

## Sociologie des médias

### Détournement d'usage, le cas de l'exploration des jeux vidéo en ligne

## Table des matières

Introduction & démarche méthodologique .....	2
Problématique : .....	2
Démarche méthodologique : .....	2
Introduction : .....	2
I. Détournement d'usage : dépasser les limites du média.....	3
1) Utilisation des fonctionnalités du jeu, dans le cadre d'une exploration non prescrite. ....	3
Objets et techniques .....	4
Exploitation de bugs.....	4
2) Détournement, exploitation du jeu pour atteindre des « lieux inatteignables ». ....	5
Aller toujours plus loin .....	5
3) Evolution du média & évolution des techniques.....	6
II. Limites « physiques » : utilisation de trois médias pour répondre à la demande de l'exploration, différente de ce qu'offre le jeu.....	7
2) Média n°2 : Le forum dédié aux passionnés d'exploration .....	7
Présentation du forum .....	7
Le forum et ses objectifs .....	8
Règlement & hiérarchie .....	10
3) Média n°3 : La discussion instantanée via IRC. ....	15
Utilisation d'IRC .....	15
Sens des acteurs .....	15
4) Un 4ème média : Youtube ; entre médiation de créativité et tutoriels individuels.....	15
III. Usagers & usage détourné : une situation marginale. ....	17
1) Quel sens donnent t ils à cette activité détournée ?.....	17
Quelle est la population concernée ?.....	17
Ce que l'individu recherche dans l'exploration ? .....	18
Quelle est l'importance donnée à l'utilisation du média dans sa conformité et dans sa forme détournée ?.....	18
2) Fonctionnement et fonctionnalités du nouveau média : des règles de jeu indépendantes, dans un jeu régissant ses propres règles.....	19
Un « jeu » régi par ses propres règles, dans un univers virtuel aux règles différentes. ....	19
Usage détourné et éthique .....	19
3) Une sociabilité permanente, le média sans le jeu, les rencontres IRL et les déterminants sur les parcours individuels de chacun. ....	19
Des « anciens » qui ne jouent plus. ....	19
L'influence de ces relations virtuelles dans le réel. ....	19
Des individus « marginalisés » eux mêmes dans la vie quotidienne. ....	19
Conclusion & ouverture .....	20
Bibliographie.....	21

« Qu'est ce qui se cache derrière l'interdiction ? Chaque interdit porte témoignage d'une liberté qui a été prise à un moment donné, d'une expérience qui a été tentée, d'un moment de vie qui a été investi indépendamment des règles et des habitudes. Chaque interdit est le témoin d'une liberté d'agir. »<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pascal Nicolas-Le strat Expéditions – 24 mai 2012 (agedelatortue.org/uploads/2012/10/Journal\_Expéditions\_24\_05\_12\_BD.pdf)

## Introduction & démarche méthodologique

### **Problématique :**

Comment l'usage détourné d'un média peut, dans une forme commune, créer ses propres règles ?

### **Démarche méthodologique :**

- étude de la communauté francophone RIDPEF ; regroupant des joueurs autour de la passion commune de l'exploration de world of warcraft.
- approche compréhensive : « quel sens ces personnes donnent à l'exploration ? » « Situation marginale face aux règles prescrites du jeu (positionnement) » « quelle population » ainsi qu'un « auto entretien », en tant qu'utilisatrice, et entretien des utilisateurs.
- l'appropriation « décalée » par rapport à l'usage conventionnel du jeu.
- trois médias : Jeu, Forum, IRC, trois terrains qui se complètent, répondent aux limites de l'autre.
- étude exploratoire, observations (passées et présentes) et petits questionnaires.
- en quoi le jeu / design du jeu offre des potentialités techniques qu'exploitent les usagers ?

Pour cette enquête, j'ai réalisé deux questionnaires de 10 questions et 5 entretiens. Elle est complétée par l'auto-analyse de mes propres pratiques dans le cadre de l'exploration. Chaque capture d'écran que je vous montrerais a été réalisée sur les serveurs officiels de Blizzard, sans utilisation de logiciels tiers.

J'ai conscience que les données statistiques sont particulièrement limitées, et ce pour plusieurs raisons : la limite de la version d'évaluation du logiciel sphinx et le manque de temps pour l'enquête qui donne un très petit échantillon de personnes ayant répondu dans la semaine où le questionnaire était disponible sur les serveurs de sphinx.

### **Introduction :**

Callon, Latour et Akrich nous parlent de l'appropriation individuelle des innovations techniques à travers les figures de *déplacement*, *d'adaptation*, *d'extension* et de *détournement* d'usage aux besoins personnels. Mais qu'en est-il lorsque la pratique est commune à plusieurs individus ?

L'étude de l'usage du jeu en ligne « World of warcraft » est particulièrement intéressante pour réfléchir à cette question, tout d'abord parce que le jeu lui-même offre un grand nombre de possibilités au joueur, ensuite parce qu'en tant que jeu massivement multijoueur, les individus peuvent créer des liens sociaux autour de cet usage décalé.

Une étude sur l'espace géographique dans les jeux vidéo<sup>2</sup> réalisée par Minassian Hoviget ouvre sur différentes problématiques sur lesquelles nous pouvons réfléchir, dont celle-ci « Les joueurs sont-ils de simples récepteurs passifs ou bien y a-t-il mise à distance critique ou détournement ? », y a-t-il une appropriation de l'espace du jeu par le joueur ? Ensuite, une étude de la pratique des joueurs en ligne réalisée par Raphael Koster présente le jeu vidéo en ligne comme un espace de liberté et une résistance aux règles instituées dans le quotidien, palliant à l'anomie ; comment alors comprendre un usage lui-même marginal, qui est celui du joueur recherchant un espace de liberté dans le jeu lui-même ?

On observe dans le cadre de l'exploration du MMORPG<sup>3</sup> World of Warcraft, de petites<sup>4</sup> communautés d'explorateurs, dont une francophone particulièrement connue appelée « Ridpef<sup>5</sup> ». Il s'agit d'un forum qui permet à des joueurs de tout serveur et de toutes factions de se rencontrer et de discuter autour de leur passion. C'est par l'intermédiaire de ce forum que je ferai l'observation et les entretiens de cette pratique.

Nous pouvons ici nous demander si, l'usage détourné d'un média peut, dans une forme commune, créer ses propres règles et ainsi pallier à l'usage défini du jeu vidéo lui-même.

Dans un premier temps je vous présenterais le jeu « world of warcraft » ainsi que l'usage détourné que le joueur « explorateur » seul peut en faire ; dans un second temps, je présenterais le forum francophone d'exploration, afin de

<sup>2</sup>ter Minassian Hoviget al., « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? » Pratiques et représentations spatiales des joueurs, L'Espace géographique, 2011/3 Tome 40, p. 245-262.

<sup>3</sup> Massively Multiplayers Online Role Playing Game : jeu de rôle en ligne.

<sup>4</sup> L'exploration étant une pratique très restreinte, le choix de ce forum se justifie par le fait qu'il soit presque le « seul », et que le second site existant (Ownedcore) rassemble autant les pratiques de l'exploration que des pratiques de hacking, serveurs privés et logiciels tiers, dans une politique totalement différente ; que j'expliquerais lorsqu'une comparaison sera utile.

<sup>5</sup> RIDPef : « Royal IDP Exploring Fondation », IDP faisant référence à "Itinérants Du Pestacle".

comprendre comment il agit sur la pratique elle-même. Enfin, j'étudierais la dimension sociale que cette pratique peut développer via le forum ainsi que les motivations des usagers.

## I. Détournement d'usage : dépasser les limites du média

World of Warcraft est un jeu massivement multi-joueurs développé par Blizzard Entertainment, sorti en 2004. L'univers représenté est un monde médiéval fantastique dans lequel les joueurs interagissent via des « avatars » qui leur sont propres. Le but du jeu étant d'augmenter son niveau en progressant dans l'univers via un système de quêtes, d'acquisition d'équipement, cumul de « hauts faits » soit par confrontation du joueur avec l'environnement (PVE) soit avec d'autres joueurs (PVP) du camp adverse.

### 1) Utilisation des fonctionnalités du jeu, dans le cadre d'une exploration non prescrite.

L'univers développé et imaginé par les « game designers » de World of Warcraft est très particulier lorsqu'on tente de le comparer à d'autres jeux actuels<sup>6</sup> dont les zones « pays » sont limités sous forme « d'instance », c'est à dire de fichiers séparés entre lesquels le joueur se déplace par l'utilisation de « portails ». Bien que WoW<sup>7</sup> possède aussi des petites zones instanciées, qui servent à regrouper un plus petit nombre de joueurs lors de leur progression en PVE (Donjon) et PVP (Champ de bataille), le reste du terrain sur lequel se déplace le joueur est représenté par des continents, n'ayant d'autres frontières visibles entre les zones que la mer et les montagnes.

Le joueur a aussi une grande possibilité de mouvement, comme la vue lointaine, les sauts, mais aussi les sorts, et les objets qui permettent par exemple d'augmenter la vitesse ; ce qui n'est pas toujours le cas dans les jeux vidéo. Cette liberté de mouvement et l'univers proposé par le jeu vidéo va, chez certains joueurs, être plus ou moins rapidement exploité vers un but d'exploration. Ces joueurs vont, individuellement ou par groupe d'amis, chercher à accéder à certains endroits du jeu qui, pourtant, n'offre aucune récompense dans le cadre du jeu lui-même.

*Yuna : « C'est vrai c'est un truc qui m'a plu euh... très tôt, dès que j'ai commencé à jouer à wow, j'avais un ami, on s'amusait à sauter un peu de partout sur les montagnes et tout et puis, voilà ! »<sup>8</sup>*

D'après une étude géographique de l'univers virtuel de WoW réalisée par Rodolfe Dumouch, l'exploration de ces zones semblerait avoir été, dans un premier temps, prévue par les développeurs dans une orientation de jeu d'aventure. Par exemple, certaines zones sont « visibles » lors de l'utilisation de moyens de transports aériens, et ne possèdent pas de chemin accessible au joueur pour s'y rendre, La curiosité le poussera à tenter de trouver un chemin par lui-même. L'hypothèse d'une pratique d'exploration prévue par les développeurs explique la présence de nombreux clins d'œil qu'on ne peut découvrir que par l'exploration des zones du jeu.

[Exemple du smiley sous Karazhan]

<sup>6</sup> Rapide observation des univers de «Star Wars The old republic» et «Guildwars2»

<sup>7</sup>WoW, abréviation de « world of warcraft »

<sup>8</sup>Entretien 1 (2min)



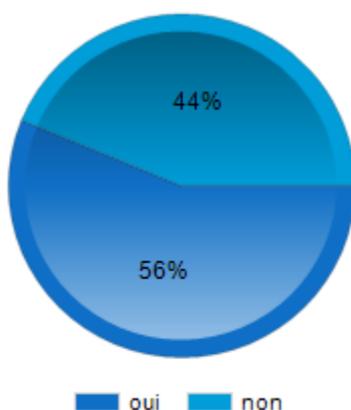
Jusqu'au patch 3 (Cataclysm) du jeu, l'exploration était particulièrement motivée par la présence de zones fermées, semblant avoir été abandonnées par les développeurs du jeu. Ces zones « non finies » mais présentes sur la carte a aussi motivé la curiosité du joueur. De plus, la mythologie de l'histoire du jeu a aussi un impact sur l'exploration, par exemple le « rêve d'émeraude », zone inaccessible, pourtant existante, et souvent évoquées dans le jeu lui-même. Dès la première version du jeu, certains joueurs ont inventé des rumeurs, des croyances qui permettraient d'accéder à certaines zones. Des vidéos faites sur serveurs privés appuient ces propos et vont d'autant plus attirer la curiosité du joueur « explorateur ». On a donc ici affaire principalement à l'exploration d'espaces conçus par les game designers, mais non prévus pour le joueur, mis de côté pour une mise à jour prochaine.

## Objets et techniques

Chaque joueur est limité à la création de 7 personnages par serveur, au début du jeu il était impossible de créer des personnages dans le « camp adverse ». En créant son avatar, le joueur choisit la « classe » qu'il veut

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

Taux de réponse : 100%



jouer, le choix de la classe permet des fonctions différentes, comme soigner, faire des dégâts, attaquer à distance.

Le joueur explorateur va chercher comment exploiter les possibilités de la classe qu'il joue en vue de la pratique de l'exploration. Ainsi, la prise de vitesse, le « contrôle à distance » d'un autre joueur, la téléportation sont des exemples de « sorts » qui peuvent être *déplacés* dans le cadre de l'exploration.

Certains « objets » que peuvent obtenir les joueurs vont aussi l'aider, par exemple un joueur qui n'a pas dans sa « classe » la possibilité de



ralentir sa chute, trouvera une potion ou un bijou le lui permettant.

Nous pouvons ici parler de techniques, que le joueur qui s'oriente vers l'exploration va chercher à découvrir, tester, exploiter au mieux pour accéder à une zone normalement inaccessible. En plus de *déplacer* son usage du jeu vers un but différent en recherchant à accéder à une zone qui n'apporte aucune récompense, le joueur va aussi *déplacer* l'usage qu'il a des sorts et objets proposés par le jeu.

Ici aussi nous pouvons mettre en avant la particularité du média « world of warcraft », qui offre un grand choix d'objets « inutiles » directement pour le but principal du jeu. Présents pour l'amusement ou le RP<sup>9</sup>, certains objets comme des « jouets contrôlables », des potions de transformations, qui vont s'avérer parfois indispensables pour l'explorateur.

Il arrive que la « race » du personnage ou son métier soit un atout, 56% des 16 membres de la « ridpef » ayant répondu au questionnaire disent avoir déjà créé un personnage en l'orientant vers le but de l'exploration. D'autres explorateurs préfèrent « ne garder que leur avatar de base, relevant les défis de des difficultés supplémentaires.

On a, dans un premier temps, des joueurs qui commencent par découvrir et expérimenter les usages qu'ils peuvent faire de leur personnage. Dans un second temps, ils développent ou orientent leurs techniques lorsqu'ils font face à des difficultés pour atteindre leur but.

*Sid « J'y suis allé petit à petit, j'ai fini par prendre le métier d'ingénierie juste pour ça »*

*Khamul « Sur le balcon, et en fait je regardais l'horizon j'me dis j'vois rien. Je me décale légèrement sur la gauche et je vois le néantespace, je me décale y'a rien, je me décale néantespace, je me décale y'a rien, je me décale néantespace. Alors je me dis « mais merde comment ça se fait ! » et j'ai voulu aller voir pour voir si c'était pas un faux décor de fond tout plat. Et là j'ai vu le machin énorme et je me suis dit « comment monter dessus ? » alors là je me suis rendue compte que j'avais besoin de l'ingénierie pour monter dessus. Alors j'ai monté mon ingénierie, je suis monté sur le coquillage. Et là je me suis dit « je vais faire des recherches pour voir si quelqu'un y est déjà arrivé » évidemment, quelqu'un y était déjà arrivé. Je refais des recherches, et je me dis « bon et si je vais tout en haut, est ce que quelqu'un y est déjà arrivé » et là rien... alors je suis monté tout en haut. » Evidement Kirov avait déjà réussi avec la même technique. »*

Dans ce second extrait d'entretien, on observe aussi comment le jeu vidéo attire parfois la curiosité de l'explorateur qui veut comprendre ce qu'il voit. De plus, on voit qu'il cherche clairement à parvenir à quelque chose de rarement découvert.

## **Exploitation de bugs**

En plus de l'utilisation détournée d'objets disponible dans le jeu, à des fins non prévues par le jeu, le joueur explorateur cherchera à aller « toujours plus loin », en exploitant des bugs du jeu vidéo.

