continuer le progress selon le nombre de joueurs qui est call ce jour-là. Par contre
269 dans la dernière difficulté, il faut être automatiquement 20 joueurs. Donc il faut être sûr que tu as 20
270 joueurs de disponibles. Et pour être sûr d'avoir 20 joueurs disponibles, il faut en avoir 23-24 sous le
271 coude en fait.

272 Emile : d'après toi quelles sont les obligations d'un joueur qui appartient à une guild pour remplir
273 les objectifs de sa guild ?

274 L'interviewé : si tu vas dans une très grosse guild, il faut être capable d'être autonome, organisé,
275 pour tout prévoir à l'avance. Mais si tes objectifs ne sont pas les mêmes que ceux de ta guild...
276 Comme partout tu vas avoir des personnes plus motivées personnellement que toutes les autres
277 personnes de sa guild, donc ça peut mener à certaines différences dans la guild. Il faut vraiment
278 être focus sur ce que les gens souhaitent et surtout sur ce que la guild souhaite. Il faut que les
279 objectifs de tout le monde matchent avec la guild.

280 Emile : celui qui incarne les objectifs de la guild c'est le chef de guild, ou au moins le noyau
281 commandeur ?

282 L'interviewé : c'est une gestion particulière. Actuellement dans ma guild il n'y a pas d'officier, de
283 guild master. A partir du moment où tu rentres dans la guild de manière officielle, c'est-à-dire tu es
284 testé plus longtemps peut-être que dans une autre guild, tu rentres dans la guild en tant que
285 membre, et alors tu as un pouvoir de décision sur la guild. Tous les sujets liés à la guild vont être

286 débattus, que ce soit pour un nouveau joueur, une nouvelle idée, une nouvelle organisation, c'est un
287 peu comme une démocratie, un énorme conseil où tout le monde va donner son avis, et ça se jouera
288 soit à la majorité absolue, soit avec des vétos, ...

289 Emile : je ne connaissais pas ce type d'organisation de guildes. Pour moi dans une guildes il y avait
290 toujours un principe hiérarchique. Il y avait une sorte de démocratie certes puisque la majorité des
291 membres avaient quand même un petit pouvoir de décision, mais le plus gros pouvoir de décision
292 était hiérarchique au niveau du chef de guildes et de ses bras droits, ses officiers. Toi dans ta guildes tu
293 dis donc qu'il n'y a pas ce format-là ?

294 L'interviewé : c'est ça. Le problème dans cette gestion avec une personne qui décide, imaginons un
295 manager et plusieurs commandants, les membres sont en majorité par rapport à la gestion de la
296 guildes, imaginons que 10 personnes ne soient pas d'accord pour quelque chose, en fait ils auront
297 plus le pouvoir de décision que le reste. Si 4 personnes dirigent la guildes et souhaitent mettre en
298 place quelque chose, et si 10 personnes ne le souhaitent pas dans la guildes malgré leur rang plus
299 faible, il se peut que ça ne se fasse pas en fait. Tout de suite intervient alors la notion de conflit et les
300 problèmes liés à ce conflit. Ça peut partir sur de très mauvaises bases. De plus en plus de guildes ont
301 ce fonctionnement là, ce sont les guildes qui ont le plus d'expérience, actives depuis plus longtemps
302 parce que les gens se connaissent. Aujourd'hui dans les nouvelles guildes créées, il n'y a pas encore
303 d'attachement, d'expérience, ce format avec une personne qui dirige tout ça peut être un problème.
304 La mentalité des gens évolue.

305 Emile : un système où on te donne un droit de décision, un vote, sur l'avenir, les objectifs de la
306 guildes, ça demande un peu plus d'investissement de la part des membres aussi.

307 L'interviewé : oui, après il y a des manières de discuter aujourd'hui via Discord, avec un téléphone, et
308 on peut tout de suite voir si on nous a envoyé un message. Discord c'est un peu comme un groupe
309 WhatsApp géant en fait. Il n'y a pas forcément besoin d'un investissement conséquent, d'être sur son
310 PC, ... ce qui était sans doute le problème des Skype, des TeamSpeak, des mumbles. Discord a
311 révolutionné cela aussi parce que ça permettait de communiquer en n'étant pas chez soi, de
312 communiquer avec toutes les personnes.

313 Emile : c'est intéressant comme format. Dans les guildes que je connaissais ça ne fonctionnait pas
314 comme ça.

315 L'interviewé : dans les miennes non plus, mais avec le recul c'est un format que je préfère en fait. On
316 a trop vécu de situations où les décisions sont prises par une minorité qui dérangent la majorité.

317 Emile : à la différence d'une entreprise, dans une entreprise il y a un système hiérarchique et il y a
318 quelqu'un qui va prendre les décisions pour l'ensemble des employés.

319 L'interviewé : la différence c'est que l'offre et la demande est totalement différente d'une entreprise.
320 Les impacts ne vont pas être les mêmes. Dans une guildes si on dit non, on est obligés de réfléchir à
321 l'avis des autres. Dans une entreprise si on dit non, on trouve quelqu'un d'autre.

322 Emile : d'après toi on peut quand même parler de marché du travail dans World of Warcraft ? Il y a
323 un certain parallèle.

324 L'interviewé : évidemment. Il y a une offre, des demandes, une gestion des hommes, ça peut
325 s'apparenter à une entreprise. La seule différence c'est le profit. Le profit n'existe pas uniquement
326 parce que je pense que ce n'est pas mis en place. Je pense que ça pourrait être mis en place. La
327 course pour les meilleures places, pour l'instant les montants sont dérisoires par rapport à ce qu'ils

328 pourraient offrir réellement pour les performances des joueurs. Quand on regarde les prize pool, moi
329 par exemple je joue à un autre jeu qui s'appelle « Apexlegend », je vois qu'il y a une compétition, la
330 1ère équipe de 3 s'est répartie le montant de 600.000\$. Il y avait des prize pool sur le PVP qui étaient
331 relativement plus importants, mais pour le PVE les montants n'existent pas. Il va y avoir les MDI, des
332 formats plus petits, pour les instances uniquement, mais ce ne sont pas de gros montants. Alors
333 qu'aujourd'hui WOW est un des jeux les plus importants, il est reconnu, il y a une entreprise
334 énormissime derrière, mais ils n'y mettent pas autant de visibilité, ni de récompenses au niveau des
335 joueurs.

336 Emile : une dernière question : est-ce que d'après toi on pourrait faire le parallèle entre le temps de
337 travail et l'amélioration des compétences qu'on obtient en travaillant dans une entreprise, et celui
338 du temps d'entraînement, du temps de travail dans le jeu, pour performer, atteindre des objectifs et
339 tuer des boss ?

340 L'interviewé : de manière générale, les personnes qui vont être dans cette situation de viser les
341 meilleures performances auront la possibilité de tout préparer à l'avance. Pour une performance ils
342 devront tout organiser. Mieux tu es préparé, plus tu es performant. Plus que le marché de travail, ça
343 se rapproche peut-être encore plus de la notion étudiante pour tout ce qui est interros, le BAC, la
344 préparation va être relativement importante, et il faudra ici tout préparer à l'avance.

345 Emile : mais il y a aussi les essais sur les boss. Qu'on soit préparé ou non, il y a un processus
346 d'entraînement et de progression à mettre en œuvre.

347 L'interviewé : c'est sûr. Peut-être que ça se fera plus dans le domaine scientifique où il y a beaucoup
348 d'essais qui sont réalisés qui ne réussissent. C'est de l'entraînement, de l'acharnement qui va
349 déterminer la volonté de réussir aussi.

Interviewé I.2 : Jenkiss Chef de Guilde

1 Emile : je vais te demander de parler de ton expérience sur WOW dans sa globalité en tant que
2 joueur.

3 L'interviewé : ça a commencé tôt, j'ai commencé assez jeune, au début de Burning Crusade vers
4 2007 . Donc je n'ai pas commencé pile au début, j'ai commencé milieu d'extension de BC donc je
5 pense que j'avais 13 ou 14 ans, donc bien entendu WOW était payant, un abonnement tous les mois
6 à l'ancienne.

7 Emile : oui comme aujourd'hui .

8 L'interviewé: oui mais aujourd'hui je peux le payer moi-même mais à 13 ans forcément c'est mon
9 père qui a acheté le jeu et l'abonnement et tout donc déjà c'était pas forcément pareil. En plus il y
10 avait les cours. A 13 ans j'étais déjà un peu un gamer quand même. J'ai fait des pauses dans WOW,
11 au début c'était pas trop mon grand délire. Quand j'avais 13 ans je jouais à d'autres jeux avec mon
12 frère. Mais pas forcément à WOW, j'étais pas dans une communauté comme maintenant. On était
13 pas encore au niveau de maintenant, avec Discord c'est tellement plus simple de trouver des
14 personnes pour parler, même avec Facebook, alors qu'à l'ancienne il y a 15 ans c'était pas pareil.
15 Déjà pour le vocal, avec Discord on converse facilement. Il y a 13 ans beaucoup plus de choses se
16 faisaient à l'écrit. Ça passait même par des forums pour certains. Tout le monde n'était pas
17 forcément en vocal, à 10, à parler toute la journée, tout comme maintenant. Ensuite j'ai fait des
18 pauses de WOW, j'ai repris souvent, parce qu'ils martèlent bien quand il y a une extension. Donc à
19 chaque extension forcément je revenais jouer à WOW. Je pense que mes extensions qui ont duré le
20 plus longtemps, c'est celles où j'arrivais à reconstruire une petite communauté de 10, 15, 20 joueurs,
21 et où on jouait ensemble. Sinon WOW n'est pas si intéressant que ça en solo.

22 Emile : tu m'as dit donc que tu jouais en groupe principalement, et que pour toi le jeu n'avait que
23 peu d'intérêt en solo, toi tu es un chef de guilde, tu as toujours été en lien avec les communautés de
24 joueurs, du coup qu'est-ce qui te motive principalement quand tu joues au jeu ?

25 L'interviewé : sur WOW c'est de terminer le contenu proposé par le jeu le plus rapidement possible.
26 Dans chaque extension ils proposent des raids PVE. Actuellement c'est 20 joueurs. Le but c'est de la
27 faire le plus rapidement possible avant le prochain raid. Il y a des mises à jour tout le temps où ils
28 rajoutent du contenu.

29 Emile : en principe tous les 6 mois oui.

30 L'interviewé : le but c'est de finir ce contenu là avant le prochain. Moi j'aime bien recruter, tout ce
31 qui est en rapport avec la guilde, faire du recrutement, essayer de faire progresser les joueurs qui
32 sont avec moi. Souvent il y a des gens qui arrêtent le jeu, des gens qui reprennent le jeu, c'est assez
33 compliqué, mais c'est plus l'expérience sociale que le jeu en lui-même.

34 Emile : qu'est-ce qui motive cette dimension sociale ? Cette notion de progrès que tu as évoquée
35 c'est quand même en lien avec la performance, donc tu as quand même envie de performer dans le
36 jeu.

37 L'interviewé : pour finir le raid rapidement, il faut être 20, et donc s'entourer des bonnes personnes.
38 J'ai de la chance d'être entouré de bons joueurs qui m'aident depuis longtemps à créer ce groupe de

39 20. mais si j'étais seul sur WOW, je n'aurais pas eu la motivation de créer quelque chose, j'aurais
40 plutôt rejoint une guilde, et je me serais pas embêté avec ça. Mais vu que je suis entouré de
41 quelques joueurs qui ont envie de jouer et de progresser ensemble, on fait ensemble. Je suis chef de
42 guilde, mais on est plus 2, 3, 4 joueurs à faire le truc ensemble.

43 Emile : qu'est-ce que ça t'apporte tout ça, au-delà du plaisir, en tant que joueur, en tant que
44 personne dans la vie de tous les jours ?

45 L'interviewé : pour moi c'est toujours dans ce truc de progresser. Moi je m'améliore en tant que
46 joueur, ou en tant que chef, parce que c'est assez compliqué de gérer 20 personnes. Il peut y avoir
47 des gens qui ne s'aiment pas les uns les autres, mais il faut quand même que les gens jouent
48 ensemble. Quand on joue, on est là pour jouer, on se regroupe 3 fois dans la semaine pour jouer
49 environ 4 heures dans la soirée, pendant qu'on joue, si un mec n'aime pas un autre mec, on s'en
50 fout, on est là pour jouer. On n'est pas là pour s'apprécier, on est tous là pour la même chose :
51 réussir à tuer des boss et progresser. Donc on met toutes ces merdes de côté. Pour la performance.
52 Depuis que je suis chef de guilde, j'essaie à chaque fois de recréer quelque chose de mieux que ce
53 qu'on a fait la dernière fois, pour toujours s'améliorer.

54 Emile : est-ce que tu as toujours eu une guilde ? Si oui, est-ce que tu as toujours été chef de guilde ?

55 L'interviewé : j'ai pas toujours eu une guilde. Quand j'ai commencé le jeu et que j'étais très jeune,
56 j'avais rejoint une guilde mais pas au sens de guilde actuel. J'avais été invité dans une guilde par des
57 gens, j'avais 14 ans, c'était beaucoup à l'écrit, il n'y avait pas de vocal, sauf payant. Quand je suis
58 revenu à WOW 2 ans plus tard, c'est là que j'ai rejoint la guilde, et là il y avait un vocal. J'ai pas
59 toujours été chef de guilde, mais j'ai toujours été raid leader. Chef de guilde et raid leader c'est pas
60 vraiment la même chose, le chef de guilde doit plus s'occuper du côté social et des problèmes entre
61 joueurs de la guilde, alors que le raid leader dans WOW peut complètement s'en foutre. Et ne
62 s'occuper que des performances et du progress de la guilde. Les petits problèmes entre les joueurs
63 n'ont pour lui pas forcément d'intérêt. J'ai créé ma guilde lors de l'extension CATA, qui n'avait pas si
64 bien marché. Chaque début d'extension j'ai recréé une guilde qui a un peu mieux marché. J'ai
65 commencé à garder des contacts, qui sont revenus jouer avec moi à l'extension suivante. Ensuite
66 WOD, BFA, c'est à Légion que j'ai réussi à faire la 1ère guilde correcte.

67 Emile : qu'est-ce que tu appelles une guilde « correcte » ?

68 L'interviewé : on est revenus sur le jeu à l'annonce de Légion par WOW, ils ont fait leur grand coup
69 de pub massive et on est revenus jouer. J'étais entouré d'une base solide, 4 joueurs avec qui j'avais
70 déjà joué. On avait réussi à ramener une dizaine de joueurs d'autres jeux, corrects. On a réussi à être
71 suffisamment en raid, et pour progress.

72 Emile : c'est quoi pour toi la définition de progress ? De ce que les joueurs dans le jeu appellent
73 progress ?

74 L'interviewé : le progress c'est le raid actuel, un nouveau sort tous les 4 à 6 mois. Le but c'est de le
75 faire avant le prochain raid. Tant qu'il n'y a pas le prochain raid qui est sorti, et tant que tu n'as pas
76 fini le raid actuel, tu es en progress. Les boss sont compliqués dans WOW, il y en a certains qui
77 demandent 250 à 300 trys pour les tuer. Donc il faut essayer le boss, mourir, optimiser, adapter la
78 stratégie pour battre le boss, refaire, remourir 5 à 10 secondes plus tard dans le combat, essayer de
79 comprendre pourquoi on est mort, et réadapter. Et faire ça plein de fois, plein de fois, plein de fois, ...
80 C'est ça en fait le progress. C'est toute cette phase où au début pour tuer un boss il va te falloir 300
81 essais, un mois plus tard quand tu vas revenir tu vas le tuer en un coup, parce que tu auras les
82 mêmes joueurs qui l'ont fait avec toi et tout le monde sait parfaitement ce qu'il doit faire. Une fois

83 que les engrenages sont bien huilés, on éclate le boss, parce que les 20 joueurs ils sont là, quand tout
84 est bien harmonisé c'est facile le jeu. Le plus compliqué c'est de réussir à mettre les 20 joueurs sur la
85 même longueur d'ondes.

86 Emile : tu parlerais donc d'objectif commun d'une guilde ?

87 L'interviewé : clairement. C'est pour cela qu'il y a plusieurs sortes de guildes. Il y a des guildes
88 progress, des guildes qui sont plus sur le social. WOW offre des tonnes de possibilités. Il y a des
89 guildes qui font les hauts faits du jeu, qui ne vont pas d'embêter à faire du progress, qui vont faire
90 des trucs plus anciens. Des gens qui vont trouver le même plaisir que moi dans le jeu, voire peut-être
91 même plus. Sans forcément faire le contenu actuel du jeu. C'est pour ça qu'on voit que les guildes
92 recrutent. Et quand tu présentes ta guilde pour recruter, les gens peuvent s'identifier. Nous quand
93 on recrute, on recherche des gens pour le progress, donc forcément les gens qui viennent ont le
94 même objectif que nous de progress rapidement. Si quelqu'un veut faire une guilde plus sociale, et
95 bien il réjouit une guilde qui a ces objectifs là, qui est plus une guilde pour chill, parler avec les gens,
96 discuter, ...

