Usage décalé : L'exploration dans World of Warcraft

03

Sociologie des médias et des technologies d'information et de communication

Plan

CS

- 1. Présentation du jeu
- 2. Déplacement d'usage
- 3. Détournement d'usage

- 1. Un média qui évolue
- 2. Collectif d'usagers : Le forum & IRC
- 3. Ce qui motive la pratique de l'exploration

I.

L'exploration dans World of Warcraft : Dépasser les limites du média

Présentation du jeu

03

- World of Warcraft, sorti en 2004, studio Blizzard
 - o MMORPG, « heroic fantasy » reprenant l'histoire de Warcraft
 - o But du jeu :
 - Augmenter son niveau en progressant dans l'univers
 - · via un système de quêtes, acquisition d'équipement,
 - Par la confrontation du joueur avec l'environnement (PVE)
 - Ou avec d'autres joueurs (PVP) du camps adverse.
 - o 2 factions ennemies et 8 classes qui offrent des fonctions différentes à chaque avatar.
- **Exploration**
 - Communauté francophone dédiée à l'exploration depuis 2006
 - Se distingue de l'exploration prescrite par le jeu.

Un développement qui semble encourager la pratique de l'exploration



- CR Un jeu développé il y a 9 ans
 - Grande possibilité de mouvements, vue et interface
 - Des zones « non finies » qui sont restées sur le continent jusqu'en 2010
 - Donjons sous forme d'« instances » copiant les paysages extérieurs
- - Orientation jeu d'aventure
 - o Des légendes qui se forment



Déplacement d'usage

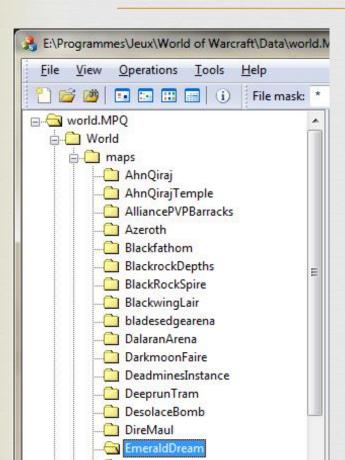


- Utilisation des possibilités offertes par le jeu
- Système de « classes » offrant des sorts différents
- Des objets existants, parfois inutiles dans le cadre du PVE ou du PVP.
- Des objets que le joueur crée via ses « métiers »
- Residence of the Progression vers les techniques
- - Bugs du jeu
 - Provocation de bugs via des macros

7. Avez vous déjà créé un personnage sur wow avec des capacités spécifiquement orientées vers l'essploration?



Détournement d'usage





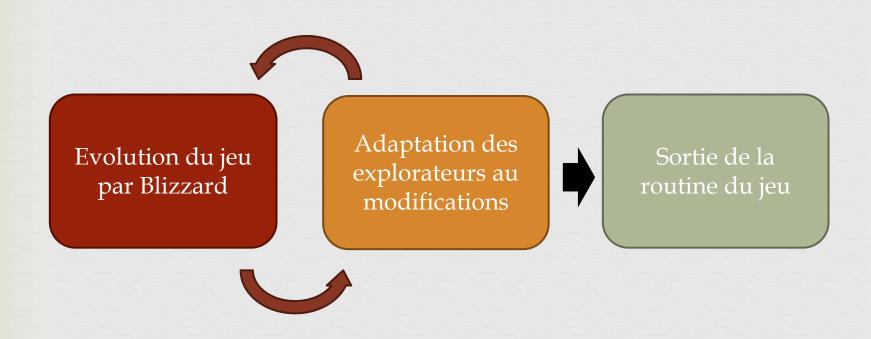
- - Des zones partiellement développées puis abandonnées par le studio
 - Mais présents dans les fichiers du jeu
 - Accès à ces zones en modifiant les fichiers du jeu
- - Des fichiers facilement déchiffrables
 - Une base très peu modifiée lors des mises à jours
 - Des logiciels créés par des usagers pour accéder aux fichiers

II.

03

Comment les usagers considèrent ils la pratique de l'exploration ?