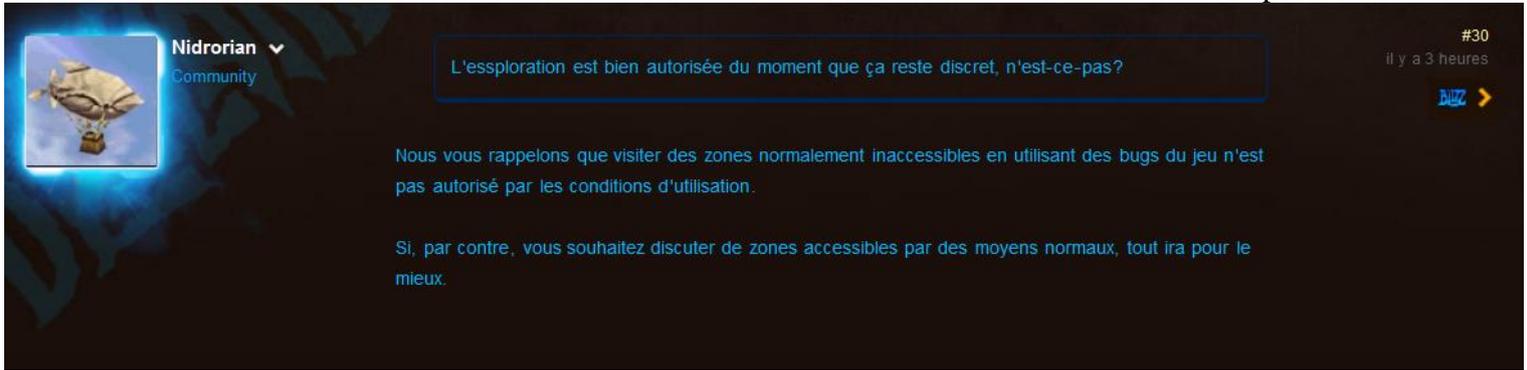
Les bugs apparaissent momentanément, ils sont plus ou moins rapidement corrigés par les développeurs lors des mises à jour. Si le joueur en comprend rapidement les mécanismes, il parviendra à exploiter ce bug autant que possible qui lui permettra d'accéder à des lieux jamais vus auparavant. Par exemple, durant le Patch 2 (warth of the lich king) un sort de prêtre va soudainement permette au joueur de longer une surface horizontalement ou verticalement.

[Exemple lévitation -vidéo-]

Il est important de noter que très peu de joueurs qui utilisent le jeu dans sa manière conventionnelle s'en rendent compte. Tout d'abord parce qu'il n'a pas l'occasion, ni la curiosité de longer une montagne en activant ce sort. Aussi parce que même s'il savait ou remarquait les possibilités offertes par le bug, il ne saura pas ou ne trouvera pas d'intérêt à l'exploiter. Sauf dans le cas de certains joueurs qui vont exploiter ces bugs à des fins prévues par le jeu. Par exemple, contourner une zone où le joueur devrait normalement se battre, pour parvenir directement à la fin de l'instance, et ainsi gagner du temps et des objets plus rapidement que les autres. Mais cette pratique est interdite par la charte de Blizzard, et, nous y reviendrons plus tard, n'est presque jamais pratiquée par « le joueur explorateur » qui se détourne totalement ou partiellement du but du jeu.

---

<sup>9</sup> RP : Role playing ; le joueur incarne son personnage, en lui inventant une histoire dont il partage la progression avec d'autres joueurs.



Pour reporter ces différents usages aux quatre cas de figure mis en avant par Akrich<sup>10</sup> (déplacement, adaptation et détournement), nous pouvons considérer l'utilisation d'objets et de bugs à des fins techniques d'exploration comme des cas de *déplacement* d'usage : « l'utilisateur modifie le spectre des usages sans introduire de modification majeure dans le dispositif technique ».

Un second cas dont nous allons parler prochainement, concerne clairement un *détournement* : ici « l'utilisateur se sert d'un dispositif pour un propos qui n'a rien à voir avec l'usage prévu ».

## 2) *Détournement, exploitation du jeu pour atteindre des « lieux inatteignables ».*

Là où les explorateurs vont plus loin que ce que permet l'environnement et l'interface du jeu vidéo est dans la modification des fichiers du jeu pour découvrir des lieux existants, mais inaccessible autrement. Ici, l'usager s'approprie du média « world of warcraft » et le modifie concrètement vers un usage *détourné*.

*Alequia*: « Hm, je pense que le terme "réappropriation" est adapté. Au final, on confisque un peu son jeu à Blizzard, héhé. Ça me rappelle un peu mes consoles... Quand je sentais que le jeu était à moi, et rien qu'à moi. Et pas à moitié à un Blizzard qui contrôle des serveurs. »

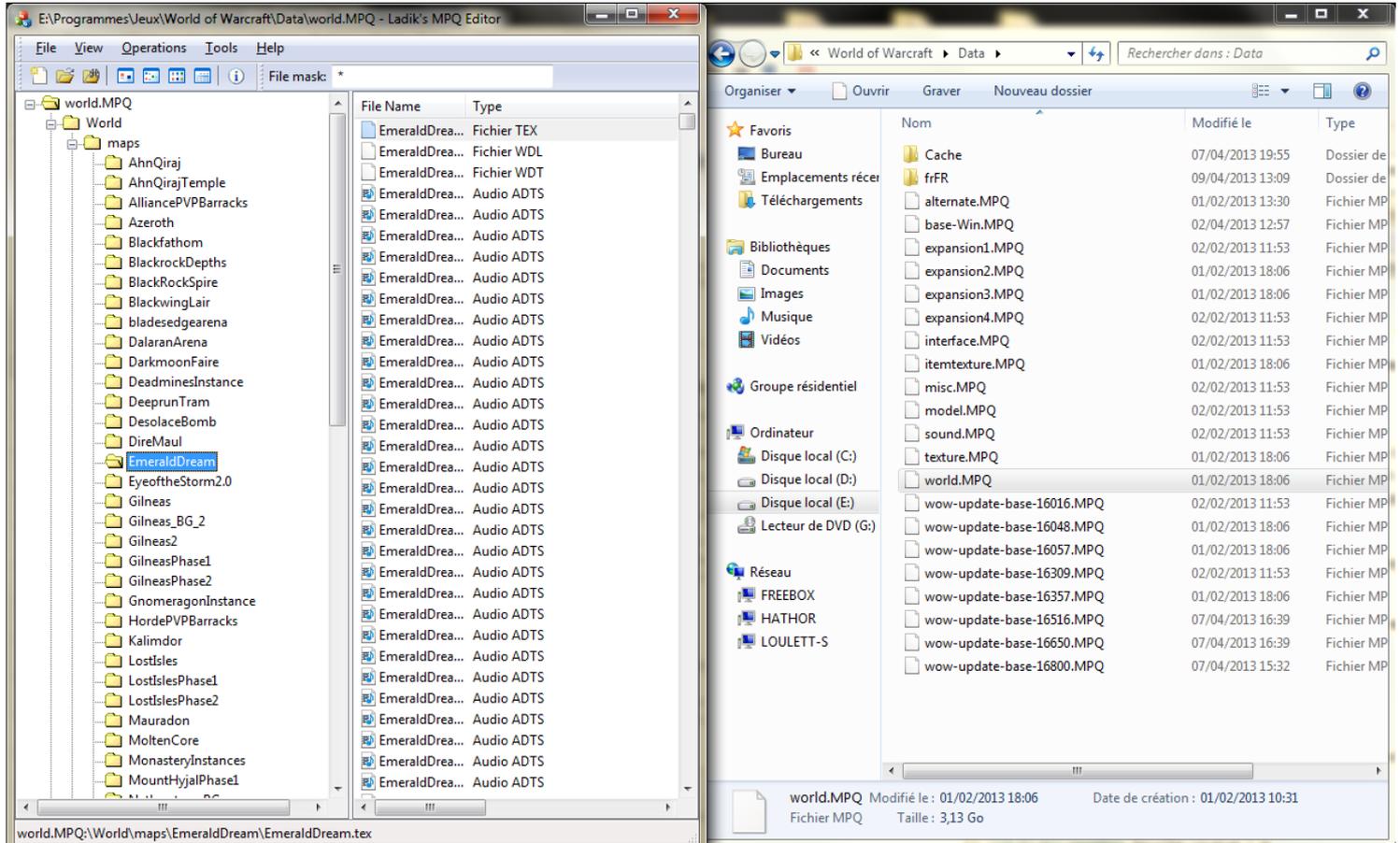
Dans le processus de développement du jeu vidéo en ligne World of Warcraft, on observe des abandons, des changements d'orientation, qui fait que certains projets restent inachevés bien que partiellement développés et existants dans les fichiers du jeu. Ces terrains constituent de véritables mystères tout autant qu'un terrain de jeu pour l'explorateur en quête de découvertes de plus en plus inédites.

Dans le désir d'aller toujours plus loin, l'explorateur développe le plus souvent sa curiosité par des recherches sur google, des rumeurs, des impressions d'écran, des vidéos qui prouvent l'existence réelle de certaines zones inaccessibles. Ceux qui ont des notions en informatique et en développement finissent par questionner l'existence réelle de ces endroits en les cherchant dans les fichiers du jeu vidéo.

*Hathor* : « effectivement il a été créé conçu à une étape où on voyait les choses de cette façon-là, c'est clair si on doit repenser wow maintenant, si on devait repartir à zéro le jeu serait pas pensé du tout pareil quoi, ça c'est clair et net. Même pour la même chose d'un point de vue clairement conceptuel je ne pense pas qu'il serait construit sur la même base. [...] Faut penser que c'est un des rares jeux qui existe depuis... ouais on peut dire pratiquement 10ans, et il tient encore le coup. »

Encore ici, world of warcraft a la particularité d'être un jeu vieillissant, et donc programmé de manière différente des jeux sortis récemment, par contrainte physique (le remaniement du jeu signifierait pour les développeurs un travail colossal), la base de la programmation du jeu, en tant que logiciel, reste la même, et reste donc facilement accessible par l'usager. De plus, l'exploration et le hack du jeu vidéo n'est pas récent, ce qui fait que de nombreux logiciels sont trouvable sur internet, pour faciliter l'accès aux fichiers protégés du jeu.

<sup>10</sup>Akrich, 1998



L'exemple ci-dessus montre en quoi les zones instanciées du jeu sont facilement repérables dans les fichiers du jeu. Ici, « EmeraldDream » est un terrain développé depuis la première version du jeu vidéo, mais jamais mis en ligne officiellement. L'existence de cet endroit dans les fichiers permet aux explorateurs de s'y rendre.

Cette manière de découvrir de nouvelles zones demande une certaine compétence, une manière de percevoir le jeu vidéo en tant que programme et pas uniquement en tant que jeu comme univers virtuel. Ce qui fait que les explorateurs ayant des connaissances en informatique y parviennent plus facilement. Mais cela n'empêche pas pour autant la progression de joueurs sans compétences. Qui acquièrent, seuls ou aidés les compétences nécessaires.

Dans le cadre de l'exploration sous une forme communautaire ; chaque membre du forum apporte du sien, de la découverte et recherche de techniques, à la « prise en main » du fonctionnement interne du jeu.

Les explorateurs les plus passionnés vont donc jusqu'à la découverte de zones « instanciées »<sup>11</sup> inaccessibles, ni par l'exploitation de bugs, ni par l'utilisation détournée de fonctionnalités du jeu, ni par l'escalade. Le but étant constamment de « découvrir toujours plus ».

### 3) Evolution du média & évolution des techniques

Si Blizzard accepte la pratique de l'exploration par les joueurs, tant qu'elle n'est pas réalisée via l'utilisation de logiciels tiers ou à des fins de tricherie, l'exploration est parfois rendue très restreinte par les développeurs lors des mises à jour. La surveillance des techniques de blizzard va énormément varier suivant les périodes. Notamment après d'importantes mises à jour. On remarque aussi comment blizzard est conscient de l'existence de la pratique de l'exploration, notamment par des sites comme ownedcore ou youtube sur lesquelles les « techniques » sont consultables par n'importe qui. Ce n'est pas le cas de la ridpef qui possède un afin de conserver les techniques le plus longtemps possible.

*Kyssah « c'était à cataclysm à chaque fois qu'il y avait un truc qui sortait sur ownedcore, blizzard nerfait ça dans la nuit, et puis après fin cata ils ont complètement relâché le truc, après à mop ils sont revenus et ils ont tout repris ; enfin c'est un peu par périodes »*

Le patch 3 particulièrement (Cataclysm) modifie complètement les continents sur lesquels interagissent les joueurs, dévoilant des parties de la carte qui étaient anciennement des terrains d'exploration. Ces terrains deviennent alors des terrains « communs » à tous les joueurs, prévus pour la progression du personnage via les quêtes. De plus,

<sup>11</sup>Rappel : chaque « instance » prend la forme d'un fichier différent dans le développement du jeu.

l'intervention de la « monture volante » permet au joueur de survoler librement le continent, cassant tout le rapport à l'espace précédent, où les montagnes servaient de frontières entre les zones.

Selon Rodolfe Dumouch, le développement de world of warcraft se détourne d'une exploration prévue par les concepteurs, vers la demande des joueurs pour une plus grande facilité du jeu. Ce changement d'orientation peut aussi s'expliquer par le rachat de Blizzard Entraînements par Activision en 2008. Il est important de noter ici comment la logique économique et des modifications à l'échelle des développeurs ont des répercussions directes sur les manières de jouer de l'usager. Contrairement à ce que ce dernier évoque dans son étude, l'exploration n'a pas pour autant disparue avec cette modification des pratiques voulues du jeu. Les joueurs « explorateurs » se sont adaptés, en privilégiant l'exploration d'instances, sortant à nouveau du cadre prévu.

Les mises à jour du jeu vidéo, demande parfois un changement total des pratiques. Celles-ci étant non prévues par le jeu et étant en partie une exploitation de bug, elles sont très variantes et instables, certaines pouvant disparaître, tandis que de nouveaux bugs ou possibilités voient le jour.

*khamul « à l'époque y'avait aucun moyen d'y arriver, c'était quelque chose d'arriver là. [...] on perds des techniques mais y'a quand même de nouvelles techniques qui apparaissent donc finalement ça ferme des possibilités mais ça en ouvre d'autres. Donc là karazhan c'était possible puis ils ont retiré le saut en l'air des bottes fusées, mais parallèlement on a le truc des totems tp rogues, c'est excellent ce truc-là ! Et puis après y'a encore eu le saut du mage qui va à 40000 à l'heure-là, ou le détournement de fly. Mais enfin ces deux trucs-là ont permis d'aller en haut, donc il y a des trucs qui disparaissent et qui apparaissent selon les mises à jour. Comme je dis c'est obligé qu'il y ait toujours des nouvelles techniques parce que de toute façon Blizzard a toujours modifié son jeu, il a toujours ajouté des nouvelles techniques aux classes. Bah par exemple le truc basique, le truc tout con quoi, le truc du rogue qui peut tp sur un allié, avant c'était pas possible. Ils se sont dit « bon ça leur donnera un peu de mobilité » et à nous ça nous a ouvert des portes énormes ! C'est des trucs comme ça qui font que ça fait toute la différence. Ça fait qu'il y aura toujours quelque chose de toute façon. »*

Ces changements de méthodes d'accès à certaines zones, semblent « faire partie du jeu » de l'explorateur. Ils se présentent le plus souvent comme « défi à relever », conscients que les barrières qu'ils rencontrent ont de bonnes raisons d'exister. Et cela peut même avoir pour effet de rendre la pratique d'autant plus intéressante puisqu'elle demande de la recherche et de la réflexion pour atteindre des zones très peu voir pas visitées par les autres joueurs.