97 Emile : toi tu es chef de guilde, donc tu incarnes un petit peu les valeurs et tu transmets les valeurs
98 de ta communauté et de ce que tu veux faire de ta communauté aux autres joueurs qui te suivent.
99 Et tu suis un objectif que tu as envie de transmettre aux autres joueurs qui t'accompagnent ou alors
100 les autres joueurs ont le même objectif que toi. Cet objectif c'est de faire du progress avec des raids.
101 Est-ce que tu penses que c'est un objectif qui est commun à tout le monde de base ou est-ce que cet
102 objectif est personnel, un objectif que quelqu'un souhaite faire personnellement, ou est-ce que c'est
103 le jeu qui te l'impose ?

104 L'interviewé : c'est quand même le jeu qui l'impose, parce que WOW offre des tas de contenus mais
105 il met en avant 2 contenus. Le progress, le raid actuel, qui est vraiment mis en avant par **Race to**
106 **World first**, qui est une course entre les meilleures guildes du monde pour finir en premier le raid
107 actuel, donc forcément les gens sont motivés par ça et veulent faire pareil que ceux qui terminent le
108 raid en une semaine et demi alors qu'il faut en général 4 à 6 mois. Les gens sont hypés par ça. Le
109 2ème gros contenu mis en avant c'est le PVP, qui est mis en avant par des tournois mondiaux, il y en
110 a 2 dans chaque panier dans la saison, c'est un contenu que je connais moins bien. 2 contenus mis en
111 avant pas Blizzard.

112 Emile : comment fais-tu pour recruter en tant que chef de guilde ? Quels sont les processus que tu
113 mets en place, quels sont les moyens, les outils, la façon de communiquer pour recruter un joueur ?

114 L'interviewé : pour recruter un joueur, on a la chance d'avoir des outils corrects maintenant. WOW
115 retient tout ce que ton personnage a fait, c'est noté dans l'armurerie de ton personnage, on a toutes
116 les infos. Nous on a notre classement aussi, par rapport au progress. Et on a une espèce d'espace
117 d'accueil où on met ce qu'on recrute, où on met nos objectifs et c'est les gens qui viennent vers
118 nous. On regarde quelles sont les performances du personnage pendant le raid, et si son profil nous
119 intéresse par rapport à nos objectifs, ensuite on fait un entretien vocal, je prends à peu près 30
120 minutes pour parler avec la personne, pour voir plus profondément que sa fiche de personnage.
121 Après on le teste. Quand tu rejoins une guilde normalement, moi je considère que c'est un
122 engagement envers la guilde, parce que même si on est là pour jouer, derrière l'ordi il y a quand
123 même un être humain, qui a possiblement son taff, sa famille, ses problèmes, ses trucs, mais quand
124 tu t'engages auprès d'une guilde, vu qu'on est 20, c'est un engagement. Si on accepte la personne au
125 sein de notre guilde c'est pas pour une semaine, c'est pour plusieurs mois, voire un an, voire plus.
126 Donc forcément il faut parler un peu avec la personne et voir si on est sur la même longueur d'ondes
127 pour que ça dure. C'est un processus long d'aligner 20 personnes qui pensent pareil.

128 Emile : moi quand j'ai fait mon observation dans le jeu, je me suis rendu compte que les chats étaient
129 vachement spamés par ce recrutement de la part des guildes. Qu'est-ce que tu en penses de ça ? J'ai
130 remarqué qu'il y avait une certaine nomenclature dans les messages écrits, dans les chats. Il y a
131 toujours le nom de la guilde, mais juste après ce qui définit dans la guilde, son niveau de progression
132 dans le raid actuel, ... Tous les messages respectaient cette nomenclature. Pour moi, le nom de la
133 guilde qui est censé refléter les valeurs les plus importantes de la guilde, et ce qui différencie une
134 guilde d'une autre, c'est son nom. Pourtant quand on voit la structure des messages, j'ai plutôt
135 l'impression que c'est actuellement le niveau de progression et le niveau de performance de la guilde
136 qui prend le pas sur les valeurs traditionnelles d'une communauté.

137 L'interviewé : quand tu vas dans une guilde pour progresser, le nom on s'en fout. La guilde peut avoir le
138 pire nom du monde, s'ils jouent 3 soirs par semaine et que ce sont les 3 soirs où toi tu es disponible,
139 s'ils ont tué tous les boss actuels, et que c'est une guilde comme ça que tu recherches, tu vas aller
140 vers cette guilde. Le nom actuellement tout le monde s'en fout. Le nom ne reste pas à part pour
141 certaines guildes qui durent depuis 10 ans, ou 5 ans, il y a des guildes qui sont là depuis très très
142 longtemps dans WOW parce que le jeu a 20 piges. Pour celles-ci le nom sert à quelque chose, parce
143 que quand tu vois le nom tu connais déjà, on sait à quoi s'attendre. Mais sinon les trucs importants
144 du recrutement c'est les soirs où la guilde joue, il ya des guildes qui se regroupent 6 soirs ou 7 soirs
145 par semaine. Si tu as envie de jouer beaucoup, tu dois aller vers cette guilde car il y a peu de guildes
146 qui jouent 6 soirs ou 7 soirs dans la semaine. Ensuite, ils mettent leurs soirs de disponibilité, leur
147 progress actuel dans le raid, et ce que eux recherchent aussi. Si tu joues un personnage qui n'est pas
148 utile à une guilde, tu auras beau avoir toute l'envie du monde d'y entrer, tu seras refusé dans la
149 guilde, il faudra que tu ailles chercher ailleurs. Le nom n'a plus trop d'utilité à part pour les guildes
150 qui ont plusieurs années. Il y a beaucoup de guildes éphémères qui apparaissent avec des joueurs
151 motivés. Les mecs montent une guilde en mettant un nom parce qu'ils vont avoir un nom, ils font
152 leur progress, puis tous les joueurs repartent dans leur ancienne guilde, il n'y a pas de cohésion de
153 groupe dans ce genre de trucs.

154 Emile : d'après toi qu'est-ce qui fait les valeurs d'une guilde, d'une communauté dans WOW ? Ses
155 éléments, ses caractéristiques ?

156 L'interviewé : ça va dépendre du niveau de la guilde en fait. La guilde de très haut niveau, tout ce qui
157 est entraide elle n'en aura rien à faire. Quand tu vas dans une guilde à haut niveau, tu es censé déjà
158 connaître ton personnage, le jeu sur le bout des doigts, tu n'es pas censé avoir beaucoup de choses à
159 apprendre.

160 Emile : il a une certaine autonomie demandée de la part des joueurs.

161 L'interviewé : bien sûr. Il y a beaucoup de classes et de spécialisations différentes dans WOW. Quand
162 tu es recruté dans une guilde à haut niveau, il n'y a pas un mec qui est censé venir t'apprendre ta
163 classe sinon c'est que tu n'as pas le niveau pour être là. Sinon dans les guildes plus sociales, les
164 valeurs c'est plus justement l'entraide, pouvoir aider les joueurs qui débutent, ceux qui n'ont pas
165 forcément une envie de performance. Il faut vraiment différencier les guildes sociales des guildes qui
166 sont là pour faire des performances de progress. Beaucoup de joueurs se méprennent sur eux aussi,
167 sur leur niveau, qui pensent avoir les qualités ou le temps de jeu pour rejoindre les guildes qui
168 progressent alors que pas du tout en fait. Beaucoup de joueurs veulent sauter des étapes dans
169 WOW. Des mecs qui n'auront pas tué beaucoup de boss actuellement et qui vont vouloir rejoindre
170 une guilde qui a déjà terminé le progress. Mais ça ne marche pas comme ça.

171 Emile : est-ce que tu penses que c'est de l'opportunisme un peu lié à ce qu'on disait tout à l'heure
172 sur l'effet des chats et du progress, parce que si tu vas dans une guilde qui est meilleure en tant que
173 joueurs tu as peut-être l'impression que tu vas progresser plus vite.

174 L'interviewé : imaginons une guildes qui a fini le palier actuel, qui a tué 10 boss, un joueur moyen qui
175 sera à 5-6 boss, il va se dire « j'ai peut-être le niveau pour aller dans une guildes qui a tué 10 boss ». Il
176 va faire des demandes, même s'il est pris dans une guildes qui a tué 10 boss et qu'il tue les 10 boss
177 avec eux, il n'aura pas forcément progressé lui-même, il aura sur le papier progressé, mais il aura
178 sauté les étapes. Lui n'a pas peut-être pas forcément le niveau lui-même pour être dans ce genre de
179 guildes. Comme tous les joueurs autour de lui sont forts, lui ça va passer.

180 Emile : il aurait eu moins de temps que l'ensemble des joueurs sur les derniers boss par exemple ?

181 L'interviewé : il y a cette envie de finir le progress le plus rapidement possible comme j'expliquais,
182 même si ça veut dire pour certains joueurs utiliser des guildes tremplins. Eux ils vont tuer 3 boss dans
183 une guildes un peu faible, tout de suite ils vont essayer de passer dans une guildes qui a 6 boss et peut
184 à peu comme ça ils vont essayer de gratter. Mais quand leur guildes va arriver sur un boss où ils
185 auront des difficultés, où des fois il faut faire 200 ou 250 trys, eux au lieu de faire 250 trys avec leur
186 équipe, ce qui peut prendre quand même 3 semaines ou 1 mois, ils vont essayer d'être opportuniste
187 sur une guildes qui a déjà tué des boss et qui va chercher un joueur. Eux personnellement ils seront
188 contents, ils auront terminé le progress, mais est-ce que c'est la bonne façon de finir le progress ?
189 Moi je ne pense pas. On n'est pas contents pareil quand on est dans une équipe qui a déjà tué le boss
190 que quand ça fait 200 trys que tu es sur le boss.

191 Emile : il n'y a pas le même degré de satisfaction, je vois. Ça c'est ton point de vue. Mais peut-être
192 que pour le joueur en lui-même, lui qui joue seul et qui est opportuniste, peut-être qu'il va avoir ce
193 degré de satisfaction qu'il recherche. A quoi sert une guildes pour un joueur ? On a parlé de ce que le
194 joueur apportait à la guildes. Mais qu'est-ce que la guildes apporte au joueur à l'inverse ?

195 L'interviewé : la guildes apporte déjà un aspect social. Quand tu es dans une guildes qui te convient,
196 avec des joueurs qui ont les mêmes objectifs que toi, on a souvent les mêmes discussions. Tu vas
197 parler avec des mecs qui jouent à WOW, qui sont autant passionnés que toi. Et surtout la possibilité
198 de faire ce qui est proposé par WOW. Si tu n'es pas dans une guildes, tu ne peux pas raid, tu ne peux
199 pas faire de progress. Après ça dépend de l'objectif que toi tu as en tant que joueur. Sans les guildes,
200 sans l'aspect communautaire, des jeux comme WOW ça ne fonctionnerait pas en fait. Tu enlèves le
201 chat à WOW ça ne marche jamais. Sans l'aspect social le jeu ne fonctionnerait pas. Il y a d'autres jeux
202 dans ces cas là, genre les BR, qui t'apportent plus de plaisir à jouer tout seul.

203 Emile : en dehors du jeu, est-ce que ça lui apporte quelque chose au joueur ? Que penses-tu des sites
204 de classements ? Est-ce que c'est une source de motivation pour toi ou pour les autres joueurs et
205 pour les communautés ? Est-ce que tu penses que ça a un degré d'importance moindre ?

206 L'interviewé : c'est extrêmement utile tout ce qu'ils ont mis en place, qui te permet de traquer les
207 performances des joueurs et des personnages, mais les joueurs qui ne sont pas considérés assez forts
208 par d'autres joueurs sont peu à peu mis de côté. Il y a des raids mais aussi des donjons qu'on peut
209 faire à 5. Quand tu montes ton groupe pour faire un donjon, vu que tu peux traquer les
210 performances et les statistiques des personnages, il y a des joueurs qui ne va pas prendre dans ton
211 donjon parce que tu les considères trop nuls. C'est hyper bien pour les chefs de guildes ou les
212 recruteurs qui ne cherchent que des gens très forts ou forts, mais pour les joueurs un peu plus casu
213 c'est plus compliqué pour eux. Des gens parlaient de discrimination directement dans WOW parce
214 que des joueurs qui ne jouaient pas 15 heures par jour, plus personne ne voulait jouer avec eux.

215 Emile : est-ce que tu ferais un parallèle avec ce qu'on peut retrouver dans le monde du travail ? Avec
216 l'expérience de guildes et de progress dans WOW ?

217 L'interviewé : clairement. Un mec qui vient me voir dans WOW, qui me dit j'ai fait 2 ans dans cette
218 guilde, la guilde a disparu on a arrêté de jouer, je regarde la guilde et je vois que c'était une super
219 guilde, je me dis oui pourquoi pas, il a peut-être un profil intéressant. Quand tu n'as pas d'expérience
220 aujourd'hui dans un travail que tu recherches ça reste très compliqué de trouver un job.

221 Emile : comment tu comparerais le degré d'implication d'un joueur dans une guilde à celui dans un
222 métier ? Au-delà du fait que tu n'y passes pas le même temps.

223 L'interviewé : je pense qu'il y a des mecs qui sont plus investis dans WOW que dans leur travail. Tu
224 vas taffer tes 8 ou 10 heures dans la journée, tu rentres chez toi tu es éclaté, mais tu peux jouer 3
225 soirs à raison de 4 heures, pendant les 4 heures de temps où ils sont sur l'ordinateur en train de jouer
226 avec leur guilde, ils sont bien plus motivés que leurs 8 heures de travail dans la journée. Après ça
227 dépend toujours de ce que toi, comme joueur, tu recherches dans WOW. Un joueur qui recherche
228 juste le côté social il vient parce que sa journée de travail ça l'a terminé, il vient juste se détendre sur
229 WOW. Donc il ne va pas se réinvestir à fond sur WOW. Il vient juste pour se détendre, parler avec
230 ses potes et passer un bon moment.

231 Emile : mais pour performer il faut quand même s'investir en tant que joueur.

232 L'interviewé : c'est sûr et certain, et passer du temps sur le jeu. Et surtout utiliser son temps à bon
233 escient, car il y a des gens qui jouent énormément mais qui ne vont pas pour autant perf. WOW et le
234 taff c'est pas pareil non plus. Recrutement et expérience je suis tout à fait d'accord, mais après il y a
235 des gens qui gagnent leur vie sur WOW aussi grâce au streaming. Eux tu comprends pourquoi ils sont
236 15 heures par jour sur WOW, eux c'est normal parce que c'est comme ça qu'ils gagnent leur vie. Il ya
237 des gens qui vont être investis dans leur taff et le week-end ils font du BMX et ils seront plus investis
238 dans le BMX du week-end que dans leur taff de semaine. Il y en a aussi qui sont investis à fond dans
239 leur travail. Si tu as un taff pas ouf, on comprend que tu ne t'investisses pas autant dedans.

240 Emile : la parallèle que je faisais avec le monde du travail, c'était surtout dans l'aspect structurel,
241 organisationnel et communicationnel des communautés. Il y a des candidatures, des recrutements,
242 des appels d'offres, de la demande, comme dans le milieu du travail. Et il y a tout un côté
243 organisationnel et structurel dans les guildes qu'on peut aussi retrouver dans les entreprises dans
244 mes observations. Je t'en parle pour t'amener vers la question suivante : comment est structurée
245 une guilde en tant que chef de guilde ?

246 L'interviewé : pour l'aspect social entre joueurs, ça peut beaucoup ressembler au monde du travail.
247 Les problèmes entre les joueurs, c'est pareil qu'au bureau. S'il y a un problème entre 2 personnes ça
248 met des tensions dans tout le groupe. Et c'est pas optimal...

249 Emile : pour l'efficacité de l'équipe.

250 L'interviewé : c'est pour cela qu'au bureau maintenant ils mettent en place des trucs sociaux pour
251 faire en sorte que les gens se rapprochent, des escape games ou des trucs comme ça. Tu ne peux pas
252 laisser 2 personnes travailler ensemble et en même temps avoir un conflit. Sur l'aspect social c'est un
253 peu pareil, le chef de guilde c'est un peu le RH, le manager. Il va au contact des gens, il va essayer de
254 comprendre pourquoi il y a un problème entre lui et lui, il va essayer de régler le problème, parce
255 que c'est souvent pour une connerie, comme dans le monde du travail, et ça peut se régler vite.

256 Emile : la notion de structuration, d'organisation, de management, elle est importante pour
257 performer ?

258 L'interviewé : clairement. Il y a des guildes de 20-25 comme celle que je gère, mais il y a des guildes
259 sociales où ils peuvent être beaucoup plus, 100-120, et où c'est un peu plus compliqué à gérer. Moi
260 je suis chef de guilde, mais comme je le disais on est 4 à gérer le truc. J'ai mes officiers, et si les gens
261 ne me parlent pas directement à moi, ils vont parler aux officiers ou entre eux, et après les
262 informations remontent. Une fois que j'ai les informations, je peux gérer les problèmes.

263 Emile : du coup il y a un degré hiérarchique ?

264 L'interviewé : il y a un degré hiérarchique dans les guildes sur WOW oui. Dans certaines guildes ça
265 peut être militaire, les mecs officiers dans les guildes on leur parle bien, mais ça dépend des guildes.
266 Nous on a des grades, mais ce n'est pas parce que c'est le chef de guilde que tu ne peux pas lui parler
267 normalement. C'est comme les patrons maintenant. Dans certaines grandes entreprises le patron tu
268 ne peux pas lui parler directement, il faut passer par sa secrétaire etc. alors que maintenant dans
269 beaucoup d'entreprises ils essaient d'être plus proches de leurs salariés, comme ça tu as l'impression
270 que le patron est plus accessible.

