



**HAL**  
open science

## La carrière des joueurs de World of Warcraft

Samuel Coavoux

► **To cite this version:**

Samuel Coavoux. La carrière des joueurs de World of Warcraft. Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot. Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture, Presses Universitaires de Nancy, pp.43-58, 2010. <halshs-00664592>

**HAL Id: halshs-00664592**

**<https://shs.hal.science/halshs-00664592v1>**

Submitted on 27 Apr 2017

**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.



HAL Authorization

# La carrière des joueurs de World of Warcraft

Samuel Coavoux, "La carrière des joueurs de World of Warcraft", in Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Brigitte Simonnot (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, des arts et de la culture*, Presses universitaires de Nancy, 2010, p. 43--58.

De la sociologie des professions à la sociologie de la déviance, et aujourd'hui à la sociologie de l'engagement militant (e.g. Fillieule, 2001), on ne peut que remarquer la fortune de la « carrière » du concept de carrière (Hughes, 1996, p. 175). On se propose ici de l'appliquer à l'engagement dans la pratique du jeu vidéo en ligne et de montrer tout ce qu'il peut apporter à une analyse de la socialisation au jeu. On entend par carrière la modélisation du processus d'engagement dans une pratique sociale. Il s'agit alors de comprendre comment un individu en vient à occuper une position particulière dans un espace donné : ainsi, la carrière professionnelle rend compte de la progression dans le monde du travail (Becker & Strauss, 1956), et la carrière du fumeur de marijuana de l'engagement dans la consommation régulière de drogue (Becker, 1985). Cette dernière étude d'une « carrière déviante » servira dans cet article de modèle : comme le fumeur, le joueur doit, pour devenir joueur, suivre un

certain nombre d'étapes, apprendre des compétences et des appétences, et surmonter des contrôles sociaux<sup>1</sup>.

Muriel Darmon développe, dans un article récent, l'idée selon laquelle la carrière peut être utilisée comme un « instrument interactionniste d'objectivation » (Darmon, 2008) ; ainsi, ce concept n'est pas contradictoire avec une épistémologie du dévoilement, mobilisée par un courant sociologique apparemment loin de l'interactionnisme symbolique, dans lequel il trouve ses origines (Bourdieu, Passeron, & Chamboredon, 1968). Il opère en effet, comme l'explique Howard Becker (1998) une double rupture avec « deux groupes [*qui*] détiennent traditionnellement le monopole de la parole légitime sur un objet : les experts 'par profession' [...] et les experts 'par appartenance' » (Darmon, 2008, p. 153). Or, une telle rupture apparaît nécessaire dans le domaine des jeux vidéo : l'histoire des travaux universitaires sur ce loisir fait apparaître le long monopole qu'ont pu exercer les disciplines psychologiques et psychiatriques dans l'étude de cet objet, dont l'influence se fait encore sentir sur les travaux de sciences sociales. La carrière peut alors être opposée aux approches par les motivations (e.g. Bartle, 1997; Cole & Griffiths, 2007; Yee, 2006), pour lesquelles la pratique des jeux vidéo ne saurait être que l'actualisation de dispositions psychiques présentes par ailleurs, tout comme à celles de la dépendance ou de l'addiction (Griffiths,

---

<sup>1</sup> L'analogie avec la consommation de drogue tient ainsi à deux éléments principaux : le jeu en ligne constitue également, bien que dans une mesure moindre, une pratique culturellement déviante d'une part ; on doit à l'enquête d'Howard Becker la conceptualisation la plus aboutie de la carrière d'autre part. Il ne s'agit donc en aucun cas de porter un jugement sur le caractère « addictif » des jeux vidéo en ligne mais simplement d'éclairer l'engagement dans une pratique en la comparant à un cas déjà étudié.

2000; Matysiak & Valleur, 2004), qui constituent les seuls discours scientifiques sur les jeux vidéo à être diffusés dans les médias et participent à la stigmatisation sociale et culturelle de ce loisir. La carrière, en effet, permet de centrer l'analyse sur les pratiques plutôt que sur les individus (Becker, 1985, p. 49). Le travail de Becker sur les fumeurs de marijuana s'opposait déjà à l'époque à l'essentialisme des positions de la criminologie, qui cherchait la déviance dans les individus plutôt que dans l'étiquetage social de leurs actes. La parole des « experts 'par appartenance' », en l'occurrence les joueurs, est de la même manière recontextualisée par l'usage de cette notion. A ceux qui pensent, comme cet enquêté, que « le jeu ne s'apprend pas », elle oppose le travail incessant observé chez ces mêmes joueurs pour « maintenir l'engagement » (Darmon, 2003) en se concentrant sur « le niveau et la direction de l'effort » (Becker et al., 1965). En ce sens, donc, l'étude de la carrière permet d'objectiver le sens pratique mis en œuvre dans l'action en dépassant le sens commun des joueurs.

D'autre part, la carrière permet d'appréhender tout à la fois l'invariant des pratiques et leur diversité : « L'étude des carrières a pour objet la dialectique entre ce qui est régulier et récurrent d'un côté, et ce qui est unique de l'autre » (Hughes, 1996, p. 176). Là encore, le jeu vidéo, et en particulier les jeux vidéo en ligne, qui laissent place à une grande variété de manières de jouer, s'avère un objet particulièrement adapté à une telle approche. Il existe ainsi une série d'oppositions pertinentes entre pratiques compétitives et non-compétitives, pratiques intensives en

capital culturel spécifique (e.g. la production de *machinima* ou l'écriture de *fan fiction*) et pratiques distantes de ces activités, ou encore entre pratiques du jeu contre l'environnement et du jeu contre les autres joueurs. Ces manières de jouer se structurent donc en un espace social des pratiques, qui met au jour les différences de légitimité qui peuvent exister entre elles.