*Khamul :« Blizzard doit mettre des murs invisibles, il est obligé de mettre des trucs pour empêcher les joueurs de sortir[...] si on pouvait faire un simple transfert du mage pour passer ça serait un peu débile. Donc c'est normal qu'ils renforcent les défenses au fur et à mesure ; parce que à force... Bah le transfert du mage par exemple ça se connaît à force, y'a des tuto, tout le monde peut le faire quoi. » [...] « je le vois plutôt comme un défi puis de toute façon ils nous laissent toujours des techniques ; quand ils nerfs un truc ils nous donnent toujours autre chose »*

## Synthèse media n°1 le jeu en ligne « world of warcraft »

Nous avons vu ici en quoi le jeu, son design et ses potentialités techniques font les usages. Car s'il permet des usages « conventionnels » via le système de quêtes et d'amélioration d'armure qui est très rapidement « enseigné » au fur et à mesure de l'avancée du joueur qui, automatiquement, recherchera des quêtes pour avancer ; la manière dont l'univers est conçu attire aussi des usages décalés.

Les zones non finies du jeu, créées par les développeurs, attirent la curiosité du joueur. Bien que créées, elles existent sans chemin pour y accéder. Souvent, les premiers explorateurs sont intéressés par une zone « survolée » via un moyen de transport du jeu, observant ainsi l'existence de la zone, ils tentent ensuite d'y accéder à pieds. Pratique perdue aujourd'hui à cause de l'implantation de « montures volantes » dans le jeu.

Maintenant que nous savons en quoi l'exploration du jeu de world of warcraft est rendue possible par le média qui est le jeu vidéo lui-même, et comment les joueurs « explorateurs » s'y prennent pour développer personnellement leurs techniques à des fins de découverte non prescrite. Nous pouvons nous demander quelle forme peut prendre cette utilisation détournée lorsqu'elle est commune à différents joueurs ; et comment un média externe au jeu vidéo peut encourager et donner un sens à cette pratique.

## II. Limites « physiques » : utilisation de trois médias pour répondre à la demande de l'exploration, différente de ce qu'offre le jeu.

### 2) Media n°2 : Le forum dédié aux passionnés d'exploration

#### Présentation du forum

Le forum<sup>12</sup> de la « Royal IDP Essploring Fondation » est le meilleur terrain d'observation permettant d'analyser cette pratique dans sa forme commune. Celui-ci regroupe différents joueurs de différents « camps ennemis » et de différents serveurs. Nous nous demanderons dans cette partie en quoi l'utilisation de cet autre média permet de répondre aux limites du premier, et comment il se développe dans un troisième média : IRC qui permet la discussion instantanée.

Tout d'abord, voici la présentation qu'on peut trouver sur le site<sup>13</sup> de la « ridpef »

*« The Royal IdP Essploring Fondation. Créée le 7 mai 2006 par le vénérable et admirable (au sens propre, vous pouvez le vénérer et l'admirer, en fait, vous le devez) Neirda, la RIDPEF était au départ une annexe des Itinérants du Pestacle<sup>14</sup> dédiée à la découverte des contrées inconnues d'Azeroth. Celle-ci est devenue au fil du temps une organisation à part entière qui a pour but de réunir dans le même manoir une bande de fous ayant pour point commun l'amour de cet art qu'est l'essploration.*

*La première organisation francophone entièrement dédiée à l'essploration, la RIDPEF existe maintenant depuis 5 ans, mais elle n'a jamais été aussi active qu'actuellement ! »*

On remarque ici la distinction volontaire entre « exploration » et « essploration », l'exploration étant ici désignée pour parler des « lieux communs » où le joueur reçoit des points et des récompenses en les explorant, tandis que l'« essploration » est réservée aux lieux auxquels le joueur n'a pas accès normalement. Voici comment est présentée « l'essploration » par la « ridpef » ainsi que le but de leur pratique.

*« L'essploration consiste à atteindre toutes les zones d'Azeroth et de Navarre cachées et sensées être inaccessibles aux joueurs normaux.*

*Le monde de Warcraft est rempli de lieux inconnus invisibles pour la plupart des joueurs, parfois magnifiques, souvent très laids qui ne seront peut-être jamais officiellement accessibles ! [...]*

*Notre but est donc de les trouver, si possible d'essayer de les trouver tous, d'y parvenir, de se prendre en photo devant en souvenir pour bien se la péter d'être arrivé là-bas, et enfin d'écrire ensuite de beaux comptes-rendus pour la célébrité, au cas où l'on ne se serait pas encore assez montré l'amour de la science, de la connaissance, et de la cartographie. »*

Nous remarquons donc ici une insistance faite sur la différence entre les « essplorateurs »<sup>15</sup> et les « joueurs normaux ».

Dans un entretien réalisé avec un essplorateur n'appartenant pas à la communauté, on peut remarquer cette insistance, cette distinction entre « eux » et « nous ». Le partage des « essplorations » réalisées permet au joueur de mettre en avant sa fierté de s'être rendu à tel ou tel endroit. Le partage sur un forum de guilde, par exemple, n'aura pas le même effet. Comme ça n'a rien à voir avec leur pratique du jeu, bien que ça attire une certaine curiosité, leur première réaction sera d'évoquer la pratique « hors charte » et le risque de perte du compte.

*Yuna : « si tout le monde le faisait ça serait moins rigolo [...] tout le monde le fait pas... ne pas faire comme les autres... J crois que, y'a de ça aussi. [...] genre Kalidar et tout, on n'est pas 36000 personnes qui y sont allés, si on est 300 au moins à l'avoir fait, c'est déjà pas mal! »<sup>16</sup>*

La communauté francophone de la Ridpef<sup>17</sup> permet donc de regrouper les joueurs partageant l'essploration du jeu

<sup>12</sup><http://www.ridpef-forum.org/>

<sup>13</sup><http://www.ridpef.org/>

<sup>14</sup>Premier forum réalisé autour de l'exploration : <http://pestacle.forumactif.com/>

<sup>15</sup>Maintenant que les termes sont définis, j'utiliserais « essploration » et « essplorateurs » pour désigner cette pratique ainsi que les joueurs qui s'y consacrent.

<sup>16</sup>Entretien 1 (2min et 44min).

<sup>17</sup>Royal IDP Essploring Fondation

vidéo en ligne de world of warcraft comme passion « marginale » commune. Sur la totalité des joueurs<sup>18</sup>, l'exploration doit représenter une minorité.

*Khamul* : « *Au final on se retrouve à 3-4 par serveurs* »

Bien que minoritaires, ces joueurs se rassemblent ou se font connaître via différents médias (Forums, Youtube, Sites, Blogs...) ; ce qui crée des communautés d'intérêt inter-serveurs et inter-royaumes, ce qui se détache totalement le but du jeu de la confrontation JCJ<sup>19</sup>. De plus, certains médias permettant ces communications entre joueur explorateur tendent vers un rapport international. (Ownedcore, ainsi que très récemment, la Ridpef).

## **Description du forum et ses objectifs**

Le forum de la communauté francophone « ridpef » s'inscrit dans différents objectifs, et se distingue par ses « règles » d'autres médias rassemblant ce type de joueurs. Très souvent, les utilisateurs trouvent le forum en faisant des recherches sur google.fr ou bien via le site d'actualités de judgehype, orienté vers les jeux blizzard. Un nouveau venu aura accès à très peu de parties sur le forum, dans lesquelles il peut discuter librement.

On peut voir clairement la façon dont les membres font usage de ce forum, qui sert d'intermédiaire entre le jeu vidéo et le joueur intéressé par cette pratique. L'exploration étant une pratique, comme nous l'avons vu, non prévue par le développement de world of warcraft, aucun dispositif n'est mis en place dans le jeu pour permettre aux joueurs de faire savoir ce qu'ils ont accompli. C'est là que se distingue fortement « l'exploration » de « l'essploration », car l'exploration est prévue dans le jeu sous forme de « hauts faits » qui indiquent que le joueur a découvert dans leur totalité les zones prévues du jeu. Rien ne sera mis en avant lorsque le joueur ira par exemple sur « l'île des MJ » bien que cette zone soit existante et ait les mêmes propriétés qu'une autre.

Le forum permet donc aux joueurs passionnés « d'essploration », de faire savoir aux autres membres les lieux où il s'est rendu, via la partie « avancée des essplorateurs ». Chacun possède, sous forme de CV un poste qui lui est propre et où il fait la liste de ses essplorations en première page, puis fait connaître sa progression. On compte environ 200 CV en tout, dont une 20aine d'actifs. Le CV est un espace qui appartient à l'usager qu'il présente comme il le souhaite, l'objectif étant de prouver qu'il a bien été à tel et tel endroit via des impressions d'écran qui le prouvent. Cette liberté permet beaucoup de créativité, certains CV existent sous forme de liste simple, de BD, de photos, de récits et parfois de vidéos.

« Le salon de thé » permet la discussion sur d'autres sujets, dont le « recensement des essplorateurs » qui permet aux usagers de savoir comment retrouver un joueur dans le jeu. (Serveur, niveau, faction)

La partie « défis et événements » montre comment le collectif des utilisateurs sont particulièrement reliés entre le jeu et le forum, et en quoi le forum pallie aux manques du jeu en matière d'essploration. Cette zone permet aux usagers d'organiser des événements collectifs d'essploration<sup>20</sup>, mais aussi d'organiser des jeux qui demandent une présence à la fois sur le forum et sur World of warcraft. Par exemple « le jeu de piste » demande à un joueur de poser un « screen »<sup>21</sup> d'une zone atteinte, et demande au suivant de l'atteindre pour proposer à son tour son défi. On trouve parfois des concours de screens, où les membres votent pour désigner un gagnant. On voit bien ici comment le jeu vidéo et le jeu mis en place par les joueurs sont interconnectés et dépendants l'un de l'autre.

*Khamul* : « *-Après je prends un screen c'est cool, et puis je le poste quoi.* » « *- Est ce que la ridpef permet ça encore plus* » « *- Ouais parce que effectivement je pense que certains poteaux je les aurais pas fait si non ! Parce que enfin, c'est juste, si j'ai personne à qui y montrer si tu veux, c'est une petite motivation en plus.* »

On peut voir ici comment le forum incite les joueurs à aller toujours plus loin, dans sa forme.

Une partie appelée « bibliothèque du manoir Von Mortekai » nous ramène à la dimension RP<sup>22</sup> du forum. Tout d'abord le « manoir » désigne un imaginaire commun aux membres lorsqu'ils se représentent le forum, ensuite les « lieux » du manoir représentent les différentes parties du forum (salon, ailes, tours, jardins) qui sont accessibles suivant l'implication et/ou la progression du membre en particulier. Dans cette partie on trouvera les « comptes rendus » des joueurs présentent leurs récits d'aventures, parfois commune à différents joueurs, qu'ils présentent dans

<sup>18</sup>Il est hélas, impossible d'obtenir des chiffres exacts sur la population de World of Warcraft, même suivant les serveurs, ces données étant considérées comme confidentielles.

<sup>19</sup>JCJ : Joueur Contre Joueur. Des camps opposés de joueurs pouvant se battre entre eux, de manière prédéfinie dans la programmation.

<sup>20</sup>Le plus souvent propres à la ridpef, et parfois relayés via Judgehype et la TeamGo.

<sup>21</sup>Screen : manière courante de parler d'impression d'écran.

<sup>22</sup>RP : Role playing, façon de jouer en se mettant « dans la peau de l'avatar » et en prenant en compte son « histoire ».

une dimension RP et avec un but esthétique, tout en ayant pour sujet principal l'exploration de zones du jeu.

Enfin, le Backstage concerne tout ce qui n'est pas prévu par les autres parties sous forme de discussion libre.

The screenshot shows a forum interface with a dark theme. At the top, there are navigation tabs for 'SITE' and 'FORUM'. Below the header, the forum title 'The Royal IdP Exploring Fundation' is visible. The main content is organized into several sections, each with a circular icon and a title:

- Les salons du manoir Von Morteikä**
  - Salon de thé**: Parce que finalement, le thé c'est mieux que le café. Ici, l'on discute d'exploration, mais aussi des dernières nouvelles d'Azeroth, d'Outreterre et de divers plans parallèles... Les explorateurs de tout les royaumes sont ici, alors attention à votre standing !  
Modérateurs: feangren, Concierge fou., Quasi-modos., Vache folle - super paladin
  - Avancée des explorateurs**: La chose dont vous aviez toujours rêvé : ici, vous pouvez ouvrir un sujet avec votre nom et rien que votre nom, et nous montrer votre impressionnant CV !  
Modérateurs: feangren, Concierge fou., Quasi-modos., Vache folle - super paladin
  - Défis et événements**: Venez relever les Défis organisés régulièrement par la R.I.d.P.E.F. pour devenir l'Explorateur Superstar du moment ! Venez participer aux z'événements exceptionnels proposés par vos animateurs préférés.  
Modérateurs: feangren, Concierge fou., Quasi-modos., Vache folle - super paladin
- La bibliothèque du manoir Von Morteikä**
  - Compte-rendus**: Envie de consigner vos récentes découvertes exclusives, de vous montrer sous tous les angles, afin de frimer un max ? Venez raconter vos aventures ici !  
Modérateurs: feangren, Concierge fou., Quasi-modos., Vache folle - super paladin
  - Le caveau de l'Archéologie**: Une pièce en sous-sol fraîchement aménagée pour l'exposition des découvertes Archéologiques.  
Modérateurs: feangren, Concierge fou., Quasi-modos., Vache folle - super paladin
- Le backstage**
  - Le backstage**: OuuuUuUiiiiiiiiiiiOooOoUuuuAaAh !! J'ai des places en BACKSTAAAAGE !!! Ici, on peut raconter tout et n'importe quoi. Bon c'est vrai on peut aussi le faire ailleurs, mais ici c'est l'endroit PERTINENT pour ce faire.  
Modérateurs: feangren, Concierge fou., Quasi-modos., Vache folle - super paladin
  - Tumulus de l'Intendance**: Dédié à la gestion du forum RIDPEF et du site. Remarques, reports de vilains bugs, suggestions sont bienvenues ici !  
Modérateurs: feangren, Concierge fou., Quasi-modos., Vache folle - super paladin

At the bottom of the page, there is a login section with fields for 'Nom d'utilisateur' and 'Mot de passe', a 'Connexion automatique' checkbox, and a 'CONNEXION' button.

## Règlement & hiérarchie

Le forum communautaire autour de la passion de l'exploration se distingue du forum d'une guildes en de nombreux points. De plus, le règlement des communautés d'exploration leur sont propres, et crée des fonctionnements très particuliers et différents en fonction des objectifs. Bien qu'il y ai très peu de forums dans ce genre-là, reliant exploration et world of warcraft, nous pouvons le comparer avec Ownedcore<sup>23</sup>. Ce dernier traite de l'exploration, mais aussi ouvertement du hack, des bots, des serveurs privés, et s'éloigne d'autant plus des conditions d'utilisation de world of warcraft. La hiérarchie et le but sera totalement différent : sur ownedcore les joueurs « montent en grade » par la présentation de « tutoriels » expliquant comment se rendre à tels ou tels endroits (dans le cadre de l'exploration), et en contribuant financièrement au site.

Dans le cadre de la ridpéf, les tutoriels sont interdits et ce n'est pas cela qui permet à l'utilisateur de « monter en grade ». Bien au contraire, un nouveau venu présentant une technique d'exploration sera mal accueilli voir rapidement exclu par la modération si il insiste. Le processus de « sélection » des joueurs est très différent de ce qu'on trouve dans les guildes. Une guildes demande souvent beaucoup de compétences, un engagement à long terme, un « minimum

<sup>23</sup><http://www.ownedcore.com/>

requis », des échanges<sup>24</sup> qui vont permettre de créer des liens de confiance.