271 Emile : comment tu décris qu'une guilde joue bien ? Comment tu comparerais ta performance avec
272 ta guilde par rapport aux autres ?

273 L'interviewé : sur WOW on a Warcraft Log et WOW Progress, qui sont 2 outils qui ont été mis en
274 place par la communauté, qui se servent de l'API de WOW qui garde toutes les informations. Ces 2
275 outils là nous permettent de savoir quand les guildes ont tué les boss et en combien de trys les
276 guildes ont tué les boss. Ça ça permet de comparer le progress des guildes. C'est difficile de
277 comparer toutes les guildes parce qu'il y en a comme la mienne où on ne joue que 3 soirs, et il y a
278 des guildes qui vont jouer 5, 6 voire même 7 soirs, voire même des guildes qui jouent l'après-midi et
279 le soir. Mais ça ce sont celles qui terminent en une semaine-une semaine et demi, qui participent au
280 Race to World first, mais ça c'est un autre monde. C'est un peu plus compliqué de comparer une
281 guildes qui raide 3 ou 5 soirs car souvent la guildes qui raide 5 soirs va terminer le raid actuel avant la
282 guildes qui ne joue que 3 soirs. Il y a des guildes aussi qui ne jouent que 2 soirs. Forcément en jouant
283 plus tu es censé terminer avant, et c'est là où l'outil de Warcraft Log est utile car tu peux voir le
284 nombre de trys sur un boss. Ça permet de comparer. Même si une guildes termine avant toi, si elle a
285 joué 5 soirs et toi seulement 3, sur le 8ème boss, combien ils ont passé dessus ? Du coup ils ont été
286 plus vite dans le temps, mais n'ont-ils pas plus galéré que ta guildes au final ? Est-ce que finalement tu
287 ne serais pas plus fort qu'eux ? Avec ces outils, chaque joueur a un pourcentage de dégâts par
288 rapport à tous les joueurs de la même classe qui ont tué le boss. Pour comparer l'efficacité d'un
289 joueur ça va vite avec ça. Si on voit sur Warcraft Log qu'un joueur fait 20 % sur tous les boss, on sait
290 qu'il est dans les 20 derniers % des joueurs qui jouent dans la même classe que lui. Pour progresser
291 ou améliorer ta guildes, un joueur comme ça tu te dis que tu vas essayer de recruter un joueur qui fait
292 50 ou 60 %. ça c'est pour le joueur par joueur. Sinon sur WOW Progress, c'est le classement des
293 guildes. Et là tu vois « le 2 mars cette guildes là elle a tué ce boss là ». Toi si tu le tues le 15 mars, et
294 bien tu es en retard de 2 semaines. Il y a un classement européen, français, mondial de toutes les
295 guildes, et tu peux voir où tu en es, par rapport à toutes les guildes françaises, européennes, ... tu
296 peux même classer que les guildes françaises, et que les guildes qui jouent 3 soirs. Ça permet de vite
297 se situer et ça aide au recrutement car forcément une guildes qui va être top 15 française, quand elle
298 met son message de recrutement, il est écrit « TOP 15 FR », et forcément ça intéresse plus les gens
299 d'aller dans cette guildes que dans une guildes qui est TOP 50.

300 Emile : selon toi qu'est-ce qui juge de la performance, c'est plutôt la communauté dans sa globalité
301 ou c'est plutôt les chefs de guildes ? Le référentiel le plus important c'est la communauté ou ces
302 sites ?

303 L'interviewé : le référentiel le plus important, c'est celui que tout le monde utilise. Si tout le monde
304 se référence par rapport à Warcraft Log ou WOW Progress, le plus important c'est ceux-là. Peu
305 importe ce qu'il y a derrière. Même si toi tu penses que c'est plus l'aspect social de ta guilde, si ça se
306 passe bien, le problème c'est que c'est seulement les 20 mecs dans ta guilde qui savent que ça se
307 passe bien et le reste des gens ils s'en foutent. Ce que tout le monde utilise c'est la norme en fait, le
308 truc où il faut être bien classé.

309 Emile : tout ça dans une optique de performance. En se détachant un peu de la performance, quelle
310 serait ton expérience de jeu si tu n'évoluais pas dans ce système de performance, pour les raids, le
311 PVP, ça se résumerait à quoi selon toi ?

312 L'interviewé : sur WOW toujours ? S'il n'y avait pas un classement aussi poussé ? Un WOW sans tout
313 le monde qui regarderait le classement tout le temps, il y aurait possibilité de jouer avec des gens
314 moins forts mais que j'apprécie plus. Il y aurait peut-être des gens avec lesquels j'ai joué il y a
315 longtemps, que j'appréciais, mais qui n'étaient pas forcément bons, et bien je jouerais encore avec
316 eux. Je ne dis pas que ce serait mieux, mais ce serait bien plus détendu. C'est crispant d'être chef et
317 de gérer un groupe de 20 parce qu'on a tous des attentes et que si un truc se passe mal, ça peut vite
318 partir en vrille et si les joueurs se mettent à quitter la guilde, c'est assez dur de garder les 20 joueurs
319 en un, de faire un vrai groupe soudé.

320 Emile : quel est le degré de pouvoir d'un joueur, d'une guilde, des membres à part entière, le degré
321 de pouvoir de décision ?

322 L'interviewé : moi je suis assez ouvert pour que tout le monde donne son avis, j'écoute ce que les
323 gens ont à proposer. Dès qu'un joueur veut me dire un truc je suis disponible. Mais je peux écouter
324 son avis, mais pas forcément appliquer ce qu'il va me dire. Il y a des guildes par contre où un
325 membre récent, qui vient d'arriver il y a un mois genre, il n'a rien le droit de dire, il la ferme, même
326 pas à donner son avis. Les officiers donnent leur avis, c'est normal sinon ça ne sert à rien. Si en tant
327 que chef tu penses toujours avoir raison, ça ne fonctionne pas. Il y a forcément un moment où tu vas
328 te planter. Si tu as instauré une espèce de climat où personne n'a le droit de parler, si tu es en train
329 de te planter et que personne ne te le dit, ça ne sert à rien. Donc moi je préfère que tout le monde
330 ait droit à la parole. Mais il y a des guildes où les membres n'ont rien le droit de dire quasiment et
331 seuls les officiers et le chef parlent. Les autres exécutent juste ce qu'on leur dit.

332 Emile : certaines guildes qui voient le jour ont un système de plus en plus démocratique où tout le
333 monde a un droit de décision, par vote ou à la majorité, et tout le monde a le même pouvoir de
334 décision. Qu'en penses-tu par rapport à la performance ? Est-ce que tu penses que c'est un plus ?

335 L'interviewé : je pense que tu perdrais tellement de temps à prendre des décisions en demandant à
336 tout le monde que ce n'est pas optimal en fait. Dans un monde où tu veux perf c'est pas optimal. Ça
337 va beaucoup plus vite quand 2-3 personnes prennent des décisions plutôt que de demander à tout le
338 monde.

339 Emile : je trouve qu'il y a de la performance à tout point de vue dans WOW, quand tu montes de
340 niveau tu progresses.

341 L'interviewé : il y a beaucoup de choses à faire sur WOW, il y a des gens qui perf dans les collections
342 du jeu. Il y a tellement d'objets à collectionner que c'est une certaine performance.

343 Emile : l'équipement dans les MMORPG ça a toujours été une question importante, parce que ça te
344 permettait d'augmenter les statistiques de ton personnage, mais aujourd'hui quelle est l'importance

345 du loot, des équipements dans le jeu ? Est-ce que ça a un impact sur la performance des joueurs, sur
346 la performance de guildes ? Est-ce que ça a un impact sur la motivation ?

347 L'interviewé : depuis toujours le stuff c'est pour ça qu'on joue. Le progress, on tue des boss. Ces boss
348 là lootent les meilleurs équipements du jeu actuel. Donc tant que tu ne tues pas le dernier boss du
349 truc tu n'as pas les meilleurs objets. Donc aller tuer les boss le plus vite possible pour avoir le plus
350 rapidement les objets, ça permet d'augmenter ta performance, tu vas avoir plus de statistiques, tu
351 vas taper plus fort, tu vas prendre moins de dégâts. Et ça motive les joueurs à jouer. Une fois que les
352 joueurs ont tous les objets, il y a souvent une baisse de motivation, ce qui peut entraîner pour pas
353 mal de joueurs, une fois qu'ils ont tout, une pause du jeu jusqu'au prochain palier, jusqu'au prochain
354 raid. Parce qu'une fois que tu as tous les objets, quel est l'intérêt de jouer ? Si tu as un mec qui ne
355 fait que de la performance, une fois que tu as fini le progress, que tu as tous tes items, pourquoi tu
356 continuerais à jouer ? A part attendre le prochain progress et refaire ton progress, puisque c'est ça
357 qui te fait jouer à WOW. Chez beaucoup de joueurs, c'est ça qu'ils aiment, donc forcément après ils
358 arrêtent. Pour comparer à avant dans WOW, les objets maintenant sont plus simples à avoir qu'il y a
359 15 ans dans WOW. Quand on tuait un boss avant il y avait 2 objets. Parfois même quand tu tuais un
360 boss il y a 15 ans, tu pouvais n'avoir aucun objet. Tu attendais de tuer un boss qui allait avoir des
361 objets pour toi. Maintenant ils ont facilité l'apport du stuff pour tous, pour que même des joueurs
362 qui ne tuent pas forcément les derniers boss aient des objets à peu près équivalents, même s'ils sont
363 moins forts. Et quand tu tues un boss, maintenant tu as 4 objets.

364 Emile : 4 pour 20 joueurs, alors qu'avant c'était 2 ou 3 pour 40.

365 L'interviewé : maintenant en plus il y a d'autres façons d'obtenir tes objets. Même quand tu as un
366 objet au début qui est faible, tu vas avoir des possibilités de l'améliorer et il va devenir aussi fort
367 qu'un objet que tu vas loot en tuant un boss qui avant n'existait pas. Ça réduit vachement l'écart
368 entre le stuff actuel d'un joueur progress et le stuff d'un joueur qui ne fait pas de progress. Pour que
369 les joueurs plus faibles aient quand même l'impression de récupérer des meilleurs objets toutes les
370 semaines. Parce que c'est quand même le but du jeu.

371 Emile : qu'est-ce que ça apporte selon toi pour un joueur d'avoir tous les objets ? Moi quand j'étais
372 petit et que je débutais le jeu, j'étais toujours extasié devant quelqu'un qui était plus puissant que
373 moi. Que ce soit en termes de niveaux, ou en termes d'équipements. Je me mettais à sa place en me
374 disant moi j'aimerais bien être quelqu'un comme ça. Qu'on puisse voir que j'arbore des équipements
375 beaux, et que du coup j'ai une certaine valeur aux yeux de la communauté. Est-ce que tu penses
376 qu'aujourd'hui ça a toujours le même impact les équipements par rapport à ça ? Ou est-ce que tu
377 penses que c'est plutôt la performance globale d'une guildes ?

378 L'interviewé : les gens sur qui on était un peu extasiés de voir leur équipement quand on était
379 jeunes, moi quand j'ai commencé WOW je voyais des mecs niveau max avec des purs objets, on les
380 regardait par rapport à leur stuff on se disait ils sont trop chauds, vraiment forts, c'est maintenant
381 ceux qu'on regarde faire la course **Race to World first**, c'est la même chose. On n'est plus extasiés
382 sur un joueur qui aura de magnifiques objets, on est extasiés sur la guildes qui arrive à faire le
383 progress en une semaine ou en une semaine et demi, ce qui est complètement fou. Parce que le stuff
384 est tellement facile à avoir, et tout le monde a accès aux meilleurs objets maintenant. Les objets dans
385 WOW maintenant c'est une espèce de loto, à la fin de la semaine tu as un coffre, dans le coffre tu as
386 plein d'objets, et tu peux avoir le meilleur item dans le coffre grosso modo. Tu peux croiser un mec
387 avec la meilleure épée du jeu, mais est-ce qu'il a vraiment mérité l'objet, comme tout le monde peut
388 l'avoir ? Il n'y a plus vraiment de raisons de s'extasier devant ça. Maintenant on s'extasie devant les
389 mecs qui finissent en une semaine. Ou est-ce que c'est nous qui, lorsque nous regardions des mecs
390 bien stuff avec des levels 70, n'avions pas encore connu de jeux où on avait try hard pour perf

391 comme eux ils faisaient en fait ? Maintenant que je suis dans ça, j'ai plus de mal à m'extasier sur ça
392 parce que je trouve ça commun, vu que je suis dedans. Je dois regarder encore au-dessus quoi.

393 Emile : mais est-ce que tu penses qu'il y a quand même un désir de reconnaissance de la part des
394 joueurs ou des communautés par rapport aux autres, qui motiverait du coup cette performance ?

395 L'interviewé : les mecs dans les forums, sur les groupes Facebook, sur Discord, quand ils font un truc
396 compliqué, ils tuent un boss, ou récupérer une monture extrêmement rare, les mecs le montrent sur
397 des forums, ils envoient des photos. Et tout le groupe réagit. Donc il y a quand même toujours ce truc
398 de mettre en valeur des objets rares ou des montures rares pour que les autres joueurs t'envient
399 d'une certaine manière.

Interviewé I.3 : Oxi, joueur polyvalent dans World of Warcraft

1 Emile : est-ce que tu peux me parler de ton expérience sur WOW, ton vécu sur le jeu?

2 L'interviewé : j'ai commencé sur WOW TLK. C'est le 1^{er} jeu vraiment fini sur un monde ouvert comme
3 celui-ci. Je pense qu'à la base quand j'étais jeune, c'était juste le fait de pouvoir jouer dans un autre
4 monde. Un personnage avec des sorts etc. Pouvoir s'identifier à autre chose que la réalité actuelle. A
5 la base c'est surtout ça. Et puis après, au début, il y a le système de level up, la découverte du jeu qui
6 prend aussi beaucoup de temps dans le jeu, initialement quand on rentre dans un MMORPG. Après
7 ça il y a la découverte de tout le contenu HL, tout ce qui va être PVE, PVP, c'est là où tu rentres dans
8 la compétitivité réellement. Forcément tu as du contenu un petit peu plus complexe, il faut réfléchir
9 pour le finir, pour le terminer ou pour le réussir. Il faut être un peu plus concentré, il faut jouer avec
10 d'autres personnes, il faut prendre en compte le fait qu'il y a d'autres éléments qui sont des
11 personnes humaines qui peuvent faire également des erreurs ou qui peuvent faire autre chose qui va
12 compléter un petit peu les choses dont tu as besoin pour un raid , tu vas avoir besoin de plusieurs
13 classes différentes, de plusieurs personnes différentes, des rôles différents. Du coup tu es obligé de
14 t'entourer de personnes pour te compléter. A toi tout seul tu ne peux pas terminer le contenu. Tu
15 dois prendre en compte que chaque personne a son niveau, que chacun peut faire des erreurs, ... Du
16 coup c'est là où tu rencontres la compétition et le travail d'équipe. C'est ça qui est intéressant dans le
17 jeu.

18 Emile : donc c'est un peu ce qui te motive, le fait de jouer en groupe ?

19 L'interviewé : c'est ça. C'est un peu de se surpasser, mais en équipe.

20 Emile : donc toi tu as toujours été motivé par un certain degré de performance dans le jeu, c'est ce
21 que tu recherchais ou tu recherchais autre chose ?

22 L'interviewé : oui ça a toujours été la compétitivité. Clairement ce que je recherche dans un jeu c'est
23 que le jeu soit un minimum compétitif. Pas forcément comme un FPS sur le fait d'être le meilleur, le
24 plus fort, ... Mais sur le fait de jouer à du contenu et de le terminer plus vite ou mieux que les autres.

25 Emile : ok. Donc pour toi quelles sont les caractéristiques de la performance dans WOW ?

26 L'interviewé : il y a plusieurs choses. Déjà il faut réunir un certain nombre de joueurs pour pouvoir
27 réaliser le contenu. Les joueurs tu es obligé de les choisir pas uniquement par rapport à leur profil
28 personnel, pas uniquement parce qu'ils sont forts, ou plus forts que d'autres, ou moins bons que
29 d'autres, mais c'est aussi le fait que tu dois réunir plusieurs classes différentes avec plusieurs rôles
30 différents. Donc tu as une composition. Sinon ce serait tellement simple de prendre 20 mages. Tu es
31 obligé de réunir des personnes qui sont capables de gérer chacun leurs classes différentes et leurs
32 rôles différents. Du coup dans la performance ils peuvent être aussi bons que toi, mais en étant
33 meilleurs sur d'autres parts en fait. Certaines personnes vont être réactives, d'autres vont devoir
34 réfléchir plus, d'autres réfléchir beaucoup moins et juste cliquer. Je ne dis pas cliquer bêtement, mais
35 des fois c'est juste de la mémoire, cliquer sur les bonnes touches à chaque fois en permanence, et
36 c'est un cycle, comme un DPS. Du coup ce sont des personnes qui ne sont pas nécessairement fortes
37 sur les mêmes choses mais elles vont compléter dans un groupe. Au niveau de la performance, une
38 fois que tu as ta composition, que tu as tes joueurs avec toi, c'est réfléchir également. Parce que tu

39 peux pas juste te ramener et éclater juste le contenu parce que tu es soit disant meilleur que
40 quelqu'un d'autre. Tu vas devoir travailler sur une stratégie. Parce que tu as des strates par rapport
41 aux différents boss, dans les différents contenus que tu vas devoir accomplir, c'est un peu comme un
42 casse-tête géant ou un jeu d'échecs où tu vas devoir positionner tes pions mais tu dois choisir si à tel
43 endroit tu vas mettre un pion ou un cavalier. C'est un peu ça mais à une échelle différente. C'est ça
44 qui est intéressant aussi : comment tu vas devoir utiliser les différentes armes que tu as à
45 disposition pour pouvoir réussir le contenu.