Pour étudier cet espace social et les trajectoires qu'y tracent les joueurs, nous avons réalisé une enquête mêlant méthodes ethnographiques et quantitatives. Cette étude portait exclusivement sur le jeu *World of Warcraft* (Blizzard, 2004-2009), le jeu d'aventure médiéval-fantastique en ligne le plus populaire aujourd'hui. L'enquête consistait principalement en une série d'entretiens avec des joueurs et anciens joueurs portant sur la socialisation au jeu (n=11) et réalisés entre janvier et avril 2008, ainsi qu'en un questionnaire en ligne, portant notamment sur les activités pratiquées dans le jeu, réalisé en février 2009, et dont les participants ont été recrutés sur des sites Internet spécialisés dans le jeu et sur des sites de réseau social (n=1289).

On voudrait défendre ici l'idée que la construction d'un modèle de la *carrière compétitive*, la plus légitime dans le jeu, permet à la fois de décrire avec pertinence les trajectoires des joueurs compétitifs et de penser dans le même temps les pratiques alternatives. « Dans la mesure en effet où ce n'est pas un type de personnalité mais un type d'activité qui définit la carrière, on ne peut présupposer que, une fois engagés dans une carrière donnée, les individus n'ont d'autre possibilité que de s'y

maintenir » (Darmon, 2003, p. 90). Si la première étape de notre modèle, comme on va le voir, est commune à tous les joueurs, l'étude des arrêts, sorties et bifurcations de carrière permet donc d'observer la genèse des diverses pratiques du jeu.

## **1. LES ÉTAPES DE LA CARRIÈRE DU JOUEUR**

Ca n'est donc pas un modèle général de carrière, mais seulement celle suivie par les joueurs compétitifs que l'on voudrait commencer par présenter. On entend par pratique compétitive une manière sérieuse de s'adonner au jeu en se consacrant à l'objectif considéré comme le plus légitime, à savoir l'accumulation du capital spécifique au jeu, qu'il soit humain (incorporé dans le personnage : compétences, expérience, etc.) ou économique (en particulier l'équipement, i.e. les objets magiques possédés par le personnage). Le choix de se concentrer dans un premier temps sur cette pratique est inspiré par le conseil de Max Weber de commencer l'analyse par la détermination de l'activité rationnelle en finalité pour ensuite étudier les déviations par rapport à ce modèle (Weber, 1995, p. 31).

### L'INTRODUCTION AU JEU

La seule manière d'entamer une carrière de joueur est de jouer. L'argument peut paraître tautologique. Pourtant, comme l'explique Howard Becker, la pratique précède le statut (1985, p. 64) : c'est le jeu qui fait le joueur et non l'inverse. La nécessité de rompre avec une approche

par les motivations, qui suppose une raison préexistante que le joueur ne ferait qu'actualiser en pratiquant le jeu impose donc à l'analyste de s'intéresser aux modes d'entrée dans la pratique. On peut, schématiquement, distinguer deux types d'introduction au jeu : par les pratiques antérieures de jeu vidéo et par un proche.

*World of Warcraft* n'est pas une production isolée, mais s'inscrit dans la continuité des autres jeux de la société Blizzard. Nombre de joueurs sont familiers avec ses produits (ainsi, 74% de notre échantillon pratique ou a pratiqué *Warcraft 3*). La communauté des joueurs a donc un rôle primordial dans le passage au nouveau jeu à la sortie de celui-ci (Ducheneaut et al., 2007, p. 49). Cependant, la plupart des joueurs interrogés ont commencé leur pratique sous l'influence d'un intermédiaire. Le travail de Christine Mennesson a bien montré, ainsi, le rôle crucial des pères dans l'entrée dans la pratique sportive des filles (2006, pp. 72-77). De la même manière, l'introduction au jeu se fait souvent par les proches, et en particulier par les pairs, dont on connaît l'importance dans les pratiques culturelles des adolescents (Pasquier, 2005).

#### L'APPRENTISSAGE DU JEU

Une fois le jeu commencé, il faut apprendre à le maîtriser, c'est-à-dire apprendre à la fois les diverses techniques de contrôle du personnage (interface, mouvement, etc.) et les normes les plus communes dans le monde du jeu, qui sont les fondements de sa *subculture*, et en premier lieu le vocabulaire spécifique.

Cet apprentissage correspond à la phase d'apprentissage de la technique dans le travail de Becker (1985, pp. 68-69). Comme dans la phase précédente, les relations sociales du joueur, et plus particulièrement le lien à l'intermédiaire qui l'a introduit au jeu, ont une grande importance dans cet apprentissage. Cet intermédiaire est souvent, en effet, le seul à pouvoir répondre aux questions du joueur.

#### ACCEPTER LA RÈGLE DU JEU

L'apprentissage de la technique, pour Howard Becker, ne suffit cependant pas à faire le fumeur de marijuana. Encore faut-il apprendre le goût pour les effets (1985, p. 75 sq.). De la même façon, le simple savoir-faire n'est pas suffisant pour faire la pratique compétitive. Il faut encore apprendre à considérer l'objectif généralement admis, l'accumulation de capitaux, comme la règle effective du jeu, et plus encore apprendre à jouer en fonction de ce principe, c'est-à-dire à rationaliser sa pratique du jeu.

On retrouve dans tous les entretiens cette idée que la pratique ne peut jamais aller contre certains principes fondamentaux, comme le fait de chercher à « bien jouer », de veiller à ce que son personnage soit comparable aux autres.

[I] faut quand même te reconnaître un minimum pour être bon dans ce que tu fais, un minimum, quoi. Même si t'es là pour le fun, faut pas non plus que ce soit une merde, parce qu'autrement, t'empêche les gens d'avancer. (Maxime).

Si cet enquêté joue « pour le fun », et prend donc une certaine distance à la pratique du jeu, ce que le reste de l'entretien confirme, il a comme bien d'autres intériorisé sous forme d'impératif cette règle du jeu sérieux, qui n'a rien de contradictoire (Huizinga, 1951, p. 22). Il s'agit en somme de

prendre acte de ce qu'il existe des normes de comportement établies, dictées en large partie par le code du jeu, et qu'ainsi, s'il est virtuellement possible de pratiquer le jeu de quelque manière que ce soit, il est pragmatiquement difficile d'agir de manière absolument irrationnelle. En ce sens, jouer sérieusement, c'est simplement « jouer le jeu » en ne s'opposant pas à ses règles et à ses normes.