Ici, on trouvera surtout des exigences langage, dans l'utilisation correcte du français, et de conformité aux règles qui vont d'elles-mêmes trier les joueurs en leur permettant ou non l'accès aux différentes zones du forum. Les modérateurs discutent ensemble dans une partie qui leur est dédiée, de l'entrée ou non de certains membres selon la « confiance » qu'ils semblent inspirer.

Le système de la ridpef fait qu'il n'y a aucune sélection au départ, tant que la personne respecte les règles du forum. On remarque pourtant malgré cette non sélection, que de nombreuses personnes s'inscrivent sur le forum sans parler, puis au bout de quelque mois d'inscriptions, de présentera par le CV. Les joueurs, agissant comme dans un processus de sélection de guildes, s'exigent à eux même d'acquérir un certain nombre de compétences et d'explorations avant de se présenter sur le forum. Dans la peur de « ne pas être à la hauteur » et d'être qualifié de débutant.

Très souvent, ils se jugent eux même lors de la création de leur CV, dans le titre : « Jeune exssplorateur », « essplorateur débutant », « un petit nouveau qui part de 0 ». Au début ou à la fin de leur CV, ils jugent leurs connaissances, en disant « c'est pas grand-chose », « mon avancée assez...maigre ». Ils expliquent eux même qu'ils ont passé du temps, avant de poster. « J'essplore depuis déjà...\*jette un œil sur son calendrier poussiéreux datant de la guerre des sables changeants\*, disons un bon moment. Tapi dans un recoin sombre, j'observe depuis quelques temps les activités des membres du manoir. C'est pourquoi j'ai décidé, après de longues heures de réflexion poussées, de présenter la liste de mes visites d'Azeroth. »<sup>25</sup>

On peut voir dans les membres qui ne postent jamais une forme d'auto exclusion, elle peut être liée à

- La personne ne possède pas les caractéristiques nécessaires pour se présenter (serveurs privés, langue -parfois non francophones- ) ou possède d'office une mauvaise réputation.

Par exemple, s'il appartient à une autre communauté sous le même pseudo, il peut être connu de la ridpef.

- La personne se connecte en simple curieux, pour savoir si la connexion offre quelque techniques, ou postes invisibles déconnecté.

C'est souvent le cas après la sortie d'un « film ridpef » ; qui se fait connaître via les forums officiels ou des sites comme judgehype.

- La personne procède par une autre démarche, en venant sur le forum il a accès aux pseudos, au profil et aux coordonnées du joueur qu'il contactera en jeu.

J'ai par exemple été personnellement contactée en jeu, par des personnes de mon serveur ou non, pour parler d'essploration. + *Khamul* : « *moskau est venu me whisp, jy'en a beaucoup qui sont venu me whisp, y'a même des allemands...* »

- La personne a conscience de l'importance de l'implication pour monter en grade, et préfère rester un certain temps dans l'anonymat, le temps de se « préparer »

Dans ce dernier cas, soit la personne fini par se présenter, soit elle peut considérer qu'elle « n'est pas à la hauteur » ou n'a pas le temps de s'impliquer activement et rester dans l'ombre. Il arrive que l'explorateur se donne à lui-même un objectif à atteindre, comme condition d'entrée. Car l'implication, le nombre de posts, la présence, joue un rôle important dans l'intégration ; d'autant plus qu'elle est une condition pour l'accès à des zones du forum. D'autant plus qu'une certaine maîtrise des techniques et du vocabulaire d'exploration est nécessaire pour postuler. Par exemple, savoir ce qui est considéré comme une exploration classique, une zone clonée, une instance clonée...

Pourtant, le premier post sur un cv est très rapidement suivi de messages de bienvenue, la personne est « intégrée d'office ».

<sup>24</sup>« Je, nous Jeu »

<sup>25</sup><http://www.ridpef-forum.org/t1236-tonnerre-essplorateur-perdu-dans-le-temps>

Et oui, tout comme un poulet, ce manoir à deux ailes. Des ailes secrètes.

Dans ces coins sombres, et désormais rénovés avec un gout douteux pseudo romantico-rococo-gothique mais néanmoins confortables, l'on discute entre deux chopines des sujets que la plupart n'abordent qu'avec crainte.

Dans ces endroits réservés aux plus grands d'entre nous, les savoirs se rencontrent, et de nombreux secrets sont dévoilés.

#### - Aile Ouest :

Dans cet endroit, l'on discute d'escalade, de murs invisibles, et autres joyeusetés du même genre. Certains secrets tel l'otherworld ne sortiront jamais de ces murs... Si vous pensez avoir la tête suffisamment accrochée à vos épaules, et vos pieds à la paroi, celle-ci est faite pour vous.

A savoir que quelques prérequis sont nécessaires...

- 15 Essplorations "classiques".(rien de tel qu'une p'tite ballade entre deux montagnes)

- 15 Zones clonées (parfois appelées "instanciées")

- 4 Instances clonées (parfois appelées "non instanciées")

- 8 essplorations en instance.

- Maîtrise de 4 techniques d'essploration. Qui permettent de passer des murs invisibles ou grimper de jolies montagnes, etc... Ces techniques ne doivent pas avoir de pré-requis de classe, ni de métiers.

#### - Aile Est :

La fameuse aile des "grands mystères". Elle est entièrement dédiée à certaines essploration toutafé particulières et pesstaculaires, mythiques, et enviées par un grand nombre. Ces grands mystères, vous l'avez deviné, incluent le rêve d'émeraude, exterior-test, l'azshara crater...

Du fait de l'existence de cette section du manoir, aucune discussion sur ces essplorations ne sera tolérée en dehors de cette aile.

Pour y entrer, il suffit simplement de savoir accéder à cinq de ces grands mystères, et de connaître un certain nombre de petites choses...

Pour entrer dans l'une des deux ailes, un minimum de 64 messages est requis. Évidement, c'est modulable selon la teneur des messages. Il faut également une ancienneté d'un minimum deux mois, avec une présence un minimum régulière, sauf exceptions.

Si vous pensez réunir les pré-requis pour l'une ou l'autre des deux sections privées, merci de créer un nouveau sujet dans cette partie du forum. Un examinateur s'occupera de vous bientôt.

Pour ce nouveau sujet, merci de respecter les contraintes suivantes. C'est simple. Tout d'abord le titre du sujet doit se présenter de cette manière :

*Aile est (ou ouest) - Roger - serveur - faction*

Dans le message, donnez un lien vers votre CV.

Ensuite, un examinateur ou un modo s'occupera de vous.

PS : Il est à noter que certaines personnes peuvent être invitées dans ces ailes sans qu'elles aient à postuler.

La montée en « grade » est ici très particulière à la ridpef, qui est peut-être la seule communauté francophone traitant de l'exploration dans World of warcraft<sup>26</sup>. Les explorateurs parviennent aux parties du forum traitant des méthodes d'essploration uniquement après avoir passé un « examen ». Il doit présenter une bonne connaissance de l'exploration, et réussir un test en jeu, où un « examinateur » observe s'il correspond aux critères. Ensuite, l'accès est validé ou non par l'administrateur, après avoir pris connaissance du déroulement de l'examen.

On note ici que les usagers font une claire distinction entre le *déplacement* d'usage et le *détournement* d'usage. Qui sont deux techniques utilisées dans le cadre de l'essploration de wow pour parvenir à la même fin d'essploration mais ouvrant la voie à des découvertes totalement différentes.

- « L'aile ouest »<sup>27</sup> : concernera les techniques qui reprennent les éléments présents dans le jeu (objets, bugs, sauts) et les utilise, les oriente vers la pratique de l'essploration.

On note l'importance des explorations en groupe qui incitent vers la recherche qui est ensuite partagée sur le forum.

<sup>26</sup>Ownedcore étant anglophone, et ayant des règles totalement différentes.

<sup>27</sup>Rappelons que le forum est présenté comme un « manoir » ayant différentes portes, accès, que le joueur traverse. Ceci est du à l'orientation RP (Role playing) présent lors de la création du forum.

khamul « toutes les explorations que j'ai fait récemment c'est en groupe [...] on les fait à trois et ... bah parallèlement ça ouvre à plus de possibilités aussi parce qu'on est à trois à réfléchir, donc forcément on a plus d'idées, et chacun apporte sa pierre à de nouvelles techniques qu'on peut développer. Par exemple c'est kyssah qui a trouvé comment utiliser le totem et le puits, puis après c'est moi qui ai développé –enfin déclenché l'idée- le totem intermédiaire et la déco ».

- « L'aile est » : concerne le détournement total de certaines parties du jeu, via la modification des fichiers. Pour permettre par exemple, de faire apparaître une zone au lieu d'une autre lors de la connexion du joueur.

Même sans avoir de connaissances en programmation, des personnes apprennent à programmer pour s'impliquer d'autant plus dans la ridpef :

*Kyssah « j'avais quand Mjo a commencé je voulais m'y mettre avec elle pour aller trouver certaines choses, comme elle m'avait demandé un peu d'aide moi ça m'intéressait. [...] je m'y suis remis un moment, j'aime bien [...] j'ai utilisé wow pour apprendre ça mais c'était aussi pour, un moyen d'apprendre, parce que finalement les programmes sont assez simples à faire, puis c'est motivant, donc je sais un peu programmer maintenant. Et je sais que je pourrais faire d'autres projets pas forcément en rapport avec wow ».*

La distinction entre les différents usages, dans deux parties distinctes du forum, à des fins d'exploration du jeu vidéo est fortement ressentie par les usagers eux même. Certains refusent d'entrer ou de postuler dans l'aile est car ça ne correspond pas à leur « façon de voir l'exploration ».

*Zaza : « moralement, je ne ferais sans doute jamais certaines choses que font els ridpefiens [...] ça donne envie, c'est beau, mais ça dépasse ma définition de l'essplo (personnelle hein, je vais pas vous taper :D) ce serait que pour moi, je continuerais à essplo qu'avec ma barre d'espace et ma chute lente, et basta »*

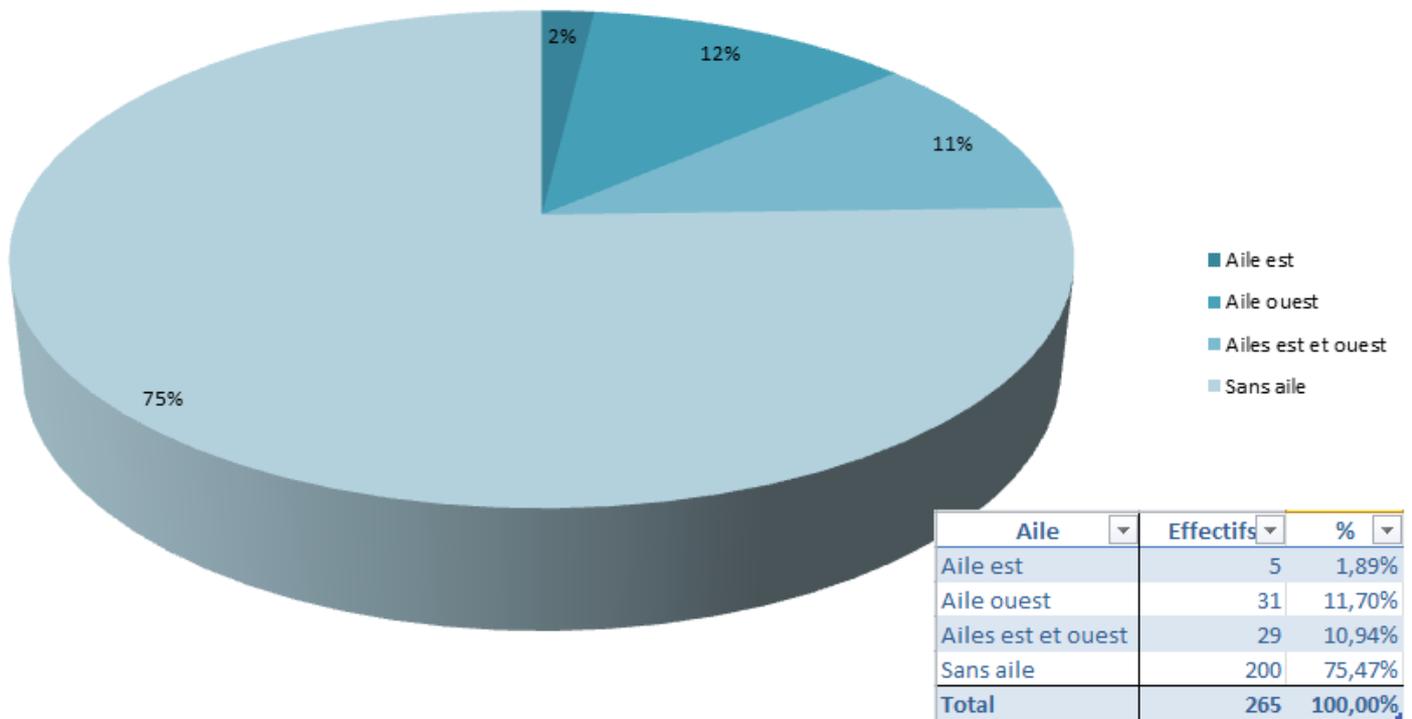
*Hathor « ça dépend aussi ton feeling aile ouest aile est ; est ce que tu préfères aller gratouiller dans les fichiers, ou est-ce que tu préfères aller gratouiller autre chose. Te dire qu'utiliser tel ou tel objet c'est une question d'affinité tout simplement. Je vais te prendre deux contrastes, tu prends Mjollna qui est vraiment très... malgré qu'elle ait fin elle a une très bonne logique mais qu'elle est très mauvaise en maths, elle s'en est super bien sortie en aile est ! Voilà puis tu as des gens comme Marti qui seraient jamais allé bidouiller un fichier mais pourtant ils savent très bien escalader des montagnes, chose que mjo avait du mal. Donc c'est vraiment une question d'affinités. »*

*Kyssah : « séparer en model edit ou non je trouve que c'est bien, enfin ça devrait limite être deux ridpef différentes mais bon. Parce que ça a tellement rien à voir que ça pourrait vraiment être deux communautés différentes. »*

L'accès à ces ailes, plus qu'une hiérarchie, permet aux explorateurs qui veulent aller encore plus loin, de travailler ensemble, de rechercher activement comment utiliser telle ou telle fonctionnalité qui apparaît dans le jeu. Environ un quart des membres ayant posté au moins une fois sont dans une aile. Il faut noter qu'un grand nombre de personnes sur ce graphique sont inactifs, particulièrement chez ceux qui n'ont posté qu'une fois, qui doivent être environ 100 membres. La plupart des gens accèdent plutôt facilement aux ailes à partir du moment où ils passent le test, aussi, un grand nombre de personnes très actives n'appartiennent à aucune aile par choix, et ne sont absolument pas rejetées.

*Hathor : « c'est ça qui est chouette et que j'aime bien dans cette communauté c'est que le fait d'être gradé par ailes c'est juste quelque chose de purement symbolique et y'en a pas un qui va te prendre de haut par rapport à ça [...] c'est pas non plus un prérequis pour continuer, ça n'empêche pas de rester là, on est pas obligé d'avancer, on sera toujours aussi bien reçu et accueilli par les autres. [...] je suis peut être que blanc mais j'ai été apprécié, on m'a dit « wha c'est chouette » et voilà, même si on est en bas de l'échelle on peut se faire entre guillemets distinguer par ce qu'on a fait, on y est arrivé. »*

## Accès aux ailes du forum parmi les inscrits ayant posté au moins une fois



L'accès à une aile n'est donc pas un statut hiérarchique mais plutôt une possibilité de s'impliquer encore plus dans l'exploration, en partageant des techniques et en recherchant ensemble des moyens d'améliorer les possibilités de l'exploration. Cela en choisissant le domaine qui intéresse le plus l'utilisateur, dans lequel il est le plus compétent. Bien sûr, il est possible de posséder les deux accès.