46 Emile : du coup tu m'as parlé de groupe, d'individus qui devaient tenir des rôles différents, on sait
47 dans le jeu qu'il y a cette notion de guildes. Pour toi quel est le degré d'importance de cette notion de
48 guildes, de ces communautés dans le jeu ?

49 L'interviewé : c'est ce qui a la plus grande importance en fait. C'est le fait de pouvoir réunir des
50 personnes au niveau des communautés. Les communautés sont nécessaires parce que sur WOW
51 c'est quasiment que du contenu de groupe. Même sur du PVP où tu peux faire de la 2V2, tu es quand
52 même amené à devoir jouer au moins avec une personne ou à devoir te familiariser avec plusieurs
53 personnes pour pouvoir progresser. Dans tous les cas tu es obligé de faire partie de communautés
54 pour pouvoir réaliser du contenu. Et puis même si c'est des personnes avec qui tu vas jouer à
55 proprement dit, chaque individualité dans le jeu peut t'apprendre quelque chose au niveau de son
56 expérience, au niveau de ses réalisations, ... Un exemple : tu peux être un heal en arène, forcément
57 tu ne vas pas jouer avec d'autres heal, mais tu peux discuter avec différents heal qui ont progressé et
58 qui ont de bonnes performances dans le jeu pour essayer de t'améliorer, pour comprendre le jeu
59 différemment, savoir comment eux ils réagissent suivant certaines animations, certaines actions, ...
60 La communauté ne te permet pas uniquement de t'aider physiquement, elle te permet de
61 comprendre mieux le jeu, l'environnement, et pour pouvoir conclure le contenu plus rapidement que
62 les autres. Il y a un terme de rapidité aussi dans la finalité du contenu : quand le contenu est terminé,
63 tout le monde se prépare à une sortie de contenu, et le but c'est de le finir au plus vite, c'est ça la
64 compétitivité au final. Pas forcément de mettre moins de try pour tuer un boss. Là c'est plus en
65 termes de temps.

66 Emile : je comprends, c'est ce qu'on appelle le progress d'après ce que j'ai pu observer. Tu as dit que
67 c'était du contenu qui devait obligatoirement être fait en groupe, qu'il n'y avait quasiment rien en
68 solo à faire. S'il n'y avait pas ces communautés, ces guildes, comment tu décrirais l'expérience du jeu
69 finalement ?

70 L'interviewé : il n'y aurait quasiment pas d'expérience en fait parce que le contenu de base est prévu
71 pour accueillir certains groupes de personnes. Le raid était prévu il y a longtemps pour accueillir 40
72 personnes, maintenant il est prévu pour en accueillir entre 20 et 30. Il y a du contenu prévu en PVE
73 pour accueillir entre 10 à 40 personnes tous contenus confondus. Il est prévu pour accepter un
74 minimum de 2 personnes, la difficulté est prévue pour un minimum de 10 personnes. Du coup tout
75 seul tu ne peux pas progresser, il n'y a rien à faire. Tu es obligé de rencontrer des personnes, le jeu
76 est basé là-dessus. Le fait que tu puisses rencontrer des personnes qui soit vont te permettre de
77 rendre ton expérience un peu mieux, soit te permettre d'avancer plus.

78 Emile : toi en tant que joueur tu as toujours joué en guildes ?

79 L'interviewé : à partir du moment où j'ai accédé au niveau maximum, que j'ai compris comment
80 fonctionnait le contenu, qu'il fallait être plusieurs, qu'il fallait être avec des personnes, j'ai assez
81 rapidement compris que forcément du coup si tu rencontrais des personnes meilleures, ou en tout
82 cas tu essayais de trouver les meilleures personnes possibles pour pouvoir réaliser le contenu, et des
83 personnes en plus avec lesquelles tu as plus de familiarités, et bien forcément tu vas réaliser ce
84 contenu plus vite. Si tu t'entends bien avec les personnes et qu'en plus elles sont plus fortes, ou de

85 base un minimum fortes, forcément tu vas avancer plus vite. Une chose peut tirer l'autre, des
86 joueurs forts vont avoir tendance à bien s'entendre. Parce qu'ils sont forts ensemble. Donc
87 forcément ça va améliorer leur expérience. Si tu mets des personnes qui s'entendent bien ensemble
88 ils vont avoir tendance à être plus forts, ils peuvent travailler là-dessus. Du coup si tu réunis les 2
89 caractéristiques ensemble, techniquement c'est ce qui te permet de plus avancer dans le jeu et
90 d'être le plus compétitif possible. Du coup, arrivé au niveau maximum, tu as tout le contenu qui
91 s'ouvre à toi, autant directement se rabattre sur une guilde ou essayer de trouver une communauté
92 avec qui tu vas pouvoir trouver soit des personnes fortes, soit des personnes avec qui tu t'entends
93 très bien et avec qui tu peux progresser. En général tu tombes rarement sur juste quelques
94 individualités, tu tombes sur des groupes de personnes déjà formés, tu es rarement la 1ère personne
95 à penser à ça. On est tellement de joueurs, tellement de personnes dans le monde, qu'il est toujours
96 très rare d'être la 1ère personne à penser à quelque chose. Ça te permet de pouvoir rencontrer
97 d'autres personnes, de pouvoir se familiariser avec leurs méthodes de fonctionnement et d'avancer
98 dans le jeu.

99 Emile : comment tu as fait pour intégrer une guilde, par quels moyens et avec quels outils ?

100 L'interviewé : il n'y a pas de secret : internet. Tu joues à un jeu vidéo, quelque chose qui est fictif, qui
101 est géré sur le web, ton premier moyen de recherches va être de passer par le même moyen pour
102 pouvoir trouver quelque chose qui s'y rattache. Tu fais du sport, tu veux rencontrer des personnes
103 qui font le même sport que toi, tu vas dans une salle de sport. La méthode est simple. En plus de ça
104 internet réunit un petit peu tout maintenant, tout est dedans, c'est un peu comme une base de
105 données, toutes les personnes vont chercher des informations dedans.

106 Emile : toi tu es allé sur des sites internet qui référençaient les guildes ?

107 L'interviewé : oui c'est un peu ça.

108 Emile : quand j'ai observé le jeu, je me suis rendu compte qu'il y avait énormément de spams dans le
109 chat, de recrutement pour les guildes, avec une nomenclature assez particulière. C'est un moyen que
110 tu utilises aussi les chats dans le jeu ou tu es plus familier avec toutes les ressources internet ? Une
111 fois que tu as trouvé ta guilde sur internet, qu'est-ce que tu fais ? Tu prends contact dans le jeu ?

112 L'interviewé : malheureusement dans le jeu il y a trop d'informations, et trop peu de stats juste dans
113 le jeu pour identifier vraiment ta recherche. Ce qui se passe c'est qu'en dehors du jeu, et c'est dans
114 n'importe quelle chose, regarde l'Euro 2021, c'est pas en regardant juste un match et en allant dans
115 le stade que tu vas dire « telle personne elle est forte » ou « telle équipe elle va gagner l'Euro », tu
116 vas aller regarder, tu vas trouver des sources, des informations, et ça sur internet tu trouves tout, les
117 stats d'un joueur sur ses 10 derniers matchs, ses performances, est-ce qu'il est meilleur
118 actuellement, est-ce qu'il est moins bon, comment il évolue, ... C'est la même chose sur le jeu, on
119 trouve des sites internet qui vont référencer des stats, qui vont nous permettre de savoir comment
120 ça fonctionne, qu'est-ce qui va actuellement. Si c'est une guilde que je recherche, quelles sont les
121 performances de la guilde ? Et toutes ces informations vont être disponibles sur internet. Il faut juste
122 chercher un petit peu. Et moi c'est mon moyen de recherche. C'est comme ça que je vais chercher
123 mes informations et que je trouve les éléments dont j'ai besoin. J'identifie ce que je veux rechercher.
124 Une fois que je sais ce dont j'ai besoin dans le jeu ou dans les communautés, je vais essayer de
125 trouver un groupe de communautés qui pourrait correspondre, et puis là je vais interagir
126 directement avec les personnes. Je vais prendre contact et je vais voir si ces personnes me
127 correspondent réellement ou non.

128 Emile : tu utilises quels sites internet pour rencontrer des guildes ?

129 L'interviewé : il y a Warcraft Log, c'est surtout pour vérifier les stats, donc on ne rentre pas
130 forcément en contact avec les gens sur Warcraft Log. Si on veut trouver des infos concernant une
131 guild, et qu'ils nous disent « nous on est les meilleurs », on va sur Warcraft Log et on sait tout de
132 suite si c'est vrai ou pas du tout. Le 2ème site que j'utiliserais c'est...comment il s'appelle ce site pour
133 voir toutes les guildes et leur classement...

134 Emile : WOW Progress

135 L'interviewé : sur WOW Progress il y a toutes les fiches et les guildes peuvent y remplir directement
136 leur fiche avec les contacts, pour pouvoir prendre contact avec eux.

137 Emile : et c'est aussi un site de classement, donc du coup ça semble être un bon référentiel pour les
138 joueurs pour se rendre compte de la performance de chacune des guildes.

139 L'interviewé : c'est ça. Pour WOW c'est top.

140 Emile : comment tu juges qu'une guild sait bien jouer, que c'est une bonne guild ?

141 L'interviewé : je prends comme référentiel ma propre expérience. Qu'est-ce que j'ai fait, combien de
142 temps j'ai mis pour finir tel contenu avec telle équipe, ... du coup je vais voir le résultat des autres
143 équipes et je vais voir si ça correspond plus ou moins à des performances à moi, parce que le but
144 c'est pas de se surclasser totalement non plus, ça sert à rien d'aller voir les premiers au monde et de
145 leur dire « voilà les mecs je suis dispo », ils vont me répondre « t'es qui ? ». Dans un premier temps,
146 c'est de trouver des personnes qui ont plus ou moins le même niveau, ou meilleur, mais en
147 réussissant à bien se vendre. Une fois qu'on a trouvé des personnes qui nous correspondent,
148 d'essayer de réunir une guild pour réaliser les meilleurs résultats possibles. Après pour savoir où on
149 se situe il faut une base de référence. La base de référence ça peut être le 1^{er} contenu qu'on a
150 réalisé. On prend les meilleures personnes avec qui on peut réaliser du contenu, on trouve des
151 personnes qui nous conviennent, on termine le contenu, combien de temps on a mis, quelle
152 performance on a fait, ça correspond à quoi au niveau international/national/européen, ... ça
153 correspond par exemple à « TOP 10 FR ». Si je veux reprendre le contenu avec une autre guild par la
154 suite, une communauté différente, si j'ai une tendance à vouloir m'améliorer, à me surpasser, ja vais
155 forcément chercher des personnes qui sont dans le TOP 10, pas en dehors. Dans tous les cas il faut
156 déjà avoir une référence si on recherche dans les communautés. Il faut que soit nous on ait des
157 références par rapport à nos propres résultats, et si on n'en a pas il faut s'en faire. Au début c'est dur
158 de choisir juste des personnes fortes, tu choisis des personnes parce que tu as des affinités au début.
159 Et après par rapport à tes résultats, tu vois si tu préfères jouer avec des personnes avec qui tu as plus
160 d'affinités ou commencer à jouer avec des joueurs avec moins d'affinités mais plus de performance
161 pour avoir de meilleurs résultats. Là ça dépend des envies de chaque personne. Mais c'est sûr que
162 dans la compétitivité on ne se focalise pas trop sur les affinités, mais majoritairement aux
163 performances des joueurs avec qui on joue.

164 Emile : là on a abordé la question de ce qu'apportait la guild, maintenant je vais te poser la question
165 inverse : qu'est-ce que toi tu penses que tu apportes en tant que joueur dans une guild quand tu
166 intègres une communauté, un groupe ?

167 L'interviewé : je pense que ça dépend de chaque joueur en fait. Moi j'apporte ce que j'ai envie
168 d'apporter. Au final si j'ai rien envie d'apporter, je me dis je suis trop fort, je leur dis j'apporte juste
169 mon niveau de jeu et si mon niveau de jeu suffit à la guild, et bien j'apporte juste mon niveau de jeu
170 en fait. Ça dépend de plusieurs choses : ça dépend de ce que moi, à un moment donné je vais
171 rejoindre une guild pour leur apporter, ça dépend ce que je souhaite leur apporter parce que je
172 peux décider de leur apporter uniquement une partie de moi-même. Ou je peux essayer de leur

173 apporter plus. Et après ça dépend de ce que la guilde, ou les personnes avec qui tu joues, sont prêtes
174 à accepter également. Parce que tu peux très bien recruter quelqu'un qui a des bonnes notions en
175 comptabilité et tu veux pas le mettre en trésorier de la guilde, tu as tes propres raisons, et pourtant
176 tu n'utilises pas la totalité de ses atouts. Ça dépend de 2 choses : ça dépend du joueur, de ce qu'il
177 souhaite apporter, plus la guilde et ce qu'elle souhaite recevoir, ce pour quoi elle l'a pris aussi. Si tu
178 prends un joueur juste pour être joueur, si tu es bénéfique à la guilde, tu peux prendre, mais si ça ne
179 t'intéresse pas tu peux lui dire que ça ne t'intéresse pas tout simplement. Tu peux prendre
180 uniquement ce dont tu as besoin également. C'est un peu comme dans le monde professionnel au
181 final une guilde, il y a une partie de ça. Dans le professionnel tu recrutes un conseiller par exemple,
182 tu le recrutes pas pour gérer ta société si tu le recrutes en tant que conseiller, un conseiller pour des
183 clients par exemple. Du coup il a un rôle donné, s'il apporte plus à ta société et que du coup ça
184 t'intéresse, à ce moment là tu peux prendre ce plus. Mais si ça t'intéresse pas tu le prends pas. Tu
185 prends uniquement ce pour quoi tu l'as recruté. C'est la même chose dans les guildes. Moi ce que
186 j'apporte ça dépend dans plusieurs guildes. Il y a des guildes où je suis arrivé en tant que joueur et ils
187 recrutaient un joueur bon sur telle classe, tel rôle, mon but c'était d'être le plus performant possible
188 sur telle classe, tel rôle. Donc j'arrivais avec tel personnage, il fallait que je sois performant avec tel
189 personnage là, à un moment donné, à une période donnée. Le moment et la période c'est des
190 moments de rendez-vous, 3 jours par semaine par exemple de 20 heures à minuit et il fallait juste
191 que je sois performant. Après quand j'ai évolué dans d'autres guildes, en plus d'être performant, on
192 m'a demandé, dans le but d'être plus performant, de faire d'autres contenus, pas forcément avec la
193 guildes mais du contenu de mon côté qui allait me permettre d'être plus performant avec eux. Donc
194 par exemple passer du temps dans les donjons pour avoir du stuff, passer du temps à farm pour avoir
195 des composants, des flasques, ça c'est des ajouts qui vont me permettre d'être encore plus
196 performant pendant les moments de rendez-vous avec la guildes. Et après, dans la dernière guildes où
197 j'étais officier, et parce que moi aussi je souhaitais apporter plus à la guildes, j'ai apporté plus parce
198 que j'étais un petit peu au-dessus des autres, enfin c'est pas que j'étais au-dessus, j'avais en plus un
199 rôle et mon rôle était très clairement de trouver des solutions en cas de faille. Quand il y a un
200 moment où ça va pas ou quand il y a un moment où on ne trouve pas de solution, moi j'étais dans le
201 groupe de personnes qui devaient réfléchir à une solution. Ça pouvait être plein de problèmes
202 différents, ça pouvait être un problème de recrutement parce qu'on n'avait pas assez d'effectifs,
203 donc il fallait trouver une solution dans le recrutement ou dans le profil à recruter. Ça pouvait être le
204 fait que dans le progress on doit tuer des boss et qu'on n'arrive pas à en tomber un. Est-ce que la
205 stratégie est pas bonne, est-ce que c'est les joueurs qui ne sont pas bons ? Est-ce que c'est le profil
206 de nos joueurs ? Est-ce que ce sont des joueurs qui ne sont pas performants ? Si c'est des joueurs qui
207 ne sont pas performants on identifie que c'est ça. Après il faut identifier quel joueur n'est pas
208 performant. Ok c'est lui, lui et lui. Mais pourquoi ? Parce qu'ils sont juste pas très bons dans le jeu ou
209 parce qu'il y a quelque chose qu'ils font mal ? Ils font différemment des autres qui sont meilleurs
210 qu'eux. Est-ce que la personne est réellement pas bonne dans son domaine ou es-ce qu'il y a juste
211 des choses que la personne doit changer qui lui permettront de grandement s'améliorer ? Ça c'est le
212 rôle que j'avais en plus. Du coup en plus des moments de réunions, je passais du temps pour
213 identifier tout ça et pour pouvoir résoudre les problèmes de la guildes. Dans la guildes que j'ai faite
214 avec les personnes que j'ai rejoint, la guildes recherchait ce type de profils, des personnes qui pouvait
215 faire ces choses en plus, moi j'ai dit je peux le faire.