Plus généralement, il existe un certain consensus sur les critères objectifs de classements des joueurs et des personnages, que l'on peut observer en étudiant les critères de sélection que mettent en œuvre les guildes lors de leurs recrutements. Le candidat doit invariablement présenter, outre quelques informations sur sa personne et sur ses motivations, le *curriculum vitae* de son personnage (race, classe, talents, etc.), puis décrire sa propre expérience (anciennes guildes, raids réalisés, etc.). Les modes de sélection des membres de guilde en apprennent ainsi beaucoup sur ce que les joueurs compétitifs considèrent un « bon joueur » : il s'agit d'un joueur qui prend sa pratique au sérieux, y consacre du temps, maîtrise techniquement le jeu, ou du moins son personnage, et respecte certaines règles communes. Or, il ne saurait investir le temps et les efforts nécessaires pour remplir ces critères qu'à condition de prendre le jeu, et plus précisément ce jeu là, cette pratique compétitive au sérieux, d'accepter donc que l'objectif du jeu soit avant tout l'accumulation de capital.

Enfin, l'acceptation de la règle du jeu inclut l'acceptation de sa renégociation durant l'évolution du personnage. En effet, si, dans un

premier temps, l'objectif premier du joueur compétitif est l'accumulation du capital humain, quantifié en premier lieu par le niveau d'expérience, ce stade du jeu se termine une fois le niveau maximal atteint. Le capital humain s'égalise donc ; la distinction entre les joueurs, alors, devient le fait du capital matériel. La négociation de ce changement d'objectif n'a rien d'évident.

#### INTÉGRER UN GROUPE DE JOUEURS CONFIRMÉS

En effet, la coupure entre ces deux moments de l'évolution des personnages est un moment crucial dans la progression de la carrière compétitive car elle représente également un changement dans la pratique du jeu. Jusqu'au niveau maximal, la pratique solitaire est possible. Le joueur n'a pas besoin des autres pour avancer. En revanche, lorsque ce stade est terminé, une progression solitaire est difficilement envisageable. Les objets les plus rares et les plus distinctifs, dont la quête devient le moteur du jeu au niveau maximal, ne sont en effet accessibles qu'à des groupes de joueurs. L'intégration dans une guildes de haut niveau s'impose alors.

Les guildes sont des groupes institués de joueurs, qui ont pour vocation première de stabiliser la composition d'un groupe de personnages, pour leur permettre de réaliser ensemble les raids les plus difficiles. La pratique du jeu en guildes est bien différente de celle du jeu solitaire. L'emploi du temps devient collectif. Les soirées sont, en général, consacrées aux raids, auxquels les membres doivent participer régulièrement. La perpétuation de la pratique implique par conséquent

son intensification. En effet, chaque joueur se doit de faire progresser son personnage au même rythme que les autres membres de la guilde s'il veut pouvoir continuer sa progression avec eux. Celui qui refuserait l'intensification se verrait rapidement distancié. Il n'obtiendrait pas le matériel le plus avancé, qui est partagé entre les joueurs à la fin de chaque *raid*, proportionnellement à la participation de chacun à l'effort collectif (Malone, 2009).

## **2. AU FIL DE LA CARRIÈRE**

Si le concept de carrière a le grand avantage d'insister sur le déroulement progressif, les paliers de l'engagement dans la pratique compétitive, il ne faudrait pas qu'il donne l'illusion de stades strictement cloisonnés et dont les logiques seraient radicalement différentes. Au contraire, bien des processus se déroulent sur plusieurs des étapes de la carrière, se renforçant ou se modifiant de l'une à l'autre, et ce sont ces processus plus ou moins transversaux que nous voudrions maintenant analyser plus en profondeur. Il s'agit donc d'effectuer dans la carrière horizontale du joueur des coupes verticales thématiques. Trois éléments semblent primordiaux : la transformation de la structure des relations sociales, la rationalisation du temps de la pratique, et la négociation de la pratique par rapport au monde extérieur. Ces évolutions vont de pair avec l'intensification de la pratique tout au long de la carrière.

## JOUER ENSEMBLE : LES CERCLES AMICAUX DANS LE MONDE VIRTUEL

On observe qu'au fil de la carrière du joueur, la structure de ses relations sociales en-jeu évolue profondément. En effet, la plupart des joueurs ne commencent pas le jeu dans un univers anonyme, mais ont dans le monde du jeu au moins une relation : leur intermédiaire, du moins pour ceux qui ont commencé sur le conseil d'un proche joueur. Ceux qui commencent « seuls », c'est-à-dire sans intermédiaire défini, sont également nombreux à retrouver dès les débuts du jeu des amis ou des connaissances dans le monde virtuel. Ses liens se distendent cependant à mesure que l'on avance dans la carrière : la proximité des rythmes d'évolutions et des manières de jouer remplace peu à peu l'interconnaissance antérieure comme critère principal d'établissement des relations amicales.

Ainsi, la tendance à choisir son serveur en fonction de ses proches est-elle très forte (65% des enquêtés déclarent cette raison, dans une question à choix multiples). Or, les cercles sociaux qui se forment alors, et qui réunissent souvent un groupe d'amis ayant commencé ensemble, sont assez durables. Ils sont, en général, les principales relations sociales des joueurs avant leur accession aux niveaux les plus avancés du jeu, où ils sont alors remplacés par la guilde. L'influence du mode d'introduction au jeu sur les structures amicales est donc considérable.