On remarque une plus faible proportion de joueurs appartenant uniquement à l'aile est qu'à l'aile ouest, cela s'explique par les compétences très techniques nécessaires pour ce type d'exploration. (hack, programmation...); la plupart du temps les membres de l'aile ouest, accèdent ensuite à l'aile est, et font ainsi partie de la proportion des personnes possédant les deux ailes. La démarche contraire arrive mais est moins fréquente.

Les accès à la modération ou aux parties « cachées » du forum dépendent beaucoup des périodes, de l'implication particulière des usagers : par exemple si un « film d'exploration » est en cours, des accès sont créés pour les intéressés, l'accès à la modération dépend des besoins du forum et choisis des membres très actifs et impliqués. D'autres statuts existent, comme celui d'examineur ou d'animateur, les premiers organisent les tests d'entrée aux parties du forum, les seconds s'occupent de créer et d'organiser des événements, des concours qui rassemblent les explorateurs dans le jeu pour des explorations collectives.

*Sid : « au début c'était quelque chose, on était peut-être une centaine ça marchait du tonnerre, y'avait des gens qui se bousculaient pour entrer dans les ailes secrètes, c'est un truc qui marche moins bien aujourd'hui. Je me souviens d'instiie qui est la première à être entrée dans l'aile est, elle y a passé des nuits blanches entières elle était super contente. [...] c'est un truc que j'adorais aussi qui m'a poussé au défi, c'était d'avoir le plus de parties possibles sur le forum, genre secrètes etc. C'est un truc que j'adorais, je suis le premier à être entré dans l'aile nord est modifié, j'étais super content. »*

Exemple du forum avec un certain nombre d'accès



### 3) Media n°3 : La discussion instantanée via IRC.

#### Présentation d'IRC

Un dernier média est utilisé dans le cadre de la communauté francophone de personnes pratiquant l'exploration dans le jeu en ligne World of Warcraft. Car si le forum permet de répondre à la limite qu'impose le jeu dans son découpage en « serveurs » et de « camps ennemis », de mettre en avant et partager des pratiques effectives non prévues par le jeu, et de créer un univers propre avec ses règles et ses jeux, il existe encore la limite de la discussion instantanée.

IRC (Internet Relay Chat) est un protocole de communication textuelle sur internet, conçu en 1988 qui permet la discussion instantanée par groupe ou en privé via la création de canaux de discussion. Par sa simplicité d'utilisation, il n'est pas nécessaire de créer un compte pour l'utiliser, il n'y a pas non plus de mot de passe pour accéder aux canaux.

L'utilisation d'IRC répond aux besoins auxquels le forum ne répond pas : la discussion instantanée, qui permet aux personnes d'échanger, de rechercher à exploiter le jeu, partager des idées et proposer des explorations de groupe. L'entrelacement des usages de trois médias (WoW, Forum, IRC) répond au besoin collectif des explorateurs de partager et de développer pleinement leur pratique de manière collective.

Le canal #ridpef est accessible à n'importe qui et est soumis au même règlement que le forum (pas de discussion sur les techniques), deux autres canaux existent pour l'aile ouest et pour l'aile est, qui sont communiqués lorsque la personne y a accès. On trouve régulièrement une dizaine de membres actifs sur IRC, le plus souvent dans le canal général, ensuite celui de l'aile est puis celui de l'aile ouest. L'utilisation d'IRC semble beaucoup dépendre du joueur que de son ancienneté, bien que les nouveaux venus viennent timidement sur le canal, certains restent plus activement que d'autres.

-IRC est disponible dans un but du collectif, cela permet 1) discussion personnelle 2) discussion instantanée dans le cadre des ailes 3) discussion commune de personnes se retrouvant tout le temps On remarque des utilisations différentes de chaque canaux :

Par ailleurs, certains membres très actifs en exploration ne passent que momentanément sur le canal, souvent pour poser une question sur les espaces de discussion spécifiques aux ailes.-

- Le canal aile Ouest : Il est très peu actif, ou le sera de manière spontanée à un moment où une question sur une technique est posée, la plupart du temps les explorateurs s'en servent pour se donner rendez vous en jeu et tester des méthodes d'exploration.

*« Moins actif parce que t'es obligé d'être In Game pour tester les techniques, ce qui fait que tu ne peux pas aller si vite. »*

- Le canal aile Est : Il est très actif, bien plus occupé que le canal Ouest et « indispensable » [entretien kyssah]. Etant donné qu'il s'agit de programmation, le travail de recherche en collectif permet d'avancer rapidement.

*Kham : « IRC c'est super utile, surtout le chan est en fait, c'est super utile le chan est. Parce que des fois il y a des heures et des heures de conversations hyper instructives. Moi je reste connecté pour rien loupé au cas où il y a quelque chose. Et puis c'est là qu'on fait des recherches. [...] c'est une réflexion commune qu'on pourrait faire sur le forum mais ça serait beaucoup plus long ! ça prendrait des pages et des pages alors que là on peut discuter sur irc, c'est indispensable, c'est complètement indispensable. »*

- Le canal principal : accessible à tous, fait communiquer des personnes qui se voient régulièrement de cette manière depuis déjà quelques années. La discussion est le plus souvent totalement externe au sujet de l'exploration. Les thèmes abordés sont souvent le jeu en lui-même, des « mises en scène » -le canal IRC est souvent imaginé comme un salon, les individus peuvent entrer dans une forme RP via la commande /me permettant de dire « pseudonyme prend un café »-, des blagues compréhensibles principalement par ceux qui se connaissent faisant références à des choses passées etc. C'est surtout un espace convivial où des personnes habituées à se voir se rencontrent.

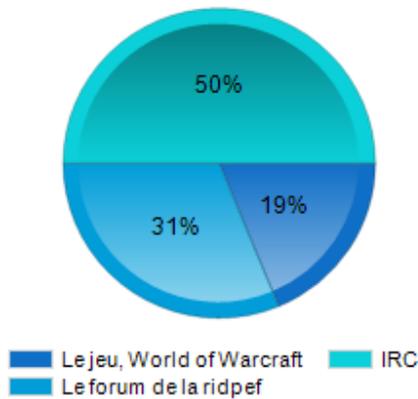
A la différence de ce que A. Largier remarque dans « je, nous, jeu », où les individus quittent le « forum » pour aller directement à la discussion personnelle ; les joueurs passent ici par un intermédiaire plus collectif avant de chercher à se connaître en privé.

## Utilisation d'IRC ; Une sociabilité permanente, le média sans le jeu, les rencontres IRL et les déterminants sur les parcours individuels de chacun.

J'ai réalisé un questionnaire de 10 questions<sup>28</sup>

### 3. En tant que membre de la Ridpef, quel outil fréquentez vous le plus ?

Taux de réponse : 100%



resté disponible pendant une semaine sur le forum autour de la question de l'utilisation d'IRC, de WoW et du forum. Les réponses ici sont limitées aux 16 personnes ayant répondues.

Parmi ces membres, on apprend que 50% fréquentent en majorité IRC, 31% utilisent le forum et 19% le jeu vidéo. Cela peut s'expliquer par la facilité d'accès à IRC ou au Forum lorsque le joueur n'est pas sur son ordinateur personnel ou est occupé à autre chose. Pourtant, en croisant les informations concernant l'utilisation d'IRC avec celles de la fréquentation des différents médias, on observe que les personnes qui privilégient IRC s'y connectent pour : - discuter d'autre chose, - retrouver des amis et - passer du temps en travaillant. Tandis que la majorité de ceux qui jouent encore à wow se connectent à IRC pour : - discuter d'exploration et prendre contact avec certains membres de temps en temps. (une ou deux personnes énoncent les mêmes raisons que ceux qui ne privilégient pas le jeu) [cf graphique]

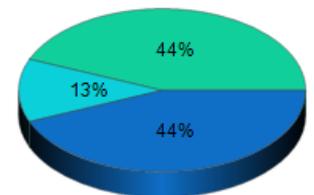
**Vous ne jouez plus à WoW mais vous restez actif dans la Ridpef. Pourquoi ne jouez vous plus à wow ?**

Taux de réponse : 100%

Sur la totalité des membres ayant répondu, on remarque qu'IRC est utilisé majoritairement pour « discuter d'autre chose » 75% et pour « retrouver des amis qui y sont présents » 69% ensuite vient le fait de « prendre contact avec certains membres » à 44%. On remarque ici la très forte importance relationnelle, le lien social semble dépasser le but principal de l'exploration.

Parmi les personnes ayant répondu, 44% jouent encore à world of warcraft, 57% ne jouent plus. 13% du total ne joue plus par

	Nb
Plus d'intérêt pour le jeu	7
Choix financier	0
Moins de temps pour jouer	2
Je joue encore	7
Autre	0
<b>Total</b>	<b>16</b>



### Groupe n°4

	Le jeu, World of Warcraft	Le forum de la ridpef	IRC	Total
Plus d'intérêt pour le jeu	0	1	6	7
Choix financier	0	0	0	0
Moins de temps pour jouer	0	2	0	2
Je joue encore	3	2	2	7
Autre	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>16</b>

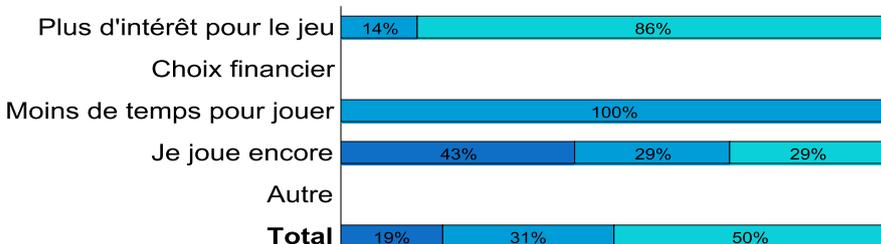
manque de temps et 44% par manque d'intérêt pour le jeu.

### Des liens sociaux qui viennent dans certains cas « remplacer » le besoin de jouer à wow

p = 0,03 ; Khi2 = 10,97 ; ddl = 4 (S)

La relation est significative.

Les éléments sur (sous) représentés sont colorés.



Il semble important de nous attarder sur les personnes ayant arrêté wow, qui sont encore très présentes et actives sur le forum et IRC. En croisant les données concernant le média utilisé majoritairement avec les raisons d'arrêt du jeu ou la présence en jeu ; on observe que les personnes jouant encore à world of warcraft, utilisent bien sûr majoritairement le jeu vidéo, mais peuvent aussi privilégier le forum ou IRC. (2 personnes sur 7) Ceux qui

<sup>28</sup> Dans la limite des fonctionnalités du logiciel Sphinx IQ dans sa version de démonstration.

ont arrêté wow par manque de temps pour jouer privilégient le forum. La majorité des personnes ayant arrêté wow par manque d'intérêt (86%) sont les plus actifs sur IRC.

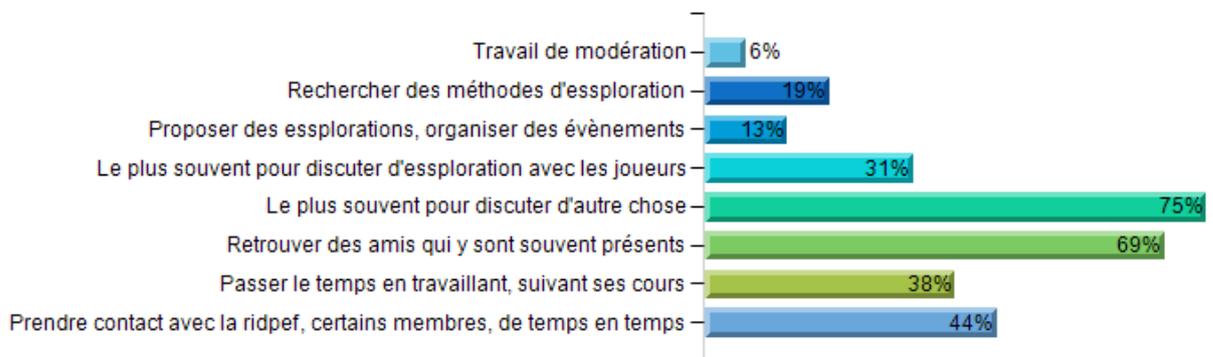
*Sid : « A la base on jouait un jeu commun, puis à la fin on est des amis qui s'entraident, qui se donnent des conseils ; ça fait partie des raisons qui font que je veux pas partir d'irc ni de la ridpef [...] nous on a finalement remplacé wow par la ridpef, par les gens qu'on connaît. »*

D'après Julien Rueff<sup>29</sup>, les jeux vidéo en ligne permettent de créer des relations de sociabilité qui peut devenir une raison pour le joueur de se connecter au jeu, plus forte encore que le jeu lui-même. Nous pouvons nous interroger sur le rôle effectif que joue ce dispositif de communication en ligne, sur ses usagers. Car s'il est présenté comme moyen de communication directe entre les joueurs, il semble être capable de remplacer le jeu vidéo dans sa fonction relationnelle. Le jeu perdant totalement son intérêt, les joueurs peuvent garder leur lien sur IRC, évidemment moins coûteux que world of warcraft. Cette hypothèse est appuyée par l'observation qu'IRC est très occupé par des membres ne jouant plus à wow et étant peu présent sur le forum.

#### 4. Comment utilisez vous IRC ? (trois réponses ordre de priorité)

Taux de réponse : 100%

	Nb	Imp.
Travail de modération	1	0,06
Rechercher des méthodes d'exploration	3	0,25
Proposer des explorations, organiser des évènements	2	0,19
Le plus souvent pour discuter d'exploration avec les joueurs	5	0,56
Le plus souvent pour discuter d'autre chose	12	1,69
Retrouver des amis qui y sont souvent présents	11	1,75
Passer le temps en travaillant, suivant ses cours	6	0,56
Prendre contact avec la ridpef, certains membres, de temps en temps	7	0,88
<b>Total</b>	<b>16</b>	

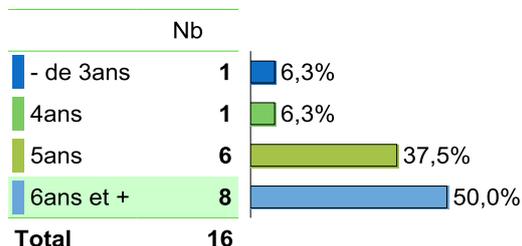


Nous pouvons voir ici que les membres se retrouvent sur IRC en dernier lieu pour organiser des évènements et pour rechercher des méthodes (le forum permet aussi ces fonctions). Il s'agit pourtant des fonctions se rattachant le plus à l'exploration.

Il arrive très souvent que des personnes se connectent lorsqu'ils sont en cours ou au travail, IRC semble en grande partie aussi pallier au sentiment de solitude ou d'ennui. Ils savent qui ils retrouvent sur le canal, qui est très souvent animé. Les joueurs interrogés lors des entretiens ont majoritairement leur propre ordinateur dans leur chambre ou dans un espace privé.

#### Vous avez commencé à jouer à WoW il y a...

Taux de réponse : 100,0%



On remarque que la majorité des membres du forum francophone d'exploration de world of warcraft ont commencé à jouer au jeu il y a plus de 6ans. Il y a beaucoup d'anciens joueurs qui ne jouent plus. C'est le cas principalement pour quatre joueurs qui restent très attachés à la communauté via leur activité sur IRC. Deux d'entre eux sont activement présents depuis la création du forum ; il s'agit du créateur lui-même et

<sup>29</sup> REGARDS SUR LE NUMERIQUE | Sociologie et jeux vidéo : le social au coeur des mondes virtuels

d'un membre ayant été modérateur.