216 Emile : c'est intéressant ce que tu dis là car je voulais aborder la question de l'investissement. Quand
217 tu apportes quelque chose à une guildes, tu es un individu parmi beaucoup dans une communauté, et
218 du coup tu as une part de responsabilité. Là tu m'as parlé de plusieurs degrés de responsabilité, tu
219 m'as dit que tu avais été membre et que tu devais faire ce que la guildes faisait, tu m'as dit que tu
220 avais eu aussi plus de responsabilités et que tu avais besoin de t'investir beaucoup plus. Comment tu
221 évaluerais le degré d'investissement par rapport à cette obligation de performer, dans le sens où,
222 quand on est dans une guildes qui souhaite performer, il faut s'investir pour performer. Penses-tu

223 qu'il y ait une corrélation entre l'investissement qu'un joueur donne pour la guilde et la performance
224 que la guilde fait ?

225 L'interviewé : non. En fait il y en a une, c'est comme dans le monde dans lequel on vit, dans le monde
226 du travail, dans la vie de tous les jours, techniquement quelqu'un qui travaille plus réussira plus. Mais
227 il y a toujours des personnes qui réussissent mieux sans forcément travailler plus. A l'école il y a des
228 personnes qui ne vont pas forcément beaucoup réviser et qui pourtant vont avoir de bons résultats,
229 parce que chaque personne est différente. C'est la même chose pour la mémoire visuelle, la
230 mémoire auditive, ... du coup il y a des méthodes d'apprentissage qui vont plus favoriser certaines
231 personnes que d'autres. Dans le jeu c'est la même chose : il y a des personnes qui vont avoir plus de
232 familiarité avec le jeu, ils ne vont pas avoir besoin de s'investir beaucoup mais pour autant ils seront
233 quand même assez bons naturellement. Il y a ça et après il y a le type de profils. On ne peut pas
234 comparer quelqu'un de 20 ans et une personne de 50 ans. Imaginons que ces 2 personnes n'aient
235 jamais touché de leur vie un ordinateur, on leur met un ordinateur devant les yeux, on leur met un
236 jeu, ou même sans le jeu on leur demande de faire quelque chose sur l'ordinateur, et bien dans ces 2
237 personnes là il y en a forcément une qui va aller plus vite et comprendre plus vite que l'autre. Il y a
238 l'âge qui fait, l'époque, beaucoup de choses qui font ça. Forcément dans les différents profils, quand
239 tu as 2 personnes, une personne de 30 ans et une de 20 ans, quand il faut comprendre une
240 problématique, notamment dans un raid où il y a des boss, des stratégies à respecter, des
241 déplacements, et qu'on va rencontrer des problématiques où il faut améliorer les déplacements, les
242 changer, parce qu'ils ne concordent pas avec ce qui est nécessaire, parce que la stratégie est mal
243 faite, ou parce qu'il faut changer ou évoluer, forcément il y a des joueurs qui vont s'adapter
244 beaucoup plus vite. Et bien dans toutes les situations c'est la même chose. Dans un raid, la personne
245 qui est plus jeune, ou qui a plus de facilités à apprendre, va être capable de jouer mieux, va s'adapter
246 plus vite, comprendre le contenu mieux, aller plus vite dans beaucoup de choses et pourtant elle
247 s'investit pas beaucoup plus que les autres. L'investissement c'est une part, après il y a le profil de la
248 personne. Est-ce qu'au delà de WOW elle a touché à du contenu qui est le même, d'autres
249 MMORPG, et forcément elle a une meilleure compréhension du jeu, ... Beaucoup de choses vont
250 entrer en compte, le profil de la personne et son expérience. Et puis après c'est compliqué.
251 L'investissement ok, c'est nécessaire, mais une personne qui apporte plus d'investissement sera-t-
252 elle plus performante ? Je ne pense pas.

253 Emile : d'un point de vue organisationnel, il faut faire des donjons avant le raid, il faut aller farmer,
254 en termes de temps ?

255 L'interviewé : de ce point de vue là, comme le jeu ne demande que de le jouer pour être meilleur, et
256 pas uniquement en étant bon sur son personnage, parce que le fait d'être bon sur son personnage ce
257 n'est pas le seul point de vue de performance, effectivement il faut avoir du stuff. Il faut qu'il soit
258 optimisé. Pour être optimisé, ça veut dire qu'il ne faut pas juste mettre peu importe ce qu'on trouve
259 dans les donjons ou dans le contenu de WOW. Du coup il faut quand même passer beaucoup de
260 temps sur le jeu, ça c'est du temps qui est nécessaire. En tout cas, nous, au niveau auquel on a joué,
261 à un certain niveau de performance qui était du TOP 30 FR, et à partir du moment où on atteint un
262 certain niveau, le fait d'être juste bon sur son personnage ce n'est pas nécessaire. C'est pas le seul
263 point de référence. Parce qu'à ce niveau là, les personnes qui jouent à ce niveau et qui vont être
264 recrutées à ce niveau, techniquement ils sont tous parfaits sur leur personnage. Si on met 3
265 personnes de 3 guildes différentes du TOP 30, techniquement ils jouent tous de la même manière. Si
266 à un moment on lui dit pour que tu fasses le plus de dégâts possibles, il faut que tu fasses dans
267 l'ordre A, B, C, et bien il faut juste faire A, B, C. Tu fais les 3 sortes dans le bon ordre, tu as fait le plus
268 de dégâts. Quand tu arrives à un certain niveau de jeu, toutes les personnes savent ce qu'elles
269 doivent faire, dans quel ordre elles doivent le faire pour faire le plus de dégâts possibles, pour être le
270 plus performant possible. Après il faut le stuff qui va permettre d'améliorer ça. Et ça c'est beaucoup

271 de temps à donner. Et d'ailleurs dans le jeu il n'y a pas beaucoup de limites, plus on joue meilleur on
272 est.

273 Emile : pour rebondir sur les loot et les équipements, dans le jeu pour toi quelle est l'importance du
274 loot ? D'un point de la motivation pour les joueurs. Que serait le jeu pour toi s'il n'y avait pas les
275 équipements ou s'il n'y avait pas cette notion de rareté dans les loot ?

276 L'interviewé : c'est compliqué parce que je n'ai jamais été rattaché à ce plaisir de loot une partie
277 importante. Je suis plus du style à jouer avec ce que j'ai. Je prends pas beaucoup de plaisir dans ce
278 qui va autour en fait. Après je sais qu'il y a beaucoup de personnes qui ont une énorme satisfaction à
279 récupérer des choses un peu plus rares. D'ailleurs ça se généralise tellement que c'est pas
280 uniquement dans la performance qu'il y a ça. Il y a différentes montures dans le jeu, il y a du contenu
281 qui est là juste pour faire beau. Et de ce contenu là il y a des parties qui sont plus rares que d'autres.
282 Et certains prennent du plaisir à aller chercher ces parties rares. Parce qu'elles sont rares, et pas
283 parce qu'elles vont aider dans le jeu. Moi je prends vraiment pas du tout de plaisir. Alors oui y a un
284 certain plaisir à looter une partie parce qu'on sait qu'on va être meilleur par la suite. Mais de toute
285 façon le jeu est tourné là dessus, c'est le but au jeu en fait. Donner une importance à toutes ces
286 petites parties, c'est un peu ce contenu additionnel qu'il y a dans le jeu pour procurer un plaisir chez
287 le joueur lorsqu'il va le récupérer. Plus ce que tu vas gagner est rare, plus le joueur aura un plaisir à le
288 gagner, à le remporter ou à l'acquérir. Mais ça c'est comme dans n'importe quel jeu, c'est un petit
289 peu la partie commerciale on va dire.

290 Emile : d'après toi, quand on va dans un raid on a de meilleurs équipements, de meilleure qualité,
291 notre personnage devient plus puissant, est-ce que selon toi il y aurait le même degré de
292 performance dans le jeu s'il n'y avait pas ces équipements ? Est-ce que le fait d'avoir une
293 récompense après l'effort d'avoir tué un boss, ça participe à l'engouement autour de la performance
294 de raid, de PVP pour les joueurs ?

295 L'interviewé : je pense que non, parce que tu ne peux pas avoir un meilleur équipement que tes
296 adversaires dans une certaine mesure. Je pense que c'est une manière de faire. Le jeu a décidé que
297 ce serait comme ça en fait. Et tu pourrais récupérer ton équipement comme ça, qui sera plus rare, au
298 fur et à mesure que tu évolues, que tu fais des donjons et des raids de plus haut niveau, tu pourras
299 avoir des parties de stuff qui seront plus valorisantes. Je pense juste que c'est le jeu qui a été
300 constitué comme ça. On pourrait faire un MMORPG à côté qui serait similaire à WOW, où tout le
301 monde aurait le même équipement, et du coup les joueurs ne prendraient pas du plaisir à cet endroit
302 là mais du plaisir autre part. En tout cas pour que le jeu intéresse les joueurs, il faudrait qu'ils
303 trouvent une autre méthode pour donner du plaisir aux joueurs ou donner une envie de rester. Mais
304 non, c'est tout à fait faisable. Je pense pas que les parties de stuff ce soit l'unique plaisir qu'on
305 récupère dans le jeu. Moi à la base je joue uniquement pour la compétitivité et c'est ça qui
306 m'apporte du plaisir. C'est de pouvoir réaliser du contenu, peu importe le stuff que j'ai. Réaliser du
307 contenu, aller au bout, en étant le meilleur possible, dans le moins de temps possible. La durée, c'est
308 ce qui va déterminer si je suis bon par rapport aux autres ou non, par rapport au classement.

309 Emile : tu as parlé de classement. Dans le jeu on parle de progress, de la notion de réaliser du
310 contenu dans un temps imparti, le plus rapidement possible, est-ce que la notion de performance
311 dans le jeu elle est basée uniquement là dessus ou ça va un peu plus loin que ça au niveau des sites
312 de classement ? Est-ce que les joueurs entre eux ne se réfèrent qu'à ça tu penses ou se réfèrent-ils
313 autrement pour désigner la performance des communautés ?

314 L'interviewé : je pense que oui. Je pense que globalement les meilleurs joueurs, les top joueurs, ils se
315 basent sur le fait que l'équipe qui tombe le premier et le dernier boss, qui va être la 1ère monde à
316 terminer le contenu, et bien c'est eux les meilleurs. C'est le seul point de référence qu'on peut avoir

317 sur le jeu. Dans le fait de clean le contenu, il n'y a pas de point qui est donné à la réalisation, ou à la
318 performance dans le sens « manière de faire », c'est vraiment par rapport à la rapidité. Moi c'est
319 mon point de vue, peut-être que les gens ne le voient pas comme ça. A partir d'un certain niveau, les
320 gens donnent quasiment le même niveau d'investissement, ce qui est un temps assez énorme, même
321 si ça varie selon les joueurs. Du coup comme ils s'investissent techniquement autant, le seul point de
322 référence ça va être qui va clean le contenu en premier. C'est ça le point de référence au final. On l'a
323 vu au fur et à mesure des années, ça a poussé les joueurs à s'investir encore plus et à passer encore
324 plus de temps sur le jeu. Du coup ça a un peu repoussé les limites des joueurs en termes de...c'est la
325 raison pour laquelle les joueurs se mettaient plus dans le jeu. Si c'était plus la manière de faire, les
326 gens faisaient le contenu en 3 mois alors qu'on pourrait profiter de la création de WOW, qui est un
327 bon jeu au final, qui est agréable à jouer. Si tu veux passer un petit peu de temps et profiter juste en
328 étant tranquille, posé devant ton PC, on pourrait au final, mais la compétitivité elle se trouve là
329 dedans, dans le fait qu'il faut réaliser le [coupure son à 38'39] c'est là dedans que se retrouve la
330 compétitivité en fait. Dans d'autres jeux ça va être plus simple parce que [coupure son à 38'49] c'est
331 simple : tu tues ou tu es tué. Quand tu as des adversaires c'est des vrais joueurs, tu tues ou tu es tué.
332 Même dans WOW au final, le PVP, tu tues ou tu es tué. Du coup c'est facile de savoir où est la
333 performance, la performance elle est dans la personne qui a gagné en fait. Parce que c'est du PVP,
334 c'est du joueur contre joueur. Il y a 2 personnes, de vrais joueurs, l'un face à l'autre, et celui qui est le
335 meilleur c'est celui qui reste en vie. Le moins bon c'est celui qui meurt. Dans le PVP c'est assez
336 simple, le résultat c'est qui gagne est meilleur, qui perd est moins bon. Donc tu fais juste un ratio
337 entre victoires/défaites et on n'en parle plus. En plus de ça ils ont rajouté un petit système de points
338 pour avoir une vraie classification des joueurs qui permet de savoir qui est vraiment dans les
339 premiers, et que les premiers ne puissent pas affronter des personnes beaucoup moins bonnes,
340 parce que là ce serait gênant. D'autre part il n'y aurait pas d'intérêt à gagner des points contre des
341 personnes qui n'ont pas du tout le niveau pour les affronter. Par contre dans le contenu PVE, comme
342 c'est des boss créés par les développeurs, ils sont scriptés, ils ont des paternes. L'objectif c'est donc
343 juste d'être capable de le tuer en fait. Déjà dans un premier temps l'objectif c'est de le tuer. Pour
344 montrer qu'on est meilleur que les autres, parce qu'au final tout le monde va réussir à le tuer au
345 bout d'un moment. On passe un peu plus de temps, à comprendre, à changer la composition et on va
346 finir par le tuer. Du coup comment déterminer qui est meilleur ? Et bien c'est celui qui le tombe en
347 premier.

348 Emile : d'après toi qui juge de cette performance là ? C'est plutôt la communauté, ou les joueurs ?
349 Est-ce que c'est la communauté globale qui juge de la performance en mettant en avant les sites de
350 ranking ou c'est plutôt un système interne par rapport au seul référentiel interne qui est : la 1ère
351 guilde qui l'a tué.

352 L'interviewé : pour qu'il y ait des sites de ranking avec ces informations là, et notamment une
353 classification par rapport à l'ordre dans lequel chaque personne a fini le contenu, d'une part ça s'est
354 fait naturellement. Comme je viens de le dire, la compétitivité elle se retrouve dans le fait de finir le
355 contenu avant quelqu'un d'autre. S'il y a des sites de ranking présents, et si en plus il y a des
356 personnes qui vont dessus, c'est qu'à la base il y a un besoin. Il n'y aurait pas de site de ranking si
357 personne ne s'intéressait aux stats. Il y a eu de la compétitivité sur le jeu, les personnes ont cherché à
358 pouvoir savoir...

359 Emile : à se comparer du coup

360 L'interviewé : la question c'est comment s'identifier et se retrouver un petit peu dans cette masse de
361 joueurs, comment savoir si on est meilleur que quelqu'un d'autre etc. Ça c'est un petit peu le genre
362 humain de toujours savoir se situer. Donc ça s'est fait naturellement la création des sites. Quelqu'un
363 y a pensé, a créé le site, et ça reste un réel besoin. Il y a énormément de personnes qui l'utilisent. Ce
364 sont des sites de référence. Les sites qui référencent les informations de WOW sont utilisés par une

365 grande partie de la communauté de WOW et notamment la communauté qui s'intéresse à la
366 compétition et aux performances. S'il y a des sites c'est qu'il y a eu un besoin initial, s'ils existent
367 toujours c'est que le besoin est toujours présent. De toute façon ça se voit par le nombre de
368 personnes qui l'utilisent. Le nombre de personnes qui l'utilise on ne peut pas le quantifier, il faudrait
369 demander directement au site, mais on peut savoir qu'il y a une énorme partie de la communauté
370 qui l'utilise tout simplement parce que, pour être référencé sur ces sites, il faut soi-même l'utiliser.
371 C'est nous qui allons mettre nos statistiques, qui allons apporter nos informations sur le site.

372 Emile : oui par le système d'inscriptions.

373 L'interviewé : voilà on s'inscrit, on dit quel est notre personnage, à partir du moment où le site a
374 identifié quel était notre personnage, il va récupérer les informations de notre personnage. C'est
375 comme ça qu'on va faire partie de l'inventaire du site. Sur les sites là, tu ne retrouves que les
376 personnes qui s'intéressent à ça. Vu la quantité de personnes qu'on retrouve, c'est qu'il y en a quand
377 même beaucoup qui s'y intéressent.