Les quelques exceptions à au jeu entre proches permettent d'éclairer cette tendance. Stéphane, un enquêté, ayant commencé « seul », sans intermédiaire, joue de ce fait un rôle majeur dans la médiation du jeu au sein de son groupe amical. C'est lui qui convainc ses amis de commencer

le jeu, lui qui anime le groupe (à travers la guilde qu'ils créent ensemble). Ainsi, il ne recrute pas seulement des joueurs en faisant la promotion<sup>2</sup> du jeu, mais aussi des compagnons de jeu, qui l'accompagnent longtemps durant sa pratique. Ceux-ci témoignent à leur tour d'avoir suivi Stéphane, ensuite, dans ses déplacements dans le jeu (à l'occasion de changement de serveurs ou de guilde). Il semble ainsi que la présence à l'origine ou la constitution rapide d'un réseau amical soit une condition de la persévérance dans la carrière de joueur (Cole & Griffiths, 2007, p. 578; Craipeau & Seys, 2005, p. 115).

Cependant, il est souvent nécessaire que ces liens forts avec des personnes connues dans le monde physique se distendent pour que le joueur puisse progresser dans sa carrière. En effet des joueurs voulant continuer à pratiquer ensemble doivent, pour être efficaces (compétitifs) veiller à avancer au même rythme. Or, il existe souvent, dans les groupes d'amis déjà constitués des disparités plus ou moins importantes dans la pratique. Les plus compétitifs d'entre eux, ceux qui voulant progresser dans leur carrière, investissent beaucoup de temps dans le jeu, voient leurs personnages évoluer plus rapidement que ceux de leurs amis. Ils peuvent alors soit continuer à jouer ensemble, au risque de voir devoir calquer leur rythme d'évolution sur celui du plus lent du groupe, soit chercher d'autres compagnons non plus en fonction de liens préexistants au jeu, mais d'affinités dans la pratique. La progression dans la carrière compétitive demande la transformation de la structure des relations

---

<sup>2</sup> Une promotion active : il offre le jeu comme cadeau de Noël par exemple.

amicales, qui, centrée d'abord sur les amitiés du monde physique, se reconfigure en direction de joueurs à la pratique similaire.

La pratique de Stéphane est ainsi tendue entre deux volontés contradictoires, celle de jouer avec ses amis d'une part, celle de progresser d'autre part. Il est le joueur le plus investi du groupe, et doit donc sans cesse attendre les autres. Il cherche donc à concilier jeu compétitif et jeu sociable, mais n'y parvient jamais. Cela le conduit, à terme, à arrêter le jeu à la suite de la dissolution de la guilde et de la lassitude collective. Quand il le reprend, quelque mois plus tard, c'est sans ses amis, et donc libre de faire ce qu'il souhaite. Il en profite donc pour intégrer une guilde de haut niveau et se consacrer au jeu compétitif.

#### LE TEMPS DE JOUER

A mesure que le jeu avance, il devient plus complexe et la progression se fait plus lentement. Si les premiers niveaux peuvent être passés en quelques dizaines de minutes, les derniers demandent plusieurs dizaines d'heures de jeu, et c'est le temps que peuvent consacrer certains joueurs à obtenir un objet précis dans les plus hauts niveaux. Par conséquent, l'avancée dans la compétition exige, de la part du joueur, à la fois l'intensification et la rationalisation de son temps de jeu, un processus que l'on peut aisément saisir dans les rapports au temps qu'entretiennent les joueurs.

L'expression « perdre son temps » revient sans cesse dans le discours des joueurs, et ce d'autant plus fréquemment qu'ils sont à un stade avancé de leur carrière. « Perdre son temps », dans la perspective d'une

pratique compétitive, c'est d'abord effectuer des tâches non essentielles à la progression, ou du moins ne pas effectuer celles qui permettent une progression optimale. Stéphane explique par exemple qu'il lui a fallu 25 jours de jeu (c'est-à-dire 600 heures) pour accéder au niveau 60, contre 15 jours en moyenne. « Donc je perdais du temps, je faisais de l'exploration, de la découverte du jeu, etc. [...] j'avais toujours envie de découvrir les petits levels ».

Mais l'expression prend également un autre sens, qui ne concerne pas alors les activités en-jeu, mais le rapport entre le jeu et le hors-jeu. « Perdre du temps », alors, c'est ne pas jouer quand on pourrait le faire, et que l'on devrait pour le personnage. On perd alors son temps relativement aux autres joueurs, qui eux jouent et dont le personnage progresse donc tandis que le sien stagne, voire régresse du fait de l'érosion « naturelle » de la valeur relative des personnages.

L'entretien avec Aurélien s'est déroulé par messagerie instantanée. Le principe de l'entretien avait été accepté, sans qu'un rendez-vous précis n'ait été donné pendant près d'une semaine, quand l'enquêté s'est spontanément manifesté, un soir, pour réaliser l'entretien. Il explique alors que son mot de passe a été changé par un pirate informatique, et qu'il ne peut donc pas jouer pendant plusieurs jours. « [P]endant ce temps je peux pas play [*jouer*] [...] / je peux pas me stuff [*amasser de l'équipement*], je peux pas aider ma guilde<sup>3</sup> ». Il profite néanmoins du moment pour réaliser l'entretien qui lui avait été demandé : à coup sûr, s'il avait fallu le faire à

---

<sup>3</sup> Les citations d'entretiens par messagerie instantanée n'ont pas été éditées pour l'orthographe ou la grammaire. Le signe « / » correspond à un retour à la ligne.

un autre moment, il aurait empiété sur son temps de jeu (l'entretien ayant duré plus de trois heures). De la même manière, Laurent refuse les demandes d'entretiens le soir, et insiste pour qu'il se déroule durant sa pause-déjeuner, temps « perdu », au regard du jeu, de toutes manières.