Nous pouvons dire qu'IRC contribue à façonner un réel lien social entre les personnes qui s'y rendent régulièrement. Cela s'observe aussi dans les discussions les plus fréquentes sur le canal, qui se présente comme un lieu de partage de passions et de discussions en tout genre. Petit à petit les joueurs font connaissance de leurs situations réelles, en partageant des passions (musique, jeux vidéo, études...) ou en discutant de manière plus privée. Parfois, les difficultés de la vie quotidienne sont évoquées, une « panne de voiture, une mauvaise journée », un besoin d'exprimer une opinion sur une situation vécue... Les discussions peuvent tourner au débat, mais en restant toujours amicale, malgré les opinions divergentes, les personnes restent car c'est avant tout un moyen de communiquer, rire, partager qui est apprécié, parmi des personnes connues.

Parfois, les difficultés scolaires ou liés au travail de l'un peuvent être évoquées, les personnes cherchent à s'entraider, à se conseiller. Nous quittons alors totalement la question du jeu vidéo. Les membres se considèrent mutuellement comme des « amis ». Beaucoup se sont rencontrés en dehors du monde virtuel. Lors d'une « IRL » mais aussi de manière plus privée, pour avancer sur des projets (comme la refonte de l'interface du forum). Ce qui montre un très fort attachement des membres à la communauté.

Ces relations virtuelles ont parfois eu de véritables conséquences dans le réel. En effet, certaines personnes se sont senties réellement soutenues lors de difficultés liés au travail ou aux études. L'influence du contact de l'un peut ouvrir des pistes vers l'autre auquel il n'aurait pas forcément pensé seul. (Aide à trouver un emploi, Possibilité de reprises d'études...) Aussi, dans les choix de mobilité, certains déménagent ou orientent leurs recherches d'emploi vers des lieux où ils connaissent certaines personnes grâce au forum. Ce qui crée des contacts plus réguliers et plus forts dans la vie quotidienne.

Influence ridpef quotidien ; kham : « *Quand je bossais sur mon stage j'étais toujours connecté à irc en parralèle [...] ça m'est arrivé plusieurs fois de demander des conseils de programmation sur le chan est, même si ça n'avait rien à voir avec la ridpef [...] même régulièrement sur le chan ridpef classique des questions avec pas mal de gens qui répondent pour aider c'est des personnes sur qui on peut compter, de qui on peut attendre une réponse voilà...* »

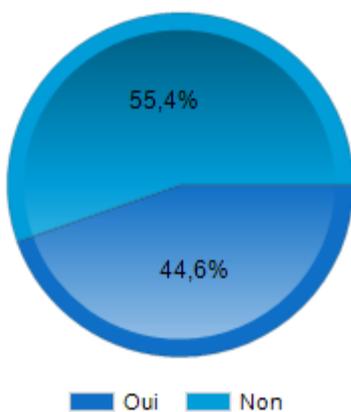
*Hathor : « [arrêt de wow] d'un coup c'est devenu du temps libre, tu sais pas comment le combler. [...] Moi en tout cas je reconnais que ça m'a beaucoup aidé à ce niveau-là [IRC] si j'avais pas eu de quoi discuter pour tuer un peu le temps libre. »*

La force du lien entre les individus semble plus forte que ce que des joueurs vivront au sein d'une guild, cela s'explique par la forte stabilité de la communauté, justement grâce à sa forme indépendante du jeu vidéo et à la rareté de la pratique de l'exploration. Un joueur peut changer de guild dans le temps, ou une guild peut disparaître. IRC permet de discuter de tout autre chose, ce qui fait que celui qui n'explore pas n'est pas exclu ; Il peut aussi donner son avis.

*Kham « y'a deux possibilités, c'est ownedcore ou la ridpef, c'est l'un ou l'autre. » [...] » eleis : « on retrouve des gens qu'on a toujours vus, qu'ont toujours été là, tandis qu'une guild si tu déco pendant trois mois, de un t'es viré de la guild, de deux les gens ne vont plus te connaître. »*

#### 4. Présence régulière ?

Taux de réponse : 100,0%



Pour revenir sur la question du lien social conservé par les personnes qui ne jouent plus à wow, ou étant dans la ridpef depuis longtemps, voici un graphique parmi les membres ayant accès à au moins une aile. On remarque que 55,4% sont encore actifs sur le forum ou IRC. Bien que je ne puisse pas croiser les données des personnes se déclarant avoir arrêté wow avec celle-ci à cause de la limite du logiciel Sphinx que j'ai utilisé pour l'enquête statistique, on peut tout de même faire une comparaison avec la date d'inscription des membres sur le forum.

Le forum ayant été créé en 2009, on observe que 26% des membres inscrits à ce moment, et étant au moins dans une aile du forum, sont encore actifs.

## Groupe n°1

	2009		2010		2011		2012		Total	
	N	% cit.	N	% cit.	N	% cit.	N	% cit.	N	% cit.
Oui	7	26,9%	6	35,3%	11	68,8%	5	83,3%	29	44,6%
Non	19	73,1%	11	64,7%	5	31,3%	1	16,7%	36	55,4%
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100,0%</b>	<b>17</b>	<b>100,0%</b>	<b>16</b>	<b>100,0%</b>	<b>6</b>	<b>100,0%</b>	<b>65</b>	

$p = 0,01$  ; Khi2 = 11,30 ; ddl = 3 (S)

La relation est significative.

Les éléments sur (sous) représentés sont coloriés.



#### 4) Un 4ème média : Youtube ; entre médiation de créativité et tutoriels individuels

la RIDPEF oblige les utilisateurs à respecter le secret sur les techniques d'exploration, elle défend ainsi la réalisation de tutoriels expliquant comment se rendre à tel ou tel endroit. On observe d'autres pratiques d'explorateurs qui utiliseront comme média pour présenter leurs explorations le site de youtube. Ceux-ci se présentent plus dans une logique de compétition et de mérite en montrant les techniques aux personnes qui les recherchera via google. Il s'agit ici d'une démarche tout à fait individuelle, ces explorateurs explorent le plus souvent seuls.

Youtube ou les sites de diffusion de vidéo restent très utilisés dans le domaine de exploration, tout comme les screens, les vidéo permettent de prouver que le lieu existe, a été visité, et le montrent dans une dimension particulièrement esthétique.

Nous pouvons mettre en avant ici la créativité des usagers, celle ci n'a pas de place dans le jeu vidéo uniforme, certains joueurs, très souvent dans le domaine de l'exploration ou du RP prennent énormément de temps à réaliser des vidéos qu'ils présentent ensuite via Judgehype ou d'autres médias pour se faire connaître. C'est le cas de la Ridpef.

### III. Usagers & usage détourné : une situation marginale.

La position de « l'explorateur » est une situation marginale en soi, mais aussi valorisée. Les individus vont démarquer eux même la notion « d'exploration » et « d'exploration », distinguant l'exploration « normale, prévue » du jeu et « l'exploration » qui dépasse les frontières. De plus, la communauté « Ridpef » se démarque elle même dans sa façon de se désigner, ils sont « ridpefiens ».

#### 1) Quel sens donnent t ils à cette activité détournée ?

##### Quelle est la population concernée ?

Par les caractéristiques de World of Warcraft, et conformément aux principes de ces usagers, on a affaire à une population déjà triée économiquement, et dans leurs intérêts pour les jeux vidéo.

Selon les données recueillies parmi 15 membres du forum, actif ou inactif et tout groupe confondu ayant répondu au questionnaire, on observe une population majoritairement diplômée, souvent en cours d'études ou les ayant terminées récemment.

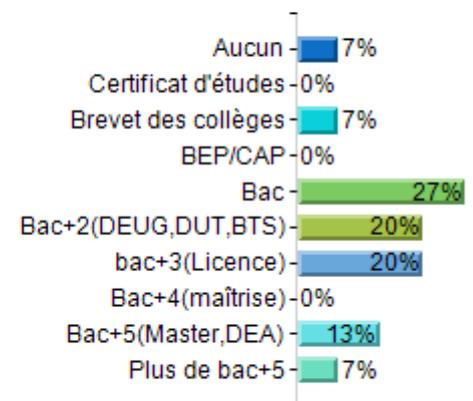
D'après mes observations, un certain nombre ont réalisé des études ayant trait à l'informatique ou ont voulu s'y orienter pendant leur cursus. (graphistes, programmation) Les autres sont très diversifiés dans leur parcours (géologie, droit, sociologie, médecine, musicologie).

On a donc affaire à une population souvent diplômée, ou bien pour certains, en reprise d'études. (c'est le cas pour une personne n'ayant aucun diplôme, s'orientant

#### 10. Quel est votre dernier diplôme ?

Taux de réponse : 100%

	Nb
Aucun	1
Certificat d'études	0
Brevet des collèges	1
BEP/CAP	0
Bac	4
Bac+2(DEUG,DUT,BTS)	3
bac+3(Licence)	3
Bac+4(maîtrise)	0
Bac+5(Master,DEA)	2
Plus de bac+5	1
<b>Total</b>	<b>15</b>



vers une licence de philosophie, et c'est en projet pour une autre).

Bien qu'il soit difficile d'obtenir des informations fiables sur le sexe des joueurs dans les jeux en ligne, on remarque dans la communauté Ridpef un nombre important de filles qui semble à vue d'œil plus élevé que ce qu'on a l'habitude de rencontrer dans le jeu.

On a en effet 12 % de femmes<sup>30</sup> parmi les membres appartenant à au moins une « aile » du forum. En plus de ce chiffre, bien que la réaction de la ridpef ait été uniquement masculine en terme d'administration et modération, les femmes se démarquent aujourd'hui par leur activité et leur implication.

Trois ans après la création du forum, le nouvel administrateur est une femme, deux sont modératrices,

trois sont animatrices/examinatrices, et 3 sont particulièrement présentes sur IRC et sur le forum. On a aussi pour certaines une grande facilité de contacts IRL<sup>31</sup>, invitant souvent des membres à se rencontrer.

Zann : « Je vois rarement autant d'implication féminine dans des jeux, j'ai fait des guildes rp/pvp/pve/grosses

<sup>30</sup>Il y a très peu de doutes sur ce chiffre car il prend en compte mes observations sur le long terme (3ans) et mes rencontres avec certaines joueuses, discussions audio, écriture...

<sup>31</sup>IRL, In Real Life, distingue l'univers du jeu vidéo de la vie quotidienne.

*guildes/petites guildes. D'ailleurs, très souvent quand il y a une femme dans une guilde c'est qu'il y a souvent son mari/copain qui y joue. ce qui n'est pas le cas ici. »*

On pourrait expliquer cette plus forte présence et implication des femmes par le fait que les joueuses trouvent dans la ridpef une possibilité de s'impliquer en partant d'un pied d'égalité, via des règles différentes, et dans un but collectif. Mais cette hypothèse semble s'infirmer, d'autant plus qu'aucune des membres interrogées n'a été confronté au « sexisme » qu'on peut rencontrer dans le jeu, cela n'est donc pas la raison d'une implication plus forte dans l'exploration. Dans le cadre d'un jeu vidéo, les femmes tout comme les hommes cherchent une place qui leur convienne, et évitent d'elles-mêmes les confrontations et les ennuis dans leur choix de jeu (jeu sans guildes, identité masquée).

Parmi les personnes ayant répondu au questionnaire on trouve une majorité d'utilisateurs ayant entre 18 et 24ans, ce qui semble assez représentatif de la population concernée.

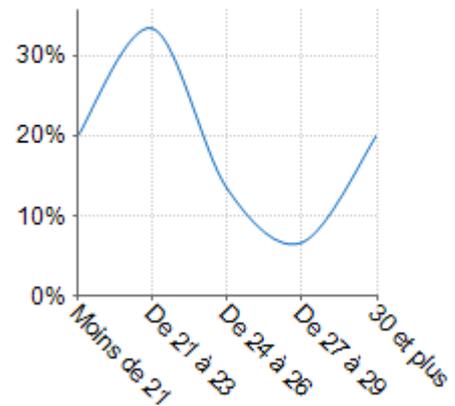
Certains vivent chez leurs parents mais ont le plus souvent un ordinateur individuel, dans leur chambre.

### Découverte et pratique de l'exploration : Ce que l'individu recherche dans l'exploration ?

Nous devons nous interroger sur le sens que les usagers donnent à leur pratique « non prescrite » commune. Parmi les pratiques des joueurs ayant répondu au questionnaire, on observe que la majorité privilégie l'exploration dans leur temps de jeu. L'exploration devient pour certains une pratique supplémentaire de divertissement offerte par le jeu, mais pour d'autres, d'une pratique à part entière dans le temps de jeu. Nous pouvons nous demander dans le cas de certains joueurs si l'exploration ne leur a pas servi à se détacher

#### 9. Quel est votre âge ?

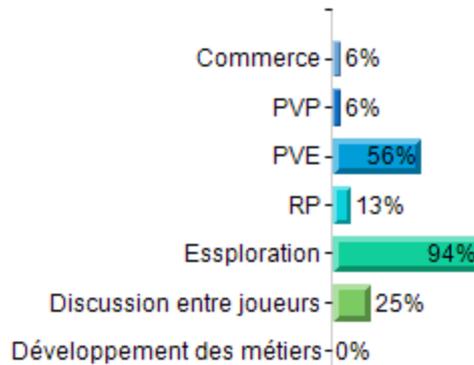
Taux de réponse : 93,3%  
Moyenne = 23,86 Médiane = 23,00 Ecart-type = 4,42  
Min = 18 Max = 31



#### 3. Que privilégiez vous dans vos temps de jeu ? (ordre de priorité 2réponses)

Taux de réponse : 100%

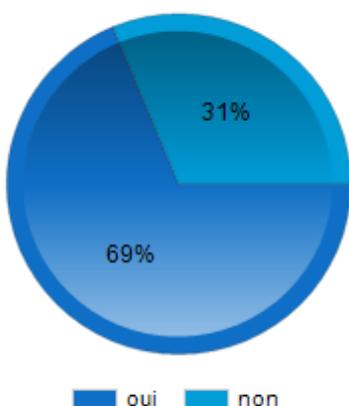
	Nb	Imp.
Commerce	1	0,13
PVP	1	0,06
PVE	9	0,88
RP	2	0,13
Essploration	15	1,56
Discussion entre joueurs	4	0,25
Développement des métiers	0	0,00
<b>Total</b>	<b>16</b>	



peu à peu des pratiques prescrites du jeu auxquels ils perdaient de l'intérêt, pour se tourner vers une autre forme, plus libre de jeu ; et peu à peu se détacher totalement de world of warcraft en stoppant son abonnement, mais en gardant quand même, et gratuitement, les liens d'amitié qu'il a pu créer. Ce processus pourrait concerner la plupart des « anciens » qui restent toujours actifs sur IRC tout en ayant arrêté wow depuis quelques années.

#### 8. Avez vous déjà payé un abonnement à WoW uniquement pour explorer ? Pendant lequel vous avez passé le plus de temps à explorer ?

Taux de réponse : 100%



Cela ce confirme partiellement par le fait que parmi les 16 membres du forum ayant répondu au questionnaire, 69 % affirment avoir déjà payé un abonnement à world of warcraft durant lequel il a principalement fait de l'exploration.

Certains qui affirment « avoir arrêté wow » se connectent de temps en temps via les offres de temps de jeu envoyées par Blizzard. Quelque part le joueur reste tout le temps lié au jeu vidéo, mais ne trouve plus d'intérêt à y retourner. D'autant plus si de nombreuses explorations ont déjà été faites.

D'autres joueurs pratiquent l'exploration comme une activité parallèle ou complémentaire aux autres activités conformes. Passant d'autant plus de temps sur le jeu.