Evolution du média & des techniques

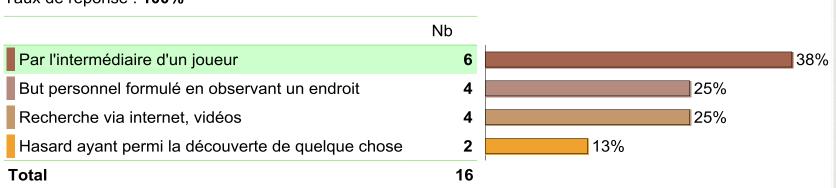


Découverte de la pratique



- 43% par l'intermédiaire du média & légendes apportées sur ses zones
 - o 25% But personnel en observant un endroit (hauteur, lieu improbable où se trouve quelqu'un)
 - 25% Recherche sur internet (tutoriels, recherche sur une rumeur, film d'exploration)
 - o 13% Découverte de la pratique par le hasard (bug, sauts sur la montagne)
- 38% des joueurs interrogés ont découvert l'exploration par l'intermédiaire d'un autre joueur





Collectif d'usagers forum « Ridpef »

11millions joueurs

Entre 1000 et 10000 joueurs par serveurs Francophones

Environ 3-4 explorateurs connus par serveurs



Forun

ayant posté au moins une fois

265 inscrits

actifs



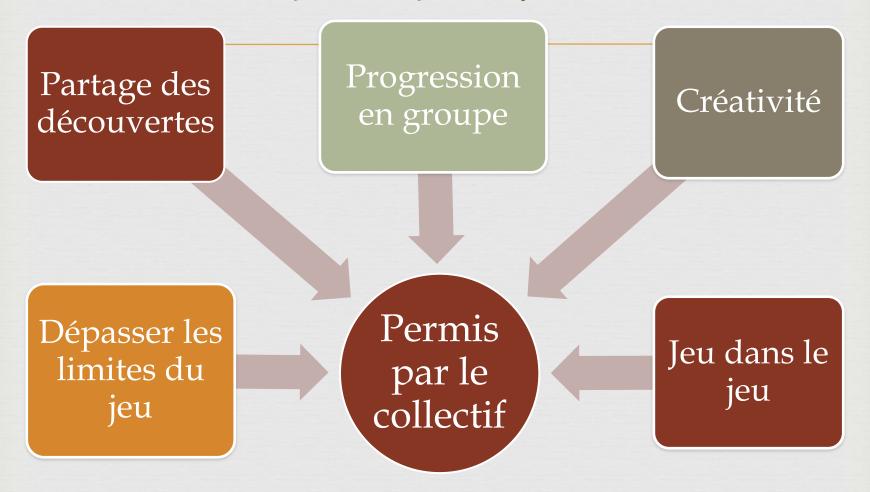
Environ 15 personnes régulièrement connectés

Complète le forum





Possibilités données par le forum, que ne permet pas le jeu



« Jeu dans le jeu » régi par des règles

Règlement & rôles:



- o Règles pour un pied d'égalité et de découverte par soi même
- Secret des techniques dans des parties privées, accès via « examen »
- Sépare déplacement et détournement en deux parties privées du forum « est » et « ouest »
- Une séparation qui sert de « filtre », gardant les passionnés

Média	Partie « Ouest » déplacement d'usage	Partie « Est » détournement d'usage
Forum	31 personnes	5 personnes
	29 personnes	
IRC	≈5 connectés	≈10 connectés

Pratiques et représentations

Ce qui intéresse l'acteur dans sa pratique

- Rierté personnelle d'avoir
 - Atteint par ses propres moyens quelque chose de peu fréquenté
 - Des connaissances originales autour d'un jeu connu
- Oésir de s'approprier et comprendre le jeu
 - Des connaissances apportées par l'exploration : lieux informant sur le processus de développement du jeu
 - o Connaissance des mécanismes du jeu

Une pratique qui vient dans certains cas remplacer le jeu

- Ca L'exploration, une activité qui prend du temps
- - o soit comme un « passe temps »
 - o soit comme une activité à part entière
- Passant souvent de l'un à l'autre, beaucoup d'explorateurs arrêtent le jeu par désintérêt après n'avoir pratiqué que de l'exploration
- □ Une position critique
 - Lassitude du jeu, répétitions et exigences
 - Un jeu qui s'est modifié au fil du temps ne convenant plus
- L'exploration leur permet de s'approprier entièrement le jeu qu'ils payent et avoir une pratique plus autonome et libre de l'espace offert par le jeu.
- (68% interrogés ont payé un abonnement uniquement pour explorer)

Conclusion

- Design et potentialités techniques permettent l'exploration
- Residence en la company de la
 - Le forum : un cadre qui vient soutenir la pratique de l'exploration + « jeu dans le jeu »
- Donnant un sens à la pratique
 - o dans sa forme collective
 - Fierté personnelle et compréhension du travail de dev
- - Contenu évoluant = évolution des techniques
 - Des stratégies de Blizzard dans laquelle des joueurs ne se retrouvent pas (compétition, répétition)
- Explique l'appropriation du jeu vidéo, l'adaptant à des valeurs (liberté) lui correspondant mieux et légitimant le coût financier
- Rypothèse : une forme de processus vers l'arrêt du jeu
 - Conserve le lien social sur IRC, le cas d'anciens, et utilisation d'IRC pour « parler d'autres choses » et « retrouver des amis »