Il faut donc, pour ne pas perdre son temps, apprendre à se consacrer au jeu, c'est-à-dire d'une part apprendre à trouver les voies optimales pour progresser dans le jeu, et d'autre part apprendre à organiser son emploi du temps de manière à pouvoir passer le plus de temps possible dans le jeu. En ce sens, la problématique des joueurs de *World of Warcraft* n'est pas très différente de celle de ces écrivains qui se battent avec leur « second métier » pour trouver le temps d'écrire (Lahire, 2006, pp. 146-154). Progresser efficacement demande toute une série de compétences que le joueur acquiert au fil de sa carrière. Il s'agit ainsi d'apprendre les combines les plus « rentables », en termes de points d'expérience, de repérer les coins les plus riches, ceux dans lesquelles la chasse est la meilleure, etc. Il faut également accepter de réaliser les actions les plus laborieuses si ce sont celles qui rapportent le plus, et notamment les quêtes, que les joueurs trouvent répétitives, mais qui sont très lucratives.

La rationalisation du temps de jeu impose également au joueur de penser l'usage de ce temps, de manière à l'optimiser. L'usage, ainsi, de sites Internet d'informations, de logiciels d'aides, ou encore de manuels est alors primordial. On remarque ainsi que les joueurs les plus compétitifs sont aussi les plus investis dans les lectures autour du jeu : ils déclarent une moyenne de 6,1 sites Internet consultés régulièrement, sur 16

proposés, contre 4 pour les moins compétitifs ; ils sont 22% à déclarer « lire très souvent des livres de stratégies électroniques », contre 6% pour les moins compétitifs<sup>4</sup>.

Par ailleurs, organiser son temps de jeu signifie également le négociier face aux contraintes du monde social. Pour avancer, il faut jouer le plus possible, ce qui ne peut se faire que par une certaine discipline de jeu, la formation d'un emploi du temps strict et régulier. Paul témoigne ainsi :

[Q]uand j'étais chez moi je jouais directement donc en fait, oui. Quand j'étais chez moi, j'jouais tout le temps (...).

[T]u jouais tout le temps chez toi ?

Oui, tout le temps.

*Tu passais tout ton temps dessus ?*

Tout le temps.

*Quand tu rentrais de l'école ?*

C'était direct l'ordi.

*Et les week-ends aussi ?*

Oui, pareil.

L'insistance sur le « tout le temps » illustre bien cette contrainte temporelle ; la réponse est prononcée sur un ton plus affirmée que le reste de l'entretien (l'enquêté est un lycéen manifestement mal à l'aise dans la situation d'entretien). L'important est donc de donner quantitativement le plus de temps possible au jeu. Qualitativement, il s'agit de trouver des moments pour chaque tâche nécessaire, ce qu'exprime ainsi Aurélien :

[Le soir,] c'était raid / et en dehors / genre l'après midi / ou le samedi soir / c'était pvp [jeu joueur contre joueur] / et farm [chasse] de compos [ingrédients permettant au personnage de fabriquer des objets]

---

<sup>4</sup> La compétitivité étant ici mesurée par le taux de réussite des « raids », les missions les plus difficiles du jeu. On considère ici comme très compétitifs les joueurs qui ont déclaré avoir « farmé *Sunwell* avant la sortie de *Burning Crusade* », c'est-à-dire réussit plusieurs fois le raid le plus difficile du jeu à l'époque, et comme peu compétitifs les joueurs n'ayant jamais essayé d'accomplir cette mission.

## LA CONFRONTATION AU MONDE EXTÉRIEUR

Cependant, la confrontation au monde social n'est pas simplement une question de temps, mais concerne également le statut de la pratique des jeux vidéo au sein des hiérarchies culturelles. Elle apparaît en effet comme une pratique relativement peu légitime, et l'investissement fort, en particulier, dans les jeux vidéo est souvent mal perçu dans le monde social<sup>5</sup>. De la même manière que le fumeur de marijuana qui doit, pour continuer à fumer, « maîtriser les principaux contrôles sociaux qui font apparaître son usage comme immoral ou imprudent » (Becker, 1985, p. 83), le joueur doit maîtriser les contrôles sociaux qui, sous la forme de stigmates et de stéréotypes, pèsent sur sa pratique. Il n'y a pas, ainsi, de perpétuation de la pratique possible sans que le joueur ne parviennent soit à justifier et à faire accepter sa pratique à son entourage, soit à la leur cacher.

Au même titre que les profanes, les joueurs ont souvent intériorisé la vision négative de la pratique, souvent exprimée dans des termes issus de la psychologie. Pour Maxime, par exemple, on joue pour « combler un manque » : lui-même ne joue que lorsque sa petite amie n'est pas là. On voit ainsi transparaître les signes de cette stigmatisation des joueurs et de leur pratique dans leurs discours. Ainsi, alors que le questionnaire avait été pensé de manière à ne pas être reçu par les enquêtés comme un travail sur l'addiction aux jeux vidéo, et qu'aucune question ne portait sur la dépendance, c'est ce thème qu'ont privilégié les joueurs dans la

---

<sup>5</sup> En ce sens, la stigmatisation des phénomènes de « dépendance » au jeu en ligne provient au moins en partie du statut culturellement dominé de cette pratique (Cover, 2006).

dernière question proposée, qui les invitait à laisser leurs commentaires sur l'enquête et le jeu en général. Certains, ainsi, se déclarent « accro » ; d'autres conseillent à l'enquêteur de ne surtout pas commencer à jouer.

Dans les entretiens, cependant, les joueurs ne cessent de se justifier, d'expliquer que leur pratique est différente : eux jouent « pour le fun », ne se prennent pas « trop au sérieux » (Maxime), ne jouent pas « comme des brutes » (Paul), etc. Autant de procédés rhétoriques et cognitifs nécessaires à la pratique du jeu. Il faut ainsi, pour rentrer effectivement dans le jeu, être capable de concevoir sa pratique comme légitime. Les discours de justification de la pratique sont donc très divers. Tantôt les activités annexes, marginales du jeu sont valorisées : l'exploration, les paysages, l'histoire de l'univers virtuel, etc. Tantôt l'accent est mis sur le jeu sociable : l'univers en ligne serait alors un simple lieu de rendez-vous. Dans d'autres cas, relativement nombreux, la justification passe par la comparaison à d'autres pratiques : un enquêté par questionnaire explique ainsi que son addiction est « bien plus saine » que celle qu'il avait développée à la marijuana. Laurent compare le jeu à la télévision que regardent ses amis, ceux-là-mêmes qui lui reprochent le temps qu'il passe devant l'ordinateur :

Pour moi, c'est même pire d'allumer la télé que d'allumer l'ordinateur, parce qu'au moins, avec l'ordinateur, t'interagis. Avec la télé, t'interagis pas, tu t'assoies devant la télé, tu regardes un écran. (...) Moi, (...) quand je joue (...) je discute avec des gens qui sont des vrais gens, (...) et avec qui on a des vraies discussions. (...) [Y]'a vraiment une interaction.