Interviewé I.4 : Paraffine, joueur vétérane de World Of Warcraft

1 Emile : J'aimerais bien que tu me parles de ton expérience de jeu sur World of Warcraft, tes débuts,
2 ce que t'as fait, ce que t'as aimé ce que t'as pas aimé

3 L'interviewé : d'accord donc j'ai découvert le jeu au moment de sa sortie c'était vraiment une
4 comment dire c'est vraiment une claque au niveau du de l'expérience de jeu que j'avais je jouais
5 depuis de nombreuses années à plein de jeux avant avant sur des PC les trucs comme ça donc jeux
6 de rôle jeux de gestion et tout ça c'est une jeux favoris des simulations mais alors c'est vraiment été
7 la claque parce qu'il y avait une dimension sociale qui est extraordinaire quoi donc je pense que c'est
8 une des expériences de jeu les plus fortes que j'ai connu dans mon expérience de

9 Emile : et ça fait combien de temps tu joues alors je

10 L'interviewé : février 2005 donc je jouais j'ai joué toute cette période j'ai joué oui j'ai joué
11 assidument pendant une bonne dizaine d'années en fait puis après je me suis un peu calmé

12 Emile : Quelles étaient tes principales motivations qui t'amenaient à jouer à World Of Warcraft ?

13 L'interviewé : Alors c'est compliqué ça les principales motivations, je sais pas trop il y avait tout
14 l'aspect découverte dans un premier temps. C'était la découverte d'avoir un jeu très sociale donc ça
15 c'était drôlement bien d'ailleurs c'est assez marrant au début il y avait beaucoup d'échange et
16 beaucoup de relations très sympa en fait entre les joueurs. Il y avait surtout l'axe de la découverte, la
17 découverte du jeu, la découverte de l'aspect social du jeu et puis évidemment toutes les mécaniques
18 de jeu comme le « loot » et tout ça quoi, le fait d'avancer dans l'aventure et d'obtenir des objets de
19 qualité, de pouvoir monter des équipes de pouvoir aller plus loin dans le jeu mais je crois que c'était
20 surtout l'aspect social en fait. Le fait d'être dans un jeu de rôle mais il y avait plein de gens c'est ça je
21 pense c'était le plus motivant.

22 Emile : Concernant l'aspect social, pourrais-tu décris ce que tu entends par aspect social ? Ce sont
23 des groupes qui se forment, des guildes, des interactions ?

24 L'interviewé : c'est multiple il y a ces multiples parce que il y a toutes les interactions qui sont
25 directement liées au jeu donc ça c'est marrant parce que bon, par exemple, on recherche un groupe
26 pour une mission bien précise, pour une quête bien précise. Dans tous les aspects directement liés
27 au jeu on a besoin de compagnon pour faire quelque chose, on cherche du monde que ce soit
28 quelque chose d'assez long à l'échelle d'une soirée ou à l'échelle d'une heure pour faire un donjon
29 rapide ou une quête ou une quête très rapide un truc de 5 minutes. Il y a tous ces aspects-là. Il y a
30 aussi tout ce qui est lié au commerce donc on entre en communication avec d'autres personnes pour

31 le commerce. Et puis il y a tout ce qui est tout ce qui n'est pas directement lié au jeu par le chat ça
32 c'est assez marrant aussi. Tous les commentaires qui peuvent être laissés sur le chat du jeu ça c'est
33 assez rigolo et qui peuvent donner lieu à des relations assez marrantes ou pas d'ailleurs des conflits,
34 des gens qui s'énervent. Donc c'est là on se détache du jeu. Et puis finalement par le chat il peut y
35 avoir des tas de relations sociales. Après évidemment, il y a tout ce qui est tout ce qui est Guilde qui
36 constitue des relations qui sont durables dans le jeu avec des gens avec qui on forme des groupes
37 plus durables, stables et puis voilà ça s'inscrit dans la durée donc ça aussi c'est assez intéressant. Ça
38 donne lieu à énormément de gestion de personne de gestion, de gestion sociale que ce soit en
39 termes de conflit ou en termes de cohésion d'équipe.

40 Emile : Pour aller plus loin dans la notion de guildes dans le jeu, qu'est-ce que ça apporte au joueur,
41 d'après toi, de jouer en guildes ?

42 L'interviewé : déjà il y a un aspect il y a quelque chose de comment dire il y a un intérêt déjà au
43 départ on est intéressé de faire partie d'une guildes parce que il y a tout un aspect du jeu qui
44 évidemment n'est pas accessible si on n'est pas en guildes ou qui est difficilement accessible puisqu'il
45 faut monter des groupes organisés, des groupes cohérents tout ça pour avoir accès aux aspects assez
46 au niveau du jeu. Au bout d'un moment on découvre qu'il y a des relations qui s'installent entre les
47 personnes, c'est des copains ça c'est marrant en fait. Il y a des liens, alors c'est pas amical parce
48 qu'on se rencontre peu, il y a la barrière de l'écran et des logiciels de communication en vocal. Même
49 si j'ai eu l'occasion de rencontrer des gens IRL au finalement c'est des expériences qui n'ont pas été
50 très enrichissant parce que assez décevante de rencontrer les gens vrais. Les seuls liens qui nous
51 unissent sont en jeu. En dehors on avait pas grand-chose à ce dire. Enfin pour ma part en tout cas.
52 c'est rigolo en fait les gens qu'on rencontre ont une existence dans le jeu, par la voix, par le
53 personnage qu'ils incarnent et puis finalement quand on est amené à les rencontrer en vrai bah c'est
54 pas la même chose en fait, c'est pas pareil. C'est plus le même contexte. Donc on voit c'est pas les
55 mêmes mécanismes au niveau de des relations sociales. Aussi, les guildes apportent quand même le
56 rituel de se retrouver quotidiennement pour accomplir des événements. On communique en vocal
57 pour s'organiser. C'est d'ailleurs ce qui fait véritablement la richesse sociale du jeu. Voilà en quelques
58 mots.

59 Emile : Mais alors, comment ça se passe, quels sont les processus sociaux pour intégrer une guildes ?
60 Comment toi tu as fait par exemple pour entrer dans une guildes et créer ces liens que tu décris juste
61 avant ?

62 L'interviewé : Alors j'ai eu plusieurs expériences parce que j'ai joué beaucoup dans des guildes assez
63 « casu » donc finalement l'intégration se faisait de manière assez simple au cours d'une rencontre
64 dans le jeu. On n'avait pas de guildes alors on discutait puis naturellement l'un invitait l'autre à
65 rejoindre la guildes par le simple fait qu'on avait tissé un petit lien dans le jeu. On ne se posait pas plus
66 de question. Donc c'était pas spécialement une guildes très ambitieuse, ça se faisait assez facilement.
67 Ce qui engendrait d'ailleurs des relations qui étaient plutôt agréables. Par contre j'ai eu l'occasion de
68 jouer dans les guildes un petit peu plus ambitieuses, avec vraiment un désir de s'imposer comme une
69 guildes forte qui tuait des boss avant les autres etc. Et là effectivement en terme de recrutement c'est
70 assez complexe. Il fallait postuler sur un forum. Dans la candidature, il fallait expliquer un petit peu
71 ces techniques et comment on gérait son personnage. Si la candidature était reçu, il y avait des
72 entretiens avec des personnes de la guildes. On était un petit peu mis sur le grill avec des questions
73 techniques, il fallait assurer. Seulement après on se faisait invité dans la guildes et on se faisait tester

74 dans le jeu en raid donc il fallait assurer dans son rôle, pas faire de bêtises pendant le raid. Je me
75 souviens que les dirigeants de la guilde faisaient des débriefings après chaque soirée. On devait
76 expliquer pourquoi on avait fait ceci, pourquoi on avait fait cela. C'est assez tendu comme truc. Plus
77 récemment j'ai joué dans une guilde avec une ambition modérée mais quand même qui était très
78 organisée. Il y avait quand même plusieurs entretiens plusieurs entretiens par vocal des choses
79 comme ça et puis on sentait qu'on était sous surveillance pendant le raid il fallait pas faire n'importe
80 quoi.

81 Emile : Ok, je vois, c'est un peu ce que j'ai pu expérimenté quand j'ai intégré une guilde récemment
82 dans le cadre de mon observation. Donc d'après toi, WOW est une expérience sociale avant tout.
83 Comment tu imaginerai l'expérience de jeu sans le système de guilde ?

84 L'Interviewé : Sans guilde ça se profile un peu puisque on voit quand même qu'il y a de plus en plus
85 de groupe qui se monte pour faire des raids à des horaires en après-midi alors qu'en guilde les
86 joueurs se retrouve les soirs. Régulièrement il y a des groupe « PU » qui se forme grâce au chat.
87 Quelqu'un recrute des joueurs, c'est ce dont je parlais tout à l'heure l'espace de quelques heures
88 pour jouer en raid. Mais ce sont des groupes assez volatiles. Les joueurs ne se connaissent pas
89 spécialement et n'ont pas de lien direct comme il peut y avoir dans une guilde. C'est marrant, parce
90 que ces groupes « sans guilde » s'organise un peu de la même façon que ce qu'on peut reconnaître
91 lorsqu'on fait un raid en guilde. Les exigences se ressemblent. On remarque notamment qu'il y a des
92 prérequis pour intégrer le groupe en terme d'équipement par exemple ou alors la connaissance des
93 stratégies à l'avance. D'être parfaitement préparer. Alors qu'en guilde généralement, on est plus
94 dans une démarche de progression en équipe. D'autre part, sans guilde, je dirais que ce serait
95 compliqué puisqu'une guilde apporte quand même une espèce de contact quotidien. Finalement, la
96 guilde apporte des rituels aux joueurs et une forme de stabilité. Une guilde ressemble un petit peu
97 comme si on faisait partie dans la vraie vie d'une espèce de club dans lequel on se retrouve
98 quotidiennement et accessoirement on joue ensemble mais il y a des discussions qui s'instaurent il y
99 a des liens amicaux, même si j'aime pas trop ce terme parce qu'il n'y a pas vraiment de lien physique
100 mais il y a voilà y a quelque chose qui ressemble un petit peu. Le jeu ne serait pas ce qu'il est
101 aujourd'hui car les guildes ont du pouvoir sur les joueurs et les forces à s'organiser pour jouer à haut
102 niveau.

103 Emile : Je comprends, voilà ce que pourrait apporter une guilde aux joueurs dans le jeu. Et à l'inverse
104 qu'est-ce que, selon toi, un joueur apporte à une guilde ?

105 L'Interviewé : moi je pense qu'il apporte pas tant de chose que ça. Simplement par le fait qu'il soit
106 interchangeable. Pour l'équipe, le groupe, il va apporter un rôles à tenir, des responsabilités et des
107 compétences en tant que joueur. Mais, on peut en trouver beaucoup des joueurs avec les même
108 compétences. Mais sinon, je pense qu'il va surtout apporter par sa relation humaine. Il y a un esprit
109 de guilde basé sur les relations humaines. De toute façon les gens d'une même guilde coopèrent
110 pour parvenir à réussir des actions d'équipe dans le jeu, donc il vaut mieux qu'il y ait de bonnes
111 relations humaines. De ce point de vu, il va être plus utile à la guilde pour la cohésion et la pérennité
112 de la guilde par ses qualités en relation humaine que par ses compétences en jeu. Après, il faut
113 remettre les choses dans leur contexte. Dans le jeu il y a certains rôles particuliers à tenir et si
114 quelqu'un n'est pas capable de l'assumer correctement ça peut créer des conflits par exemple. Je
115 pense notamment à un seigneur qui ne fait pas son boulot correctement. C'est ce que je disais, il n'y
116 a pas de contrat écrit quand on intègre une guilde, tout le monde peut être amené à être remplacé.

117 Donc je pense que ce qu'il peut apporter c'est plutôt sur l'aspect humain pour la pérennité de la
118 Guilde.

119 Emile : D'un côté performance de guilde, comment décrirais-tu une guilde qui joue bien ?

120 L'Interviewé : tout est relatif superlatif, en fait j'ai compris un petit peu sur ce jeu c'est que en fait à
121 un moment ou un autre, systématiquement on atteint un seuil de compétence. Alors parfois on
122 l'atteint assez vite, parfois il faut aller à très haut niveau pour l'atteindre il y a des joueurs qui sont
123 vraiment très très bon, qui sont très exigeants et qui sont très ambitieux. Donc ils vont l'atteindre
124 mais forcément un moment ou un autre l'aura déjà atteint depuis longtemps. Quand on arrive à son
125 seuil de compétence finalement on se retrouve dans une position un petit peu indécise ou on subit
126 l'échec et... c'est comment dire... et à ce moment-là il faut endurer cet échec. Il faut vraiment pour
127 retrouver des ressources dans ses compétences, dans le groupe ou dans plein de choses pour
128 pouvoir dépasser ce seuil de compétence pour essayer d'aller encore un petit peu haut. Alors ça c'est
129 intéressant parce que finalement quel que soit le niveau auquel on joue on est confronté à ce truc là
130 et finalement c'est ça l'intérêt du jeu c'est à dire que on s'aperçoit que même à des niveaux
131 modestes finalement on peut rencontrer une certaine difficulté et y trouver un certain intérêt aussi
132 se confronter à l'échec pour pouvoir performer.

133 Emile : D'accord, ton point de vue est intéressant. Et d'une manière général dans le jeu comment on
134 va pouvoir qualifier la performance d'un joueur. Y'a-t-il des outils extérieur sur lesquels les joueurs
135 s'appuient ?

136 L'Interviewé : Effectivement, il y a plein d'outils qui existent hors du jeu. il y a des outils dans le jeu et
137 enfin des indicateurs dans le jeu qui vont donner une espèce de crédibilité aux joueurs. Ca peut être
138 ses haut-faits, son niveau d'équipement. Donc il y a tout ce qui est en jeu, et il y a tout ce qui est hors
139 du jeu sur des qui vont faire des stats et compiler des stats. Après y'a le joueur sur le terrain. Il y a
140 des joueurs qui vont être très pointus, qui vont avoir toujours un petit temps d'avance, qui vont
141 comprendre les stratégies plus rapidement ou des choses comme ça. Les joueurs qui sont ambitieux
142 sont assez regardant sur les sites de classement. Je reconnais, quand je jouais plus assidument ,
143 j'aimais bien regardé le classement de mon personnage par rapport aux autres. C'est un peu un côté
144 de satisfaction personnel. Il y a ce côté de se situer les uns par rapport aux autres pour toujours être
145 au top ou se donner des objectifs. Maintenant les guildes, ont plus d'impact qu'un joueur solo. Ce
146 que je veux dire par là c'est que le classement des joueurs importe peu puisque seul il n'est pas
147 capable d'accéder au contenu. On va privilégier, on va regarder plutôt la performance de groupe
148 pour se situer. Je sais aussi, que se sont des outils qui permettent de trouver des joueurs et donc je
149 recruter. Pour les guildes ambitieuses les sites de classement leurs permettent de montrer au joueurs
150 au-delà des serveurs leurs performances et d'attirer du monde j'imagine.

151 Emile : Pour qu'une guilde puisse performer quel est le degré d'importance que tu accorderais à son
152 organisation ?

153 L'Interviewé : C'est essentiel parce que ça se rapproche vraiment, je pense, de ce qu'on peut
154 rencontrer dans une équipe de travail, dans une équipe de foot amateur ou dans je sais pas quoi moi

155 un club de billard. Il y a des gens qui se rencontrent il y a énormément d'aspects relationnels à gérer.
156 C'est assez complexe, j'en ai eu l'expérience parce que, je l'ai fait et c'est très complexe. En plus, on
157 est dans un jeu où, on en a un peu parlé, effectivement les joueurs sont très à cheval sur le fait de
158 pouvoir se comparer. Donc il y a des égos qui sont un peu surdimensionné parfois et évidemment ça
159 pose énormément de soucis. Ça peut poser des soucis au niveau relationnel des gens qui se sentent
160 pas bien parce que ils se sont pas estimés à leur niveau, par exemple. Donc il y a une énorme
161 organisation au niveau des relations humaines ça c'est clair. Pour pouvoir perdurer pour pouvoir être
162 pérenne il faut assurer de ce côté-là. C'est pas évident, d'autant que finalement les relations sont à
163 distance. Tout se fait en vocal ou à l'écrit. Certains utilisent des sites internet, des forums ou des
164 petits logiciel pour arriver à s'organiser. L'organisation est fondamental dans la gestion de la guilde, il
165 y a une gestion humaine qui est extrêmement importante.

166 Emile : D'accord, alors, j'aimerais revenir sur le jeu en général, tu l'as évoqué un petit peu depuis le
167 début de l'entretien ce sont les équipements que l'on récupère tout au long de l'aventure dans le
168 jeu. C'est une source de motivation il semblerait pour les joueurs. Pour toi quand est-il du « loot »,
169 des équipements ?

170 L'Interviewé : C'est quand même un des piliers du jeu. Il y a différent niveau d'équipement, je veux
171 dire par là qu'on peut récupérer des équipement assez facilement certain équipement et d'autre qui
172 sont sur des boss très dur. C'est d'ailleurs un peu ce qui donne la valeur des équipements en dehors
173 des statistiques qu'elles offrent au personnage. Je pense que ça reste une mécanique
174 fondamentales du jeu, c'est à dire que les joueurs progressent dans le jeu grâce à leur équipement et
175 en plus l'équipement est un signe extérieur de richesse. Il y a ce côté « m'as-tu-vu » aussi dans
176 l'équipement c'est à dire qu'il va servir à se montrer, il va servir à performer, il va servir à faire valoir.

177 Comme on disait tout à l'heure, le fait qu'on a pu réaliser tel ou tel donjon ou raid ou autre aspect du
178 jeu donc ça veut dire qu'on est fort, qu'on est expérimenté et ce qui se dégage quand on porte les
179 équipement de valeur. C'est mécanique fondamentale dans ce type de jeu-là. Je pense que ce qui fait
180 avancer le joueur, effectivement, c'est recevoir des cadeaux, recevoir une récompenses après avoir
181 réalisé une action difficile dans le jeu. Dans le jeu tout est lié au équipement, les quêtes permettent
182 d'obtenir des équipements, les ressources récoltés dans la nature permettent de créer des
183 équipements ou de les améliorer. C'est l'aspect récompense qui donne un but aux joueurs, donc je
184 pense que c'est une mécanique fondamentale du jeu.