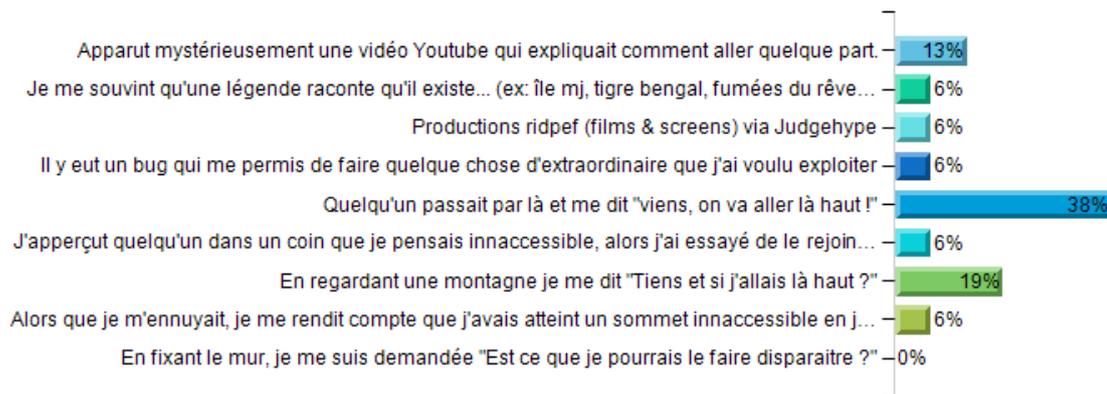
[entretien khamul]

### 5. Comment avez vous été intéressé par l'exploration ?

#### Je vaquais à mes occupations quotidiennes quand soudain...

Taux de réponse : 100%

	Nb
Apparut mystérieusement une vidéo Youtube qui expliquait comment aller quelque part.	2
Je me souvint qu'une légende raconte qu'il existe... (ex: île mj, tigre bengal, fumées du rêve d'émeraude)	1
Productions ridpef (films & screens) via Judgehype	1
Il y eut un bug qui me permis de faire quelque chose d'extraordinaire que j'ai voulu exploiter	1
Quelqu'un passait par là et me dit "viens, on va aller là haut !"	6
J'aperçut quelqu'un dans un coin que je pensais inaccessible, alors j'ai essayé de le rejoindre	1
En regardant une montagne je me dit "Tiens et si j'allais là haut ?"	3
Alors que je m'ennuyait, je me rendit compte que j'avais atteint un sommet inaccessible en jouant avec les touches avancer et sauter.	1
En fixant le mur, je me suis demandée "Est ce que je pourrais le faire disparaître ?"	0
<b>Total</b>	<b>16</b>



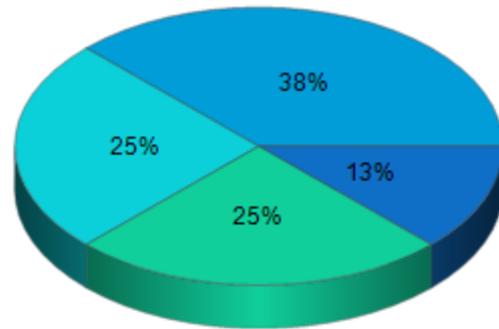
De nombreux explorateurs ont commencé à pratiquer l'exploration par l'intermédiaire d'un ami qui leur a fait découvrir cette « face cachée » du jeu (38%). Nous pouvons regrouper les modalités 4 et 8 en « Hasard ayant permis une découverte », 6, 7 et 9 en « but personnel suite à une observation » et 2, 1 et 3 en « Recherche sur internet par la découverte de l'existence de l'exploration ».

### 5. Comment avez vous été intéressé par l'exploration ?

Je vaquais à mes occupations quotidiennes quand soudain...

Taux de réponse : **100%**

	Nb
Hasard ayant permis la découverte de quelque chose	2
Recherche via internet, vidéos	4
But personnel formulé en observant un endroit	4
Par l'intermédiaire d'un joueur	6
<b>Total</b>	<b>16</b>



Dans deux entretiens, on remarque la place du hasard, du bug qui attire la curiosité ou par l'incompréhension du joueur. [Zaza : bug] [khamul]

*Khamul : « le plus flagrant c'était à la fin de la salle des reflets, quand on arrive au zeppelin on voit toute la désolation des dragons, mon champ de vision allait assez loin pour qu'on voie le bout de la map et je me disais « ah bah merde pourquoi c'est coupé ? » donc c'était ma première exploration »*

L'exemple de Khamul est intéressant pour montrer comment cette forme de curiosité réagit chez certains joueurs tandis que d'autre ne voient aucun intérêt à cette pratique.

La pratique de l'exploration est assez médiatisée, la ridpef se fait connaître par les petits films que les membres réalisent en commun pour présenter l'exploration de manière esthétique. Certains découvrent ainsi l'exploration. De plus, de vieilles rumeurs existent depuis les débuts du jeu. A une époque le logiciel « wowcarto », qui présente une carte du jeu sur laquelle certaines personnes pouvaient ajouter des commentaires ; diffusait de nombreuses légendes largement diffusées entre joueurs : comme « le fait de traverser les fumées vertes permettent d'atteindre le rêve d'émeraude » ; « en allant à telle zone cachée à telle heure, un PNJ <sup>32</sup> apparaît qui vous vend une monture rare »... Enfin, de nombreuses vidéos « tutoriels » peuvent se trouver sur youtube. Certains explorateurs voulant faire connaître les méthodes.

Le plus souvent, l'exploration se fait par l'intermédiaire d'un ami, d'une connaissance, qui nous fait découvrir l'existence de cet « envers du décor ». Cela montre le côté très sélectif des personnes pratiquant l'exploration. L'exemple de Khamul nous montre comment des joueurs peuvent ne pas être intéressés par ça, d'autres, dans l'ambiance permise par le jeu, les promenades en groupe vont d'autant plus s'intéresser que ça redevient un jeu ; ensuite relayé par le forum pour faire connaître les possibilités.

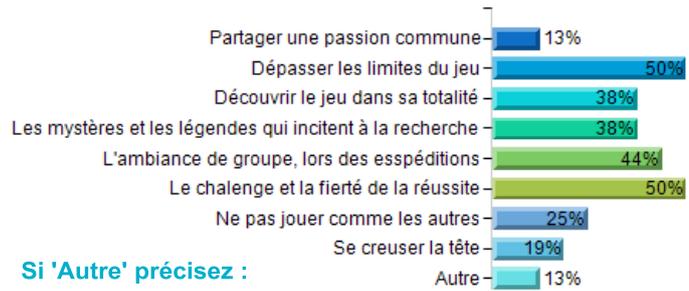
*« Le raid, bastillon du crépuscule, tu entrais à droite t'avancait tu tombais ! [...] à l'époque on avait les tp de masse, donc je suis tombé j'ai mis ma pierre d'âme, je suis mort j'ai rez... et j'ai fait un tp de masse à tout le monde ! et tout le monde est arrivé sur la plaque blanche. Ils s'attendaient à tomber dans le bastillon du crépuscule. [...] ils se sont demandé qu'est ce que c'était quoi. (rire) »*

<sup>32</sup> PNJ : Personnage non joueur

## 7. Qu'est ce qui vous intéresse le plus dans l'essploration ? (ordre de priorité 3réponses possibles)

Taux de réponse : 100%

	Nb	Imp.
Partager une passion commune	2	0,25
Dépasser les limites du jeu	8	1,19
Découvrir le jeu dans sa totalité	6	0,81
Les mystères et les légendes qui incitent à la recherche	6	0,75
L'ambiance de groupe, lors des expéditions	7	0,69
Le challenge et la fierté de la réussite	8	1,13
Ne pas jouer comme les autres	4	0,25
Se creuser la tête	3	0,38
Autre	2	0,38
<b>Total</b>	<b>16</b>	



## Si 'Autre' précisez :

Taux de réponse : 100,0%



Cela se confirme lorsqu'on demande aux acteurs ce qui les intéresse dans l'essploration : Les personnes ont répondu en priorité qu'ils étaient intéressés par le « challenge et la fierté de la réussite », le fait de « dépasser les limites du jeu », puis ensuite « l'ambiance de groupe ». Quelque part, le côté compétitif est porté par le forum, qui permet de faire connaître cette réalisation et de connaître de nouveaux buts à attendre par l'avancée des autres.

*Hathor : « En fait la récompense elle est un peu caché, c'est de la fierté purement personnelle. Le jeu n'apportera rien... C'est une fierté personnelle et une petite récompense de la part de la communauté qui va te dire « bravo tu y es arrivé ».*

*Eléis « on cherche des semblables pour avancer ensemble, parler de ce qu'on a fait, un essplorateur. Un essplorateur tout seul finalement, bon ça va lui plaire mais on ira pas assez loin.*

Les essplorateurs obtiennent une certaine manière de voir le jeu qui leur est particulière. Car la découverte de zones « non prévues » offre effectivement des curiosités qui permettent de comprendre le travail de développement du jeu. (le copié collé de montagnes, le découpage des textures) qui va d'autant plus attirer la curiosité des joueurs.

[entretiens : voir comment le travail est baclé par les dev ] Il y aura toujours quelque chose « derrière la map »

*Khamul : « Ce que j'ai toujours bien aimé et ce qui me motive à continuer à faire de l'essploration -en partie hein y'a pas que ça bien sûr- mais c'est ... Les dev' qui font n'importe quoi dans leur zone des fois c'est assez excellent ça. Fin' pour l'informaticien que je suis, en fin que je deviendrais parce que je suis encore en études là, mais c'est marrant de voir ça, les gars qui tapent leur délire, je crois que le mr patate... [...] rien que pour ça c'est énorme ».*

*« c'est ça qui me fait tripper en fait j'ai l'impression ; le mr patate, l'iceberg volant à Hodgard, qui montre à chaque fois, à chaque fois que les développeurs c'est des gros flemmards en fait. C'est ça finalement c'est ptetre pour voir un peu le boulot des développeurs derrière, voire aussi comment ils bossent [...] ça permet de voir comment les développeurs ont bossé, ça j'adore !»*

On remarque une véritable prise de conscience des mécanismes du jeu, qui attirent très souvent la curiosité. L'essplorateur n'utilise pas le média comme prévu et cherche à le comprendre. Dans l'aile est particulièrement ils cherchent à comprendre les étapes de création des zones du jeu. Ce types de découvertes sont expliquées et argumentées dans les « dossiers » que créent certains membres de la ridpef, où ils expliquent ces étapes de création par leur découvertes en essploration.

*Khamul « Effectivement je sais pas mal de trucs que je pense que certains d'entre eux ne savent pas. Il suffit de regarder dans les fichiers du jeu, j'ai une connaissance nickel du jeu. L'exploration apporte une énorme base de connaissances. » « ulduar y'a plein de trucs, trancécailles devait être à la place du conseil [...] ça sert à rien mais finalement j'aime bien savoir ».*



Des zones qui interrogent, l'exemple de Guilijim

*Sid « envie d'aller plus loin, comprendre des choses, voir remonter dans le temps pour comprendre 'pourquoi c'est là ? qu'est ce que c'est que ce nom ?' »*

c'est la raison principale des règlements du « secret » de la ridpef afin de conserver les techniques le plus longtemps possible.

## **Différentes manières d'explorer**

Dans le cas de certains joueurs l'exploration est passagère, elle va se présenter comme un « besoin » ou une soudaine possibilité (technique) de découverte qui attirera leur curiosité. D'autres restent constamment présents et soit articulent la pratique de l'exploration avec la pratique du jeu (Pve, Pvp), soit ne font que ça. On observe très souvent que les personnes arrêtent le jeu après avoir passé la phase « d'exploration ».

### **Orientations RP**

Les joueurs qui apprécient le RP se retrouvent facilement dans la pratique de l'exploration. D'autant plus que le forum met en valeur la création et l'esthétisme ; que ça soit dans une forme de récit d'aventure, sous la forme de photos du jeu dans un angle artistique, ou bien sous la forme de vidéo. Les joueurs s'y retrouvent aussi dans le jeu dans leurs façons de jouer, en imaginant une histoire pour leur personnage et en recherchant le meilleur « stuff d'exploration » pour leur personnage.

*[zaza] ; attache au personnage « [ce qui plait dans wow] le background, les graphiques, le RP, les quêtes. Le pve étant un moyen d'avancer, et puis les collections c'est très important : stuff, monture, pets, machins inutiles, les HF seulement si ce qu'il y a au bout me plait (titre, monture...). Mais le côté collection prend une grosse part de jeu pour moi, j'explore en majorité avec zaza, sauf quand une classe est obligatoire, ce qui est rare.*

Orientations « tout jeu confondu », l'exploration comme un « passe temps »

*Khamul : « je fais de tout [...] je fais du PVE j'ai un bon niveau, j'ai une assez grosse guilde, l'exploration c'est un passe-temps comme un autre comme je peux farmer des hauts faits, l'exploration c'est pareil c'est quand j'ai envie. »*

*Hathor « J pense pas que l'essplo ai eu une influence que ça soit positive ou négative sur mes envies de jeu ; c'était simplement un passe-temps supplémentaire quand t'a fait le TOUR du PVE que t'en as un peu marre de chercher des trucs pour tes potions etc, que t'a du temps à tuer parce que par habitude tu te connectes quoi. Parce qu'à force c'est devenu presque un réflexe, c'était une activité de jeu sur le coté, en plus, en plus du reste. Et je trouvais le temps de combiner un peu le tout »*

Une certaine capacité à articuler les deux :

*Khamul « ça dépend des périodes, fin cataclysm je faisais quasiment que de l'essplo [...] parce qu'il y a plus grand-chose à faire si tu veux, au niveau du pve par exemple, ça laisse plus de temps pour autre chose. Parce que effectivement je suis obligé de faire passer le pve en priorité parce que bon j'ai une guilde et je peux pas dire « ha bah non j'ai envie de faire de l'essplo ». [...] Donc dès qu'il y a moins de choses à faire [...] l'exploration il faut vraiment avoir une session de plusieurs heures. C'est pour ça d'ailleurs que je fais pas d'exploration avant les raids. »*

*Kyssah : « donc là c'était un peu partagé, juste avant que j'arrête, pve un peu rp, si non y'avait toute une période où c'était que de l'essplo. Que pve, ensuite que essplo et ensuite un peu les deux. [...] j'ai pas tellement envie de revenir, je pense que je ferais comme toi, prendre des offres gratuites pour l'essplo ».*

Anciens joueurs qui ne finissaient par « ne faire que ça » ; on observe parfois une forme de dégoût du jeu dans sa forme compétitive, une recherche de quelque chose de plus tranquille.

*[Sélection différente en guildes] : Hathor : « c'est vraiment devenu ça [impression de faire un CV] oui par rapport à ça ça c'est fort marqué et d'années en années, c'était très fort à BC bien qu'on accueillait pas mal les gens. Mais voilà [...] on se tapait un cv à chaque fois qu'on postulait dans une guildes. Ce qui a pour moi mal tourné parce que c'est devenu une obsession chez les gens, tu avais des critères des précisions extraordinaires comme dans la vraie vie, n'ayons pas peur de le dire, même si c'est pour ramasser des pommes par terres ils demandent de l'avoir fait pendant 5ans, ils s'en foutront les mecs ils prendront pas ton cv.*

*[impression de retourner au boulot] à force y'en a beaucoup qui me l'ont dit que ça soit des gens que je connaisse ou des gens connus comme « le joueur du grenier », à force « ça devient un boulot après l'essplo » [...] 4-5h par soir c'est énorme. [obligations] que la ridpef n'a pas, tu avances à ton rythme. »*

*Kyssah : « j'ai choisi cette guildes parce que c'était une guildes casu, donc y'avait aucune obligation de connexion. [...] [compétition] c'était comme ça dans ma guildes précédente, fallait être là 3soirs par semaine et puis, c'était compliqué avec le boulot quand on rentrait à 21h fallait plus raid ; du coup bah on est parti avec mon copain. [...] ça devenait assez désagréable, ça gueulait pendant les raids... [...] guildes actuelle je m'inscrit quand j'ai envie et j'essplo quand j'ai envie du coup j'ai ce coté liberté dans les deux cas. »*

Pour certains joueurs, le jeu ne leur convient pas et l'essplo répond à une pratique qui leur convient mieux. Face aux exigences du jeu vidéo, les personnes recherchent quelque chose de plus « libre »

*Sid « jouer entre guillemets, j'ai passé la moitié du temps à m'ennuyer, et beaucoup de temps à explorer » « faut apprendre à farmer faut apprendre les stratégies faut avoir l'équipement... alors que l'essplo t'es libre, tu peut aller où tu veux quand tu veux, t'a plus de contraintes » « au début ça paraissait cool puis ça devient de plus en plus élitiste, t'a des raids, rester 3soirs par semaine... j'ai essayé plein de fois d'entrer dans des guildes et ça a jamais concrétisé »*

Prise de liberté, un jeu qui permet d'évacuer des pressions, (de lirl) puis ensuite sortir de la pression du jeu. En sortant des frontières (serveurs factions )

*Hathor « On peut voir ça un peu comme une sorte de liberté parce que tu franchis une barrière soit disant infranchissable. [et liberté des contraintes de guildes] c'est ça qui aide un peu à décompresser, pour certains enfin moi ça a été le cas. Comme tu fais autre chose, enfin tu restes dans le jeu en contact avec les personnes habituelles, tu fais autre chose donc ça ça te... ça te libère de la pression que ta guildes pouvait éventuellement te mettre. »*

*Sid « On se sent libre et on se sent, on se sent rebel on fait tout ce qu'on veut, on va où on veut. T'a pas cette*

*liberté en vrai en irl ! C'est comme une envie en fait tu laches tout dans un jeu. En vrai tu vas pas te balader partout gratuitement... »*

*Zaza « y'a des trucs qui m'agacent fortement, genre ce coté « suivez le chemin, n'en sortez pas ». Wow a pris un coté très linéaire à cata, c'est dommage, donc l'essplo casse cette « cage »*

Beaucoup de joueurs semblent chercher la diversité, la différence, la découverte de choses simples comme le plaisir d'observer les endroits qui n'ont pas été prévu pour. Les plus jeunes qui ont été interrogés recherchent cette « distinction avec les autres », mais la plupart le vit comme un plus. On peut quand même se demander si ces caractères se retrouvent dans la vie quotidienne.

On observe aussi un refus de la répétition du jeu (quêtes journalières, tuer tant de mobs, répétition des raids), l'exploration étant libre, c'est au choix de l'utilisateur, vers des choses inconnues.

Voici quelques raisons qui motivent le joueur à l'exploration :

*Hathor :[ exploration, se distinguer] soit le PVE soit le PVP y'a que ces deux façons de jouer qui ont été pensées, tout ce qui est à côté, que ça soit l'essplo dans un bon comme dans un mauvais but [...] c'est clairement utiliser le jeu d'une autre façon, quelque chose qui n'a pas été prévu. Que ça soit bien ou mal reçu par le programme ou par blizzard. Dans le jeu à un moment donné où tu te détournes de ce qui est connu, tu sais pas à quoi t'attendre. [...] que ça plante ou que ça t'emmène à quelque chose ça reste quelque chose de gratifiant.*

*Khamul : ce qui plait dans la ridpef ; « a la base je suis très peu social, je sais que ça se voit pas, je suis pas très causant normalement. C'est bien d'avoir des gens avec qui partager un peu ce qu'on fait. [...] c'est bien aussi de le partager avec les autres, et puis même ça motive, ça permet de se la péter aussi bien sur ! [...] y'a une fierté derrière, c'est vrai qu'atteindre le sommet de rochenoire ou sortir de lordaeron c'était une fierté !*

*Et c'est une fierté que personne ne comprenait à part l'essplorateur si tu veux. Tu vas montrer ça à un mec lambda il va pas voir la différence entre le smiley de karazhan et une putain d'exploration super dur, c'est il verra pas la différence, alors que là tout le monde comprend, parce que simplement personne n'a réussi à le faire. Oui c'est assez gratifiant bien sur.*

*Kyssah « j'aime bien chercher la sortie, réfléchir sur la façon de faire, la curiosité » « ce qui me motive pas mal c'est les trucs qu'ont pas encore été faits, parce que comme je te dit le problème de wow c'est que vraiment tout a été vu, donc t'a l'impression d'y aller mais tu l'as déjà vu donc y'a plus trop l'effet de surprise.[...] les dernières esplos que j'ai fait c'était des trucs qui ont pas été faits. [...] après c'est sympa d'aller trouver la technique pour sortir, mais après j'ai moins de plaisir à aller me balader parce que je l'ai déjà vu plusieurs fois... »*

*« maintenant si on veut faire du nouveau je vois pas trop ce qu'on pourrait faire, a moins d'aller cambrioller blizzard ! »*

**Un « jeu » régi par ses propres règles, dans un univers virtuel aux règles différentes. Tout en respectant une forme d'« Usage détourné et éthique »**

Blizzard interdit clairement le piratage de l'environnement du jeu et les actes pouvant donner à un joueur un avantage sur un autre. De fait, les techniques d'explorations sont contre l'usage prescrit du jeu.

## World of Warcraft: charte anti-triche

Blizzard Entertainment, en son nom et celui de ses licences et affiliés, considère que tricher en utilisant des programmes tiers non autorisés est une violation flagrante des Conditions d'Utilisation et du Contrat de Licence de l'Utilisateur Final de tous les jeux de Blizzard Entertainment, y compris World of Warcraft, StarCraft II, Diablo III et toutes leurs extensions, que vous avez préalablement acceptés afin d'accéder à ce texte. Le terme « Programme tiers non autorisé » utilisé ici fera référence à tout logiciel tiers (incluant mais n'étant pas limité aux « add-on » et « mods ») qui, au regard de Blizzard Entertainment :

- (i) Permet ou facilite toute forme de triche (« cheat »).
- (ii) Permet aux utilisateurs de modifier ou pirater (« hack ») l'interface des jeux de Blizzard, l'environnement du jeu, et/ou l'expérience de jeu de quelque manière qui ne soit pas expressément autorisée par Blizzard Entertainment dans les Conditions d'Utilisation et le Contrat de Licence de l'Utilisateur Final.
- (iii) Intercepte, recherche ou collecte des informations depuis ou à travers les jeux de Blizzard.

Afin de lutter au mieux contre toute personne ne respectant pas volontairement nos Conditions d'Utilisation et/ou le Contrat de Licence de l'Utilisateur Final, Blizzard Entertainment utilise dorénavant un utilitaire « anti-triche » fonctionnant simultanément avec ses jeux. Cet utilitaire procède à des surveillances limitées (« limited scans ») :

- (i) de la mémoire vive (RAM) utilisée par les jeux de Blizzard afin de confirmer ou d'infirmer que le logiciel des jeux de Blizzard n'a pas été altéré ou piraté comme précisé dans nos Conditions d'Utilisation ;
- (ii) du processus des jeux de Blizzard afin de déterminer si un programme tiers non autorisé ou un code informatique a été attaché au processus de World of Warcraft ;
- (iii) la liste des processus du système d'exploitation afin de vérifier si un programme de piratage ou de triche est utilisé en violation de nos Conditions d'Utilisation.

Les informations ainsi obtenues sont communiquées à Blizzard, qui les utilise uniquement afin de déterminer si l'ordinateur qu'un utilisateur des jeux de Blizzard utilise pour se connecter au jeu possède un quelconque programme tiers non autorisé, de piratage ou de triche, rentrant en violation avec les Conditions d'Utilisation des jeux de Blizzard. Ces informations ne seront en aucun cas utilisées à des fins de marketing ; ne seront jamais vendues, louées ou communiquées de quelque manière que ce soit à un tiers. Enfin, hormis les inspections mentionnées ci-dessus, Blizzard n'effectue aucune autre surveillance (scan) de l'ordinateur que vous utilisez pour jouer à ses jeux.

Au cas où le logiciel client détecterait un programme tiers non autorisé, Blizzard est en droit :

- (a) de communiquer les données obtenues à Blizzard Entertainment ; ces données incluant (mais n'étant pas limitées à) votre nom de compte et des détails sur le programme tiers détecté ;
- (b) d'exercer tous ou une partie de ses droits comme présentés dans les Conditions d'Utilisation, sans nécessairement prévenir l'utilisateur au préalable.

Pourtant, très peu d'explorateurs de la ridpef ont eu d'ennuis avec le service. Bien qu'ils aient conscience que leur usage détourné peut être pénalisé, ils partent du principe qu'ils ne prennent pas d'avantage sur les autres joueurs puisqu'ils n'ont absolument pas les mêmes buts. La ridpef possède elle-même ses propres règles qui sont proches de celle de blizzard. Pourtant nous pouvons nous demander si ces règles sont faites « par respect » envers blizzard ou pour des raisons propres à la pratique de l'exploration.

En effet, les règles de la ridpef rejoint celles de blizzard concernant les serveurs privés, l'avantage sur les autres joueurs, et les logiciels tiers. Pourtant, cette règle permet surtout aux joueurs de partir sur un pied d'égalité dans la pratique de l'exploration. (ceux qui utilisent un serveur privé, ou un logiciel tiers sont rapidement exclus du forum)

*Kyssah « on est contre la charte de blizzard et on adhère à la charte de la ridpef [...] c'est hors charte mais après, de toute façon leur façon de signaler c'est un joueur qui va dénoncer un autre, eux ils surveillent jamais, ça montre aussi que tant que tu profites pas du truc ils vont pas aller te chercher [...] si ils voulaient complètement l'interdire ils pourraient, notamment aile est »*

En conscience des règles de blizzard, les explorateurs cherchent plus ou moins à se protéger. Ici l'hyperlog étant une technique permettant d'être présent dans le jeu mais déconnecté du serveur.

*Kyssah : je sais que je transgresse quelque chose mais j'ai pas l'impression de faire quelque chose de mal [...]; autant au départ j'avais toujours un stress quand je me connectait je me disais « je vais avoir une discussion avec un mj » [...] Je suis quasiment jamais restée sur l'île des mj, à chaque fois j'y suis restée que quelques secondes, et quand j'ai visité plus longtemps j'étais en hyperlog »*

En soi, les explorateurs ne dérangent pas énormément blizzard, l'équipe a connaissance de leur pratique, mais ne cherche pas à la restreindre ni à supprimer l'abonnement des explorateurs puisque ceux-ci ont une pratique particulièrement discrète et inoffensive, aucun explorateur ne cherche à utiliser leurs techniques dans le but d'obtenir un avantage dans le jeu régi par les règles de world of warcraft. Et ce n'est pas spécialement parce que cela fait partie des règles de la ridpef :

*Khamul : « je laisse à l'exploration ce qui est à l'exploration et le reste au reste. je veux dire c'est, il y en a qui le font hein euh... même pour des trucs basiques si tu veux, par exemple An Qiraj, je peux direct aller looter les deux boss sans m'tapper les deux autres avant quoi. Euh, bah y'en a qui m'ont dit « bah pourquoi tu le fais pas ? Tu sais le faire et tu le fait pas ! ». Bah.. ça m'embête aussi, je joue vraiment euh... [...] c'est une question de morale, même avant d'être dans la ridpef, je me limitait. [...] c'est à dire, je vois ça comme de la triche, là*

*ça serait de la triche. Même si l'exploration en soi c'est un peu de la triche, c'est juste pour regarder, c'est pas pour euh, pour avoir quoi que ce soit. Bah la différence est là quoi. »*

*Sid : « ha oui justement parce que la plupart d'entre nous qui faisons ni de pve ni de pvp, je faisais de l'essplo parce que c'était la seule chose qui me plaisait dans le jeu en plus d'avoir mes amis dedans. Non j'avais pas exploiter mes techniques pour avoir des objets qui me serviraient à rien ! Les seuls trucs qui me serviraient en fait c'est des trucs qui me rendaient joli, le stuff... »*

Il n'y a donc pas, dans le cas des joueurs passionnés d'exploration, d'exploitations à des fins conformes aux règles standard du jeu, l'exploitation se présentant comme une pratique à part entière, avec ses règles et une forme d'éthique. D'autant plus qu'ils ne se considèrent pas comme des hackers.

La ridpef se distingue d'Ownedcore (communauté anglophone) par son règlement très spécifique, notamment les « niveaux d'exploration » (débutant, aile ouest, aile est), l'interdiction des serveurs privés et des hacks ; mais aussi sa morale vers un objectif RP et la conservation du mystère. Ces règles sont toujours valables sur le chan IRC, et elles expliquent la forte présence de modérateurs.

Pourtant, la répartition en « ailes » ne se présente pas seulement comme une règle du jeu permettant aux joueurs de prendre plaisir de découvrir des zones par eux même, il y a derrière la séparation du forum en trois parties : celle qui est publique où personne ne donne de méthode ; la partie « est » qui se rattache méthodes de *détournement* d'usage, et la partie « ouest » qui concerne le *déplacement* ; toute une forme de « protection » des données, des techniques et des découvertes.

*Hathor : « j'ai mis beaucoup de temps à les comprendre mais il y a quand même une finalité à ces règles et un but bien précis. C'est de justement de pouvoir les utiliser au maximum de temps parce que naturellement dès qu'il y a quelque chose qui est découvert, c'est corrigé juste derrière, donc dans ce contexte ci c'est très sympa comme tu dit aux gens de vouloir partager mais dans ce contexte ci faut malheureusement s'auto-modérer si on veut, si on veut que ça puisse continuer quoi. Ce qui est pas le cas dans d'autres jeux. »*

Les joueurs montrent par leur implication qu'ils sont « dignes de confiance », confiance qui leur permet l'accès aux différentes informations et thèmes de recherche. Car les ailes renferment des techniques, et la réflexion commune qui va faire qu'elles se développent. Les membres vont, dans l'aile est, créer eux même leurs logiciels qui permettront de convertir par exemple des fichiers de blizzard pour les rendre « visitables » en jeu.

Ce système d'apparence très fermé, se justifie par la volonté que les techniques restent accessibles en jeu le plus longtemps possible, car si n'importe quel joueur peut explorer grâce à un tutoriel disponible sur internet, blizzard bloquera rapidement cette possibilité. Les techniques et les logiciels de la ridpef sont parfois très recherchés par la communauté Ownedcore, qui elle, fonctionne par la divulgation des fichiers et des techniques.

Nous pouvons donc dire que la ridpef possède des règles de jeu indépendantes fonctionnant de manière parallèle, dans un jeu régissant ses propres règles.

## Conclusion & ouverture

On observe dans ce cadre précis de la pratique de l'exploration une forme de détournement d'usage rendu « conventionnel » par le collectif qui donne à cette pratique un cadre et des règles d'éthique propres à l'usage détourné. Ces règles, bien qu'elles sont proches de celles de Blizzard, n'existent que pour donner un pied d'égalité à chaque joueur. L'exploration semble recréer un autre « jeu » dans le monde virtuel offert par le jeu vidéo world of warcraft. Pourtant, comme nous l'avons vu, l'univers du jeu vidéo attire aussi l'explorateur dans sa forme et la façon dont il est développé puisqu'il y a toujours quelque chose à découvrir.

Le second média qu'est le forum permet de donner à cet usage une forme légitime et collective, encourageant d'autant plus la pratique non prescrite et la rendant d'autant plus illimitée par le travail de groupe des usagers qui permet la découverte infinie de techniques, qu'il s'agisse de déplacement d'usages ou