D'autres fois, cependant, il semble que les discours de justification ne suffisent pas à faire accepter la pratique. Ils peuvent alors être

accompagnés de tentatives de la masquer plus ou moins complètement vis-à-vis des proches. Aurélien, qui vit loin de sa mère et de ses sœurs suite au divorce de ses parents, ne leur a jamais parlé du jeu, alors qu'il y est investi d'une manière très intensive. « hors de question qu'ils soient au courant / j'ai pas envie de passer pour un raté » écrit-il ainsi. Gaëtan, joueur plus occasionnel, a du même coup moins de difficulté à masquer sa pratique : « comme je faisais des pauses souvent, ça se voyait pas non plus trop, en fait ». Il alterne ainsi périodes de jeu intensif et périodes plus relâchées pour pouvoir maintenir auprès de ses relations sociales une image « normale », de non-joueur ou de joueur occasionnel.

### **3. ARRÊTS, SORTIES, BIFURCATIONS**

La carrière que l'on vient de présenter est celle des joueurs compétitifs. Elle ne s'impose certes pas à tous les joueurs de *World of Warcraft*. Elle permet cependant, quand on s'intéresse au détail des stagnations, des sorties et des bifurcations de carrières, d'éclairer l'ensemble des pratiques, dans la mesure où elle est la plus légitime. On peut ainsi définir quelques archétypes de pratiques alternatives qui constituent soit des arrêts à un stade, soit des bifurcations dans la carrière ; on peut également, en étudiant les sorties de carrières individuelles, repérer les déterminants sociaux de la pratique.

Le jeu sociable constitue un premier archétype de pratique alternative. Il s'agit d'une pratique centrée sur le groupe d'amis constitué antérieurement au jeu. Deux de nos enquêtés jouent de cette façon : ils

se décrivent comme étant toujours, en sus du jeu, connectés à des logiciels de messagerie instantané ou parlant au téléphone, classique ou par Internet. Le groupe prend pour eux la priorité sur tous les enjeux spécifiques au jeu. Il s'agit ainsi, pour eux, d'un arrêt de la carrière à la troisième étape. S'ils savent jouer et ont pu accepter, pour certains, le principe d'accumulation du capital humain, ils ne sont pas prêts à se détacher du groupe pour faire évoluer leurs personnages, et ne peuvent donc plus progresser. En ce sens, une telle pratique est souvent peu durable. Elle est par ailleurs peu visible et donc difficile à étudier.

Les pratiques intensives et non compétitives, par exemple de jeu de rôle, sont une autre alternative possible. Elles sont intensives en capital culturel spécifique : les joueurs s'investissent alors dans la connaissance du jeu, de son univers, de son histoire. Ils viennent souvent des jeux précédents de Blizzard. Il s'agit alors plutôt de carrières en bifurcation que de carrières en arrêt. Ces joueurs vont donner au jeu une signification autre que les joueurs compétitifs. Ils sont ainsi engagés dans une lutte de classement autour de la définition de la pratique légitime, dans laquelle ils défendent leur position en tentant d'imposer des critères de légitimité alternatifs (ancienneté de la pratique, maîtrise technique, accomplissement personnel du jeu, sans aide extérieure, etc.). On retrouve alors les processus qu'a mis au jour la sociologie du sport : ces joueurs occupent une position similaire, dans le jeu, aux aristocrates anglais lors de la démocratisation des sports, qui fut aussi transformation

de la pratique amateur en pratique compétitive (Bourdieu, 1984; Defrance, 1995).

A une échelle individuelle, enfin, les sorties de carrières permettent de mieux comprendre les déterminants de la pratiques et les raisons de sa persistance. Du fait même de son caractère atypique, le cas de Sophie en constitue un parfait exemple. Sa pratique est de courte durée (quelques mois seulement). Durant ce temps, elle dit ne rencontrer personne. L'entretien montre par ailleurs qu'elle n'est que très imparfaitement familière avec la technique du jeu (elle dit ne pas savoir utiliser les raccourcis claviers, ou encore écrire rapidement des messages), le vocabulaire (elle utilise des termes profanes, les confond avec ceux d'autres jeux vidéo, appelant son personnage un « ménestrel » alors qu'une telle classe n'existe pas dans le jeu), ou encore les outils (elle ignore par exemple l'existence de sites Internet et de logiciels de cartographie, pourtant massivement utilisés). Son entrée dans la carrière est également atypique (un non-joueur lui offre le jeu).

Rien d'étonnant, alors, à la brièveté de sa pratique. Sophie cumule, en quelque sorte, tous les handicaps à la pratique, dont la plupart peuvent être rapportés à sa socialisation culturelle et de genre. Sa faible maîtrise technique provient ainsi d'une faible pratique des jeux vidéo. Elle ne noue pas non plus de relations dans le jeu, en particulier par volonté de distanciation culturelle : elle évoque dans l'entretien « les petits ados stressés [...] qui écrivent en phonétique » et déclare chercher « plutôt des joueurs qui parlent la même langue [qu'elle] ») du fait de son

appartenance à un milieu intellectuel (professeure agrégée de lettres, parents professeurs agrégés). De ce fait, elle ne se sent pas à sa place dans un monde qui recrute peu dans son milieu social, et est par ailleurs plus exposée que d'autres joueurs, par sa position sociale, au verdict d'illégitimité culturelle porté sur le jeu. Elle raconte ainsi cacher sa pratique à ses parents ; elle n'a parlé à sa mère d'un autre jeu, pourtant bien plus légitime, que pour se voir répondre « et ta thèse ? ». La difficulté à concevoir la pratique d'un jeu comme passion digne d'être investie, le manque de compétences techniques et d'appétences culturelles sont autant de dispositions inégalement réparties dans le monde social et qui éclaire les raisons de la sortie prématurée de la carrière de joueur.