185 Emile : Oui, c'est sur chaque joueur à envie d'avoir une récompense c'est un peu la base du mmo, on
186 va chercher à faire progresser son personnage grâce aux équipements de valeur.

187 L'Interviewé : C'est la récompense. Oui, c'est le cadeau. Je pense que c'est important pour se
188 positionner par rapport aux autres. Ca va montrer que « j'ai fait ceci ou cela ».

189 Emile : Concernant, les chats de communication j'ai pu observer que les joueurs utilisent des codes
190 de langages bien particulier. Par exemple, la performance est souvent un critère de sélection et il y a
191 une certaine nomenclature, des chiffres, des lettres qui ont un sens bien particulier dans les
192 messages. Quel est ton ressenti par rapport à ça ?

193 L'Interviewé : Ca fait très longtemps que ça existe ses codes de langage. Tout d'abord, il y a le fait
194 d'utiliser des normes chiffrées pour donner une idée de l'exigence pour les guildes qui recrutent par
195 exemple. Donc, une guildes doit dire qu'elle a déjà tué tant de boss sur le nombre de boss qui a dans
196 le raid du moment. Effectivement ça va positionner la guildes et donner une image de son ambition.
197 Par exemple, une guildes qui se dit 10/10 HM ca veut qu'elle a battu 10 boss sur les 10 dans le raid en
198 mode héroïque. Ce qui n'est pas donné à toutes les guildes. Tout ça va contribuer à donner un
199 message aux éventuels intéressés qu'il faut avoir un certain niveau pour rentrer dedans. Mais ça fait
200 très longtemps que ça existe c'est apparu vers la 3^{ème} extension du jeu. Effectivement ça montrait le
201 niveau d'exigence de la guildes et son niveau en général de son avancée dans le raid. D'autre part
202 c'est informatif et efficace, c'est une manière rapide de délivrer un message quant à son ambition et
203 quant au type de profil de joueur qu'on recherche mais il y a une autre chose. Les codes de langage
204 sont extrêmement importants c'est tout ce côté jargonneux. Tout le jargon utilisé ça c'est clair, le
205 jargon permet d'éliminer d'entrée ceux qui ne le connaissent pas ceux qui connaissent pas le jargon
206 ça veut dire qu'ils sont pas assez expérimenté.

207 Emile : Comment tu interpréterais le lien entre les codes de langage et la performance dans le jeu ?

208 L'Interviewé : Eh ben, si un joueur maîtrise pas le jargon ils peuvent pas faire partie du groupe. C'est-
209 à-dire qu'ils vont être pointé du doigt pour le méconnaissance donc on comprendra assez
210 rapidement qu'il débute. D'un autre côté si tu ne connais pas le jargon c'est un frein à la
211 communication. Tout ce dit avec des abréviations t'es obligé de les connaître de comprendre le sens
212 des chiffres sinon t'es perdu là-dedans. C'est la jungle. Ca va vraiment servir à se positionner. Celui
213 qui comprend le jargon ça veut dire qu'il est dans le coup, donc voilà, déjà d'entrée, il a une certaine
214 crédibilité. Celui qui maîtrise pas le jargon il est pas dans le coup et il va falloir qu'il fasse ses preuves
215 c'est logique.

216 Emile : C'est logique, oui je comprends cette façon de penser. Il est clair que si tu ne maîtrises les
217 codes ca veut dire que tu es nouveau, que tu débutes et donc que tu ne connais pas... Qui est un
218 frein pour la performance. Revenons sur la question des modes de jeux à travers Wow. Tout ce qu'on
219 a abordé jusqu'à présent porté essentiellement sur le jeu en donjon ou en raid c'est une des
220 principales activités. Seulement, il y a une différence à faire entre ce que les joueurs appellent PVE et
221 PVE HL ? Saurais-tu m'éclairer sur ta représentation de cette notion ?

222 L'Interviewé : J'ai énormément d'admiration pour ceux qui ouvrent les portes ceux-là ils ont toute
223 mon admiration. Je sais que parmi tous les joueurs de World of Warcraft il y en a qui ouvrent les
224 portes c'est à dire il y en a qui arrivent à battre des boss en premier au niveau mondial et cela ils
225 arrivent à trouver des stratégies ils arrivent à trouver des ressources dans leur groupe ils arrivent à
226 trouver, ils arrivent à exploiter voilà exploiter des compétences personnelles à un tel niveau qu'ils
227 arrivent. En fait ils ouvrent des portes au niveau stratégique au niveau tactique ou au niveau de
228 l'utilisation des personnages, les techniques de personnages. D'autant qu'il arrive à faire des
229 prouesses avec des équipements de qualité inférieur puisque c'est au tout début des mises à jours ou
230 des extensions. Par la suite les autres guildes qui suivent, et s'inspire de ce que font les grandes
231 guildes pionnière pour copier les stratégies dans la plupart du temps. Alors ça reste compliqué, très
232 compliqué mine de rien. Donc, oui les guildes d'envergure mondiale réussissent à mettre en place
233 des tas de ressources personnelles de groupe, des tactiques, des stratégies. C'est vraiment c'est du
234 pétrole. Ensuite les autres guildes s'approprient les stratégies et les adaptent en fonction de leurs

235 contexte. Pour moi le PVE HL, c'est comme son nom l'indique, le haut niveau et le haut niveau ce
236 sont les guildes pionnières qui font tout avant les autres.

237 Emile : Mais alors pour pouvoir réussir à faire il faut bien une organisation particulière. Pour
238 reprendre un peu ton expérience quel type d'organisation on est amené à rencontrer lorsqu'on joue
239 à ce niveau ? en terme de structure hiérarchique, de personnel, d'outil etc.

240 L'Interviewé : Oui, d'après mon expérience je connais 2 types en fait. En premier il y a vraiment
241 l'organisation « casu » (joueurs qui joue occasionnellement) ça ne veut pas dire qu'il n'y a pas
242 d'organisation, les décisionnaires sont plus souples et il y a une grande marge d'erreur qui est toléré.
243 On met en avant le côté de passer un bon moment ensemble. Malgré tout, il faut quand même des
244 résultats pour que les gens restent motivés. Ceci dit même dans une guilde « casu », je me souviens,
245 il y avait des gens qui avaient des responsabilités et un rôle sein de la guilde bien particulier. Il y avait
246 un raid leader, un chef de guilde on montait des groupes, il fallait s'organiser aussi pour recruter
247 alors quelqu'un était assigné à ça. Donc tout ça demande une certaine organisation, dans tous les cas
248 pour faire coopérer un groupe de joueur, qui plus est, en ligne, il faut qu'il soit organisé. J'ai pu
249 rencontrer un autre type d'organisation avec une hiérarchie très marquée. Alors ça, c'était marrant
250 alors il y a les chefs de classe. Par exemple, il fallait il fallait en référer à son chef de classe c'était
251 difficile d'atteindre le chef de guilde, il y avait plusieurs niveau de hiérarchie. ça j'ai testé rigolo c'était
252 vraiment jouer à la guéguerre en fait. Et puis donc du coup il y avait une forme de relation sociale qui
253 était assez proche du climat un peu militaire et qui s'inspirait de ça c'est à dire avec un climat assez
254 dur, assez exigeant ou l'erreur n'était pas trop toléré. Il fallait respecter des temps de jeu et s'investir
255 énormément dans le jeu. Mais l'objectif principal, au-delà de l'expérience sociale, c'est d'atteindre
256 des résultats pour l'équipe, pour la guilde. Et il y a un moment, dans toutes les expériences que j'ai pu
257 faire, à un moment on atteint son niveau de compétence et c'est là que il faut qu'elles soient
258 costauds. Et c'est justement dans les guildes dont l'organisation est un peu militaire ça vole en éclats
259 lorsque que les joueurs et la guilde atteignent leur seuil de compétence. Il y a un tel niveau
260 d'exigence que les gars quand ils atteignent le niveau max et puis qu'ils commencent à se casser les
261 dents, les exigences sont telles, qu'ils n'arrivent pas à faire face à ça justement. Et les guildes plus
262 cool supportent peut être mieux ces moments-là.

263 Emile : D'après toi avec tous ces impératifs organisationnel, de temps jeu, de responsabilité lié aux
264 hiérarchie etc. Comment comparerais-tu l'expérience de jeu à ce niveau de performance à celui du
265 monde du travail ? J'ai souvent entendu dire de la par des joueurs qu'ils avaient l'impression de jouer
266 comme si il allait au travail

267 L'Interviewé : alors oui parce que parce qu'il y a des exigences parce que il faut rendre des comptes,
268 il faut accomplir des tâches, il faut avoir une présence, il faut s'engager sur ces moments de
269 présence... Donc effectivement il y a des contraintes qui peuvent s'apparenter à celles du travail.
270 Alors maintenant quant à la gestion du groupe oui il y a des choses qui s'apparentent au milieu
271 professionnel. Après , les guildes qui jouent à haut niveau je pense qu'elle gère leurs effectifs comme
272 une manager le ferait en entreprise par rapport à des objectifs, des résultats minimums à atteindre
273 etc. D'un autre côté il a les rituel de rendez-vous pour les raids et la manière dont les joueurs vont
274 jouer. Il ne faut pas oublier que c'est un jeu, c'est pas le travail, on gagne pas de sous. De ce point de
275 vu les activités qu'on fait en guilde, les raid et les donjons me font penser à ce qu'on pourrait
276 retrouver plutôt dans le sport avec des entrainement hebdomadaires et des rendez-vous avec des
277 joueurs, une équipe.

Interviewé I.5 : Segga joueur de World Of Warcraft

1 Emile : alors tout d'abord j'aimerais que tu me parles un petit peu de ton expérience sur le jeu tes
2 débuts, tes ressentis, comment tu as découvert le jeu ou partir d'un vécu particulier

3 L'interviewé : alors j'ai commencé le jeu au moment de la 4e extension, c'était vers 2012 je crois.
4 Bon, j'étais jeune, j'étais un adolescent et ce qui m'a motivé à jouer c'est finalement l'engouement
5 qu'il y avait autour du jeu, les pubs et puis surtout c'était un moment où je venais d'avoir un
6 ordinateur convenable et du coup je pouvais jouer un petit peu à n'importe quel jeu. C'est surtout
7 avec un groupe d'amis qu'on a commencé à jouer. Euh... au début on n'y connaissait pas grand-
8 chose, on avait joué à Dofus donc on connaissait les principes du jeu de rôle mais franchement World
9 Of Warcraft c'était tellement énorme qu'on n'y connaissait rien. Et puis en jouant on a pris de
10 l'expérience, on a commencé à de plus en plus à apprécier le jeu. Je me souviens qu'on a recréé pas
11 mal de fois un personnage parce qu'on n'était pas satisfait, on voulait découvrir tous les personnages
12 et ouais voilà c'était surtout une expérience de groupe à la base. Puis en repensant en fait ça a
13 toujours été une expérience de groupe parce que plus on avance dans le jeu plus on se rendait
14 compte que il fallait toujours être en groupe pour pouvoir faire des donjons ou des quêtes difficiles.
15 C'était une façon pour nous de d'apprécier le jeu. Par la suite après j'ai évolué dans des guildes. Bon
16 j'étais plus grand je commençais à comprendre les relations social d'adulte. Alors une fois que t'as
17 passé un certain cap dans le jeu, t'es amené à jouer avec d'autres partenaires, plus souvent et plus
18 régulièrement, donc c'est là que les guildes interviennent parce qu'elles te permettent de pouvoir
19 jouer en équipe de façon régulière avec des gens qui ont sensiblement les mêmes... les mêmes...
20 objectifs que toi. Plus je devenais bon dans le jeu plus j'ai commencé à avoir un niveau de
21 responsabilité, envers les autres joueurs de la guildes, plus important et puis il y avait des choses qui
22 m'intéressaient et j'ai voulu aller encore un peu plus loin dans la découverte du jeu. Par exemple, je
23 suis devenu recruteur pour une guildes et donc mon rôle c'était de recruter des gens, de recruter des
24 joueurs globalement. Après moi je suis quelqu'un qui n'aime pas trop trop le PVP. Je suis plutôt
25 friand du mode de jeu qui est le PVE alors dans ce mode de jeu on va combattre les monstres les IA
26 qui sont programmées par le jeu et puis on va développer des stratégies toujours plus efficaces les
27 unes des autres pour pouvoir battre les monstres, battre les boss, le plus vite possible par exemple
28 voilà.

29 Emile : très bien alors j'aimerais rebondir sur quelque chose que tu as mentionné juste avant c'est à
30 dire la notion de guildes. Ton expérience est surtout basée sur un jeu de coopération de groupe et tu
31 as très vite mentionné le fait que tu as évolué dans une guildes comment s'est faite cette intégration
32 dans la guildes ? Comment on a intégré une guildes après toi selon tes expériences ? qu'est-ce que ça
33 représente pour toi ?

34 L'interviewé : et Ben alors il y a plusieurs façons d'intégrer une guildes la première façon je dirais c'est
35 d'entrer en contact avec un joueur qui fait partie d'une guildes tout simplement et puis en créant des
36 liens ça se fait peut être assez naturellement. En jouant avec la même personne plusieurs fois Ben on
37 crée un lien et ensuite on se retrouve un jour à être invité dans la guildes puisqu'on a partagé des
38 aventures communes des objectifs communs et que on a sympathisé. Donc on a sensiblement les
39 mêmes valeurs de jeu. Mais aujourd'hui je dirais que c'est beaucoup plus différent parce que on a
40 des outils qui nous permettent de recruter efficacement des joueurs qui ont des rôles et des
41 compétences bien particulières. On va pouvoir identifier les joueurs facilement. Je parle surtout des
42 sites de classement qui référencent les joueurs tout simplement. Aujourd'hui pour intégrer une
43 guildes c'est un peu plus compliqué on va passer par plusieurs étapes il y a la première étape c'est la
44 candidature donc on va on va postuler pour rentrer dans une guildes puis ensuite on va faire des
45 entretiens en vocal on va s'intéresser plus particulièrement à la personnalité du joueur. Le vocal
46 permet justement de créer du rapprochement parce que finalement on ne connaît pas les joueurs

47 avec qui on joue, on se connaît que par le pseudo d'un avatar et les joueurs derrière leurs écrans on
48 les connaît pas. Donc le fait de faire des entretiens en vocal ça permet de se rapprocher un peu
49 plus de la personne qui est derrière l'avatar et d'en connaître un petit peu plus ses mentalités, la
50 personnalité. Ensuite il y a une espèce de phase de test voilà. On va être testé par la guilde en
51 situation parce que par ouais voilà parce qu'il faut prouver ce qu'on a avancé d'une certaine façon
52 dans la candidature donc on montre qu'on a une valeur particulière qu'on peut apporter quelque
53 chose à la guilde donc voilà c'est tout un cheminement d'étape un peu, d'après moi.

54 Emile : okay okay et du coup pour aller un petit peu plus loin là-dessus qu'est-ce que tu penses que
55 qu'un joueur apporte à une guilde ? parce que t'as parlé de candidature donc il y a une certaine
56 valeur quelle est la valeur du joueur dans une guilde qu'est-ce qu'il apporte finalement ?

57 L'interviewé : Hé bien il apporte pas mal de choses. Déjà dans le jeu il apporte un avatar avec des
58 compétences particulières rôle particulier ça peut être un soigneur, un tank ou un dps. Donc déjà il
59 incarne un rôle avec des spécificités particulières liées à sa classe de personnage puis à côté de ça il
60 va apporter au groupe une présence, une présence sociale puisque il va y avoir des contacts entre les
61 gens. On va se parler, on va jouer ensemble donc ouais il apporte un côté social . Un joueur apporte
62 aussi un lot de responsabilité. Un joueur apporte ses propres responsabilités. Il doit s'engager pour la
63 guilde de par sa présence ou de par son rôle qui veut jouer à travers la guilde donc voilà il apporte
64 tout un tas de choses comme ça je dirais c'est une pour la guilde.

65 Emile : et à l'inverse qu'est-ce qu'une guilde apporte au joueur ?

66 L'interviewé : Alors à l'inverse je dirais qu'une guilde, elle, apporte énormément de choses au joueur
67 déjà c'est un cadre qui lui permet de jouer parce que les contenus du jeu sont tous à faire en groupe.
68 Forcément être un guide ça permet aux joueurs d'être en contact permanent avec d'autres joueurs
69 .Donc ils vont être amenés à créer des groupes de jeu pour pouvoir jouer suivant les ambitions de la
70 guilde, suivant les activités que la guilde propose à ses joueurs. Ben ça va apporter un contexte de
71 jeu et des rituels. On va par exemple se retrouver à des moments les soirs. Généralement la semaine
72 pour pouvoir tous se réunir dans des raid, par exemple, pour affronter des boss ou alors pour faire
73 du PVP, par exemple, on va monter un groupe organisé pour pouvoir aller sur un champ de bataille
74 affronter d'autres joueurs. Donc voilà la guilde elle apporte un cadre de jeu et je dirais même une
75 sécurité pour le joueur parce que ça lui permet de pouvoir être avec des d'autres joueurs. Sinon
76 qu'est-ce que la guilde pourrait apporter d'autres... Des avantages mais alors mais elle apporte
77 surtout du social finalement du social et puis aussi je pense que ça apporte une certaine visibilité
78 pour le joueur. Alors là on va parler plutôt de tout ce qui est valeur et ego d'une personne mais
79 quand on évolue dans une guilde qui a un nom qui est reconnue parce qu'elle est performante. Ben
80 forcément les joueurs qui vont en faire partie auront aussi ce gage de qualité voilà.

81 Emile : Okay, je vois et tout à l'heure tu m'as parlé du coup de sites internet qui étaient utilisés pour
82 les recrutements alors est ce que tu pourrais m'en parler davantage ? à quoi ça sert pour le joueur ?
83 est-ce que les joueurs l'utilisent beaucoup ?

84 L'interviewé : alors pour ma part c'est un outil indispensable quand il s'agit de rechercher des joueurs
85 parce que ça permet de voir l'ensemble des joueurs dans le monde. Ça permet de se comparer par
86 rapport à ce que les autres joueurs font et ce que les autres guildes font. Ça permet de comparer
87 selon certaines statistiques qu'on ne peut pas retrouver forcément dans le jeu ou alors qui est plus
88 difficile de comparer. Ça donne une référence c'est pour moi c'est un outil de référence, c'est à
89 travers les sites internet que je vais pouvoir dégoter les joueurs qui ont un profil qui m'intéressent. Il
90 y a notamment Wowprogress.com que j'utilise qui classent principalement les guildes en fonction
91 des raid, puis après tu peux avoir accès aux fiches des membres de la guilde... ceux qui ont participé
92 aux raids etc. Ensuite je vais pouvoir aller recruter, je vais pouvoir aller contacter en leur proposant
93 de rejoindre ma guilde. Soit par besoin, en terme d'effectif, ou parce qu'ils sont meilleurs que d'autre
94 de mon groupe sur le papier. Je pense que s'ils existent c'est pas pour rien et que s'ils perdurent c'est

95 qu'il y a forcément des gens qui qui l'utilisent. C'est toujours bien de pouvoir se comparer aux autres
96 de pouvoir se situer surtout quand on est dans une démarche de performance. On a besoin de
97 reconnaître qu'on a fait quelque chose de bien ou pas, donc forcément si on fait quelque chose de
98 bien, on le verra par rapport à ce que les autres font. Donc, oui les sites internet sont et ils
99 permettent aux joueurs de se comparer les uns aux autres. Je pense que c'est un outil qui est très
100 utilisé par les joueurs et qui est très souvent consulté ouais à titre personnel, indicatif ou même
101 comme outil pour recruter par exemple dans mon cas.

102 Emile : et du coup comment tu décrirais qu'une guildes joue bien par exemple

103 L'interviewé : pour moi une guildes qui joue bien ...c'est une guildes qui est organisée, qui arrive à avoir
104 des résultats dans les raids, qui avance vite dans le raid, qui bat des bosses rapidement et qui du
105 coup se classe bien par rapport aux autres guildes... voilà un peu ma vision des choses. Après il y a
106 plein de façon de penser qu'une guildes est une bonne guildes. Il y a tout ce côté social des guildes. Par
107 exemple on peut considérer une bonne guildes par l'ambiance qui il y a à l'intérieur, entre les
108 membres. Comme on peut dire que c'est une bonne idée parce que elle est très bien classée sur les
109 sites de classement. Franchement ca dépend un peu de chacun suivant ce qu'il veut trouver dans une
110 guildes.

111 Emile : Comment on différencie une guildes d'une d'autre dans ce cas d'après toi ?

112 L'interviewé : Je pense que aujourd'hui elles se différencient principalement par leur qualité et par
113 leur performance. Au final le nom d'une guildes c'est plus trop ce qui est important. A mon sens ce qui
114 compte c'est les activités qui vont être organisées au sein de la guildes, comment vont se dérouler les
115 activités puis et leur manière de s'organiser je pense. Mais oui l'élément fondamental qui différencie
116 une guildes d'une autre c'est sa performance, c'est sûr. C'est évident la caractéristique principale
117 d'une guildes c'est sa performance c'est son avancée dans le jeu

118 Emile : alors revenons sur ce que t'as dit par rapport à l'organisation des guildes. Quel degré
119 d'importance tu apportes à l'organisation d'une guildes dans sa performance par exemple ?

120 L'interviewé : je dirais que c'est une chose essentielle. D'ailleurs on le remarque que c'est une
121 caractéristique remarquable des guildes. Ça va être les horaires de rendez-vous, de présence qu'elles
122 imposent à leurs joueurs. C'est déjà une première façon de s'organiser et qui est le plus important
123 pour un joueur qui souhaite intégrer une guildes. Puisqu'il faut le rappeler on est dans un jeu mais
124 c'est un jeu qui est exigeant demandant de jouer en groupe pour pouvoir pratiquer les contenus de
125 haut niveau. Il faut jouer avec les mêmes joueurs pour être performant sinon jouer avec des gens
126 que ne connaît pas c'est va freiner la cohésion. C'est important parce que jouer en équipe c'est très
127 dur. Tu dépends en partie de ce que tes coéquipiers font pendant un raid ou en pvp. TU dois avoir
128 une bonne entente d'une point de vue social et technique. Donc si tu mets en place des réunions à
129 des à des moments bien précis ça va permettre aux joueurs de se réunir et de toujours jouer
130 ensemble avec les mêmes personnes. Donc quand toi t'es un joueur qui recherche une guildes par
131 exemple tu vas d'abord regarder comment elle est organisée et quels sont les jours de jeu qu'elle
132 impose. Si tu veux faire des raids ça ne sert à rien de rejoindre une guildes qui va jouer le lundi le
133 mercredi et le dimanche alors que, ces jours-là, t'es pas disponible parce que les autres jours elle ne
134 fera rien. Elle organisera pas d'événements. Donc il y a déjà cette première forme d'organisation qui
135 est essentiel. Puis aussi autre chose c'est qu'il y a toute une structure de hiérarchie qu'il y a autour de
136 ça. Tu as un chef de guildes qui va donner des instructions, des ambitions pour la guildes, c'est lui qui
137 décide en soi les choix à faire pour l'ensemble du groupe. Après tu vas avoir d'autre rôle que les
138 joueurs vont soit incarner d'eux-mêmes parce qu'ils sont motivés ou ont les capacités, soit parce
139 qu'ils ont été choisi pour le faire. Ainsi on peut reconnaître ce qu'on appelle un raid leader, un peu
140 comme un coach qui dirigent les équipes, le groupe de raid en jeu. T'as aussi les officiers, donc les
141 bras droits qui aident un peu à prendre les décisions pour la guildes. Il y a comme moi, un recruteur,
142 qui est chargé de toute la partie recrutement parce qu'il faut recycler les effectifs. Il y a des joueurs

143 qui partent, qui arrête de jouer d'autre qui ne sont pas assez compétent donc il faut les remplacer. ça
144 peut venir d'un conflit aussi. Du coup y'a toutes ses tâches qui permettent d'organiser la guilde et
145 t'es obligé de les attribuer à des membres qui ont les capacités parce que le Chef ne peut pas tout
146 gérer tout seul. D'une certaine façon ça ressemble un peu à du management.

147 Emile : Est-ce que tu penses qu'on pourrait faire une comparaison avec ce qu'on peut retrouver dans
148 la vie réelle par exemple je vois que tu parles de management c'est un mot qui est employé dans le
149 domaine professionnel. Est-ce que est ce que ça te parle ? Quel lien peut on faire avec celui du
150 monde du travail ?

151 L'interviewé : C'est clair que d'un certain de vue on pourrait penser que ça ressemble un petit peu au
152 monde du travail, au milieu professionnel. Il y a quand même une organisation très rigoureuse qui
153 qui impose des contraintes aux joueurs, qui impose des responsabilités, des compétences à avoir et
154 ça un petit peu ce qu'on retrouve dans le milieu du travail. Forcément oui je parle de de
155 management parce qu'on va devoir organiser des effectifs de joueurs. C'est un petit peu ce qu'on
156 retrouve, par exemple, dans une entreprise où les cadres vont organiser leurs employés de telle
157 façon à pouvoir remplir une tâche efficacement ou faire leur travail tout simplement. donc oui oui ça
158 ressemble, ça ressemble à l'organisation des guildes. Puis tout ce qu'il y a autour enfin oui une guilde
159 ça pourrait être limite une petite entreprise plutôt qu'une association alors la seule différence c'est
160 que il n'y a pas le côté argent. Je dirais que la seule valeur qui est en jeu c'est des ressources
161 humaines et les récompenses qu'on peut avoir en jeu, distinctions ou des équipements, pour
162 montrer qu'on est bon.

163 Emile : ouais c'est super intéressant ce que tu dis là J'ai pu observer aussi ces mêmes principes, ces
164 similitudes quand je faisais des observations dans le jeu. Alors j'aimerais un petit peu me détacher du
165 contexte de la guilde pour le moment. J'aimerais revenir sur les fondamentaux, le cadre du jeu en lui-
166 même. On joue guidé par une certaine envie de progresser vu qu'on va incarner un personnage et on
167 va le faire monter de niveau on va le faire progresser avec des équipements. Du coup, j'aimerais
168 savoir par rapport à toi, par rapport à ce que tu penses, qu'est-ce tu penses des équipements dans le
169 jeu et de la façon dont on les obtient ce qu'ils permettent de faire aux joueurs ? la valeur qu'ils ont
170 pour les joueurs.

171 L'interviewé : C'est intéressant parce que ouais les équipements c'est quand même une source de
172 récompense pour les joueurs... que ça soit après une quête ou alors quand tu tues un boss de raid on
173 va pouvoir loot les équipements et ça va participer à la satisfaction du joueur j'imagine... en tout cas
174 pour ma part c'est une source de satisfaction. C'est aussi un but pour moi, en tant que joueur, d'être
175 bien équipé, d'avoir des bons équipements. Ça permet plein de choses, les équipements permettent
176 de pouvoir progresser dans le jeu, de devenir plus puissant. Ça permet du coup de se comparer aux
177 autres. Si t'as un bon équipement t'es forcément meilleur qu'un autre puisqu'il n'a pas le même
178 équipement que toi. Puis ça montre aussi que t'es un bon joueur parce que si t'as un tel ou tel
179 équipement ça veut dire que t'es un joueur, soit qui joue beaucoup, soit qui a réussi des exploits
180 dans le jeu que d'autres n'ont pas réussi donc ouais ça a quand même une forme importante. Les
181 équipements c'est aussi ce qui crée des conflits d'ailleurs. Ou des situations contrariantes. ça peut
182 être à l'origine de conflits parce que c'est la seule récompense concrète que le joueur obtient dans le
183 jeu. Par comparaison les pièces d'or, la monnaie du jeu, c'est une monnaie qui fonctionne comme
184 l'argent réel, mais au bout du compte tu les utilise juste pour rendre ton personnage plus fort. Soit
185 en achetant des pièces équipement ou alors en achetant des enchantements, des montures pour
186 courir plus vite... tout un tas de choses mais le but ultime c'est d'avoir des équipements ouais et des
187 équipements de qualité pour un joueur.

188 Emile : et concernant les codes sociaux, les manières de communiquer entre les joueurs dans le jeu
189 est ce que tu penses que il y a un réel lien entre toutes les abréviations que les joueurs utilisent, la
190 façon de communiquer et la performance ?

191 L'interviewé : alors qu'est-ce que tu entends par codes sociaux ?

192 Emile : par exemple quand un joueur parle il va utiliser des abréviations ou tout un tas de de petit
193 code de langage ou même pour me désigner par exemple l'avancement d'une guilda dans un raid on
194 va utiliser une nomenclature bien particulière pour le dire, on va utiliser une fraction 10 sur 10 par
195 exemple 8 sur 10. Voilà c'est tous ces petits code-là qui font la communication des jeux enfin je
196 l'imagine d'après mes observations. Toi qu'est-ce que tu penses de ça et du lien ça pourrait avoir
197 avec la performance

198 L'interviewé : Ah alors ouais les codes sociaux c'est quelque chose d'important finalement, je me suis
199 pas rendu compte mais quand on parle on fait tout ça en fait. On parle avec notre propre langage de
200 joueur. Forcément, d'un côté si tu comprends pas ce que les petites abréviations, les petits codes,
201 veulent dire et bien tu vas être obligé de demander ce que ça veut dire et donc forcément on va se
202 rendre compte que t'es pas un joueur aguerri. Donc d'une part on pourra penser que t'es pas très
203 très performant ou que tu débutes donc ça va laisser sous-entendre ,il va y avoir des préjugés par
204 rapport à ça. Et puis sinon ... j'sais pas trop... d'une manière générale ça répond à une certaine
205 efficacité de l'information je dirais. Si on parle avec des abréviations c'est peut-être pour aller plus
206 vite, pour donner une information plus rapidement. Le jeu est tellement complexe que les activités
207 dans le jeu sont tellement complexes que des fois mettre une abréviation, mettre un petit mot
208 particulier qui a finalement un sens flou, ça va permettre de mieux se faire comprendre. En ce sens je
209 pense que ça joue ça joue forcément en faveur de tout ce qui est performance.

210 Emile : est-ce que tu pourrais me donner des exemples de d'abréviation tout le monde petit mot
211 passe partout que tu utilises ?

212 L'interviewé : il y en a tellement et bah par exemple « stuff » pour parler des équipements c'est
213 souvent d'origine anglais c'est des petits mots anglais. Ouais on va souvent utiliser des mots passe-
214 partout pour parler de la performance, par exemple, j'ai un exemple. Lorsqu'un joueur va chercher
215 un autre joueur pour aller faire des combat d'arène il va prendre pour référence sa côte d'arène
216 comme critère de recherche. C'est un score qui est attribué au joueur mais tout le monde utilise le
217 mot « CR » par exemple un joueur qui a 1500 de côte d'arène, Eh bien ça va correspondre, on va dire
218 dans le chat, on va écrire « 1k5 CR » . Personnellement j'ai jamais compris ce que ça voulait dire
219 « cr » c'est pourtant je sais très bien que on parle de côte d'arène, je sais très bien qu'on parle d'un
220 score PVP.

221 Emile : okay oui je comprends ton point de vue. C'est vrai que l'anglais est souvent utilisé dans tous
222 les jeux par les communautés pour pouvoir échanger, dialoguer ensemble. Alors d'un point de vue
223 c'est peut-être par souci d'efficacité pour pouvoir se faire comprendre de façon universelle.

224 L'interviewé : Ah ouais, bah je pense qu'il y a de ça après alors de mon point de vue l'anglais ça se
225 prononce quand même assez rapidement et c'est beaucoup plus parlant. Des fois c'est beaucoup
226 plus parlant que le français qui utilise des belles phrases bien longue pour exprimer une idée. Alors
227 que en anglais un mot suffit à exprimer toute une idée alors j'ai un exemple particulier qui me
228 permet de parler de ça. Par exemple quand on observe des joueurs en raid, le raid leader il va donner
229 des instructions aux joueurs pendant le jeu pendant qu'on est en train de combattre et par exemple
230 un anglais dira « watch your feet » pour signaler qu'il faut esquiver une zone au seul et donc faire
231 attention et être vigilant sous nos. Alors qu'en français on va dire « Regardez sous vos pieds » ça veut
232 ça veut bien dire ce que ça veut dire Regardez sous vos pieds c'est bien plus long c'est un petit peu
233 plus loin dire c'est un petit peu plus difficile à prononcer que « watch your feet » qui se dit en même
234 pas une seconde par exemple. Donc ouais je pense que les termes employés par la communauté qui
235 proviennent surtout de l'anglais ça aide forcément à la performance dans le jeu ça contribue de plein
236 de façons voilà faire face dans le jeu. Après y'a aussi des gens qui se la pète un peu et qui utilise
237 beaucoup trop de mot anglais pour faire genre. Ca me gonfle ça d'ailleurs aha

Emile Kohler

kohler.emile@gmail.com

Sous la direction de Laurent Di Filippo et Vitaly Buduchev

Résumé : La recherche que j'ai effectuée a pour objectif d'appréhender la notion de performance dans le MMORPG à travers le jeu World of Warcraft dans son mode *Player versus Environment*. Elle fait état des résultats de mes observations participantes au sein du jeu, des entretiens que j'ai menés auprès des joueurs et de leur mise en lien avec les apports théoriques. Cette analyse s'effectue chronologiquement tout au long des différentes étapes qui jalonnent le parcours d'un avatar dans le jeu. Ainsi la performance sera envisagée à l'entrée dans le jeu, de la phase de *levelling* jusqu'au *endgame*. Certaines étapes phares des avatars seront également évoquées comme notamment l'entrée dans une guild ou encore les raids. La performance y sera également envisagée individuellement et collectivement.

Mots-clés : Performance – jeux vidéo – PVE – collectif – guild – cohésion – MMORPG – référentiel

Abstract : The researches that I carried out aims to understand the performance's concept in the MMORPG World of Warcraft in *Player versus Environment* mode.

It reports the results of my participant observations within the game, the interviews that I conducted with the players and their connection with the theoretical contributions. This analysis is carried out chronologically throughout the various stages which mark out the course of an avatar in the game. So, the performance will be considered at the entry into the game, in the different levels and at the end game. Some key stages of avatars will also be mentioned, such as entering a guild or in raids. The performance will be considered individually and collectively.

Keywords : Performance – video games – player versus environment – guild – cohesion – MMORPG – referencial