Certaines de ces sorties se singularisent et forment un genre à part. Il s'agit des sorties en fin de carrière. Même une fois atteint le stade ultime de la pratique compétitive, les investissements requis pour se maintenir dans la compétition perdurent, et en particulier les investissements temporels. Les positions dans le jeu ne sont, en effet, jamais acquises, mais sont le produit d'une lutte permanente. La multiplicité des types de récompenses économiques ou symboliques, la possibilité de recommencer le jeu d'une manière différente avec un autre personnage, et le souci constant, de la part de l'éditeur, de faire se perpétuer le jeu et la compétition en ajoutant sans cesse du contenu nouveau obligent le joueur à maintenir son engagement dans la pratique pour maintenir sa position. Or, cet engagement se réalise souvent au détriment d'autres activités sociales. En somme, donc, le stade terminal de la carrière compétitive

semble donc lui-même une étape transitoire, éphémère, qui se conclut souvent par des sorties de carrière, ou par des retours à une pratique modérée du jeu. Ces sorties peuvent également prendre la forme de reconversion partielle des compétences acquises dans le jeu, tout comme, là encore, dans les carrières déviantes (Brown, 1991) : ainsi, cet enquêté qui n'arrête le jeu que pour se lancer, avec un certain succès, sur le marché secondaire des personnages (il les achète à des joueurs de haut niveau et les revend à ceux qui souhaitent court-circuiter la laborieuse progression dans le jeu).

La sortie de nouvelles extensions est une étape propice à de tels changements. Celles-ci ont pour effet, en relevant le niveau maximal des personnages, de dévaluer mécaniquement les capitaux accumulés et de relancer, par un tel prélèvement, la compétition. Les joueurs compétitifs d'alors ne peuvent prétendre garder leur position dominante qu'au prix d'un investissement renouvelé, et l'on comprend que beaucoup préfèrent alors redéfinir ou arrêter leur pratique. Ces changements, cependant, ne sont pas radicaux. Pour Aurélien, la sortie de la première extension constitue une rupture : « tout le mal que j'ai eu à avoir les objets [...] a été démolie en 1 jour [...] j'avais l'un des meilleurs stuffs [équipement] en France sur mon voleur [classe de personnage] » Il décide alors d'arrêter de jouer avec ce personnage et d'en créer un autre, qu'il oriente vers une autre forme de compétition. Peu à peu, cependant, il prend ses distances par rapport au jeu et fait une pause de six mois, avant de reprendre peu avant l'entretien. Arrivé, à un instant donné, à l'étape ultime de la carrière, la

trajectoire des joueurs peut prendre des directions variées, entre persévérance de la pratique compétitive, retour à une pratique moins intensive, pause ou sortie de carrière ; souvent, les trois s'enchaînent dans des ordres différents.

#### **4. CONCLUSION**

L'intérêt du recours à la notion de carrière, dont on espère avoir convaincu le lecteur, ne saurait cependant en faire le principe exclusif d'une étude de la socialisation au jeu vidéo : si l'abstraction interactionniste qui consiste à considérer, dans l'étude d'une pratique, l'action sociale seulement dans son présent, et l'acteur comme vierge de socialisations antérieures, produit de puissants effets d'objectivation, elle n'est pas tenable quand il s'agit de restituer l'intégralité de l'engagement dans la pratique. Que l'on pose, ainsi, la question de l'entrée dans la carrière, c'est-à-dire en l'occurrence du recrutement social des joueurs, et l'on fait face à l'obligation de défaire cette abstraction et d'appréhender l'être social des joueurs. C'est ce qu'affirme Muriel Darmon, qui cherche dans son ouvrage sur l'anorexie à lier la carrière des enquêtées à l'espace social de la maladie (Darmon, 2003). Il faut alors étudier les conditions sociales de possibilité de la pratique du jeu vidéo, une analyse rarement opérée dans les travaux contemporains (Bruno, 1993; Trémel, 1999). Les jeux vidéo en ligne forment un type de loisir très inégalement réparti dans le monde social, et ce bien que les études les plus récentes montrent la mutation et l'élargissement de la base des joueurs en termes d'âge et de genre

notamment (Williams, Yee, & Caplan, 2008). Plus encore, quant il s'agit de rendre compte non pas seulement de l'engagement dans le jeu, mais du mode de pratique adopté, on ne peut ignorer les propriétés sociales dont sont porteurs les joueurs et qui influencent leurs manières de jouer. L'âge, le genre, le niveau et la spécialité du diplôme, toutes propriétés pertinentes dans l'étude des pratiques culturelles (Bourdieu, 1979; Lahire, 2002, 2004; Lehingue, 2003; Pasquier, 2005), mais aussi les pratiques antérieures d'autres jeux vidéo compétitifs, de sports ou de jeux de société (jeux de rôle sur table, etc.), matrices et expressions des dispositions ludiques, sont autant de facteurs aiguillant le joueur vers l'une ou l'autre de ces carrières. Ainsi, certaines pratiques de *World of Warcraft* entretiennent une relation plus forte avec certaines positions dans l'espace social, à l'image du jeu oppositionnel (joueur contre joueur) qui est le fait des joueurs les plus jeunes (dans notre échantillon, les joueurs ayant adopté cette pratique ont 21,3 ans en moyenne, contre 23,6 ans pour l'ensemble des enquêtés). L'approche par la carrière, en somme, doit elle-même n'être qu'une étape d'une étude de la socialisation aux jeux vidéo.

### **RÉSUMÉ**

Cet article propose d'utiliser le concept interactionniste de carrière comme mode de rupture avec les discours communs, savants ou profanes, sur la socialisation au jeu vidéo (Darmon, 2008). L'analyse d'entretiens et de réponses à un questionnaire sur les pratiques du jeu *World of Warcraft* (n=1289) fait ressortir un modèle de carrière du jeu compétitif en quatre

étapes : introduction au jeu, apprentissage de la technique, acceptation de la règle, intégration dans un groupe de joueurs compétitifs. Au cours de cette carrière, un certain nombre d'éléments de la pratique évoluent progressivement. On en détaille trois : les réseaux amicaux, le rapport au temps et le rapport au monde extérieur. Un tel modèle permet également d'éclairer les pratiques non-compétitives du jeu, à partir des arrêts, sorties et bifurcation de carrière.

*Mots clés : jeux vidéo en ligne, pratiques, carrière, socialisation, temps*

**ABSTRACT: THE CAREER OF WORLD OF WARCRAFT PLAYERS**

This article uses the concept of "career", as developed by interactionist sociologists such as H. Becker (1985) and E. Hughes (1996) to describe the socialization of World of Warcraft players. A four-step competitive career pattern is drawn: introduction to the game, learning of the gameplay, acceptance of achievement as a goal, integration in a high-level guild. Not only does such a pattern highlight the major changes in the players' relation to the game (gaming time, structure of friendship networks, outside-world stigma), but it also constitutes a base for further analysis of the various ways of playing the game. Case studies of players' individual career lines, focused on pauses, exits and forks, in relation to their social background and previous socializations thus reveals what elements may determine their way of playing.

*Keywords : online video games, ways of playing, career, socialization, time*

Références

- Bartle, R. (1997). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *The Journal of Virtual Environments*, 1(1), 28 juillet 2008.
- Becker, H. (1985). *Outsiders. Etudes de sociologie de la déviance*. Paris: Métailié.
- Becker, H. (1998). *Tricks of the Trade. How to think about your research while you're doing it*. Chicago, Londres: Chicago University Press.
- Becker, H., Geer, B., Hughes, E., & Strauss, A. (1965). *Boys in White: Student Culture in Medical School*. New Brunswick, Londres: Transaction Books.
- Becker, H., & Strauss, A. (1956). Careers, Personality and Adult Socialization. *American Journal of Sociology*, 62(3), 250-263.
- Bourdieu, P. (1979). *La Distinction. Critique sociale du jugement*. Paris: Minuit.
- Bourdieu, P. (1984). Comment peut-on être sportif ? *Questions de sociologie* (pp. 173-195). Paris: Minuit.
- Bourdieu, P., Passeron, J.-C., & Chamboredon, J.-C. (1968). *Le métier de sociologue. Préalables épistémologiques*. Paris: Mouton, Bordas.
- Brown, J. D. (1991). The Professional Ex-: An Alternative for Exiting the Deviant Career. *The Sociological Quarterly*, 32(2), 219-230.
- Bruno, P. (1993). *Les jeux vidéo*. Paris: Syros.
- Cole, H., & Griffiths, M. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-583.
- Cover, R. (2006). Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. *Game Studies*, 6(1).
- Craipeau, S., & Seys, B. (2005). Jeux et Internet : Quelques enjeux psychologiques et sociaux. *Psychotropes*, 11, 101-127.
- Darmon, M. (2003). *Devenir anorexique. Une approche sociologique*. Paris: La Découverte.
- Darmon, M. (2008). La notion de carrière : un instrument interactionniste d'objectivation. *Politix*, 82, 149-167.
- Defrance, J. (1995). *Sociologie du sport*. Paris: La Découverte.
- Ducheneaut, N., Moore, R. J., Nickell, E., & Yee, N. (2007). Une solitude collective? Observations sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueur. In F. Beau (Ed.), *Culture d'univers. Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge du numérique* (pp. 47-64). Limoges: FYP.
- Fillieule, O. (2001). Propositions pour une analyse processuelle de l'engagement individuel. *Revue Française de Science Politique*, 51(1-2), 199-217.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? Some Case Study Evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3(2), 211-218.

- Hughes, E. (1996). *Carrières Le regard sociologique. Essais choisis* (pp. 175-185). Paris: Editions de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales.
- Huizinga, J. (1951). *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.
- Lahire, B. (2002). Formes de la lecture étudiante et catégories scolaires de l'entendement lectoral. *Sociétés Contemporaines*, 48, 87-107.
- Lahire, B. (2004). *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*. Paris: La Découverte.
- Lahire, B. (2006). *La condition littéraire. La double vie des écrivains*. Paris: La Découverte.
- Lehingue, P. (2003). Les différenciations sexuelles dans les pratiques culturelles. Evolution 1973-1997. In O. Donnat (Ed.), *Regards croisés sur les pratiques culturelles* (pp. 107-128). Paris: La Documentation Française.
- Malone, K.-L. (2009). Dragon Kill Points: The Economics of Power Gamers. *Games and Culture*, 4(3), 296-316.
- Matysiak, J.-M., & Valleur, M. (2004). *Les nouvelles formes d'addiction : l'amour, le sexe, les jeux vidéo*. Paris: Flammarion.
- Menesson, C. (2006). *Etre une femme dans le monde des hommes. Socialisation sportives et construction du genre*. Paris: L'Harmattan.
- Pasquier, D. (2005). *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*. Paris: Autrement.
- Trémel, L. (1999). Les "jeux vidéo" : un ensemble à déconstruire, des pratiques à analyser. *Revue Française de Pédagogie*, 136, pp. 147-157.
- Weber, M. (1995). *Economie et société. 1. Les catégories de la sociologie* (J. Chavy & E. de Dampierre, Trans.). Paris: Plon.
- Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). Who Plays, How Much and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 993-1018.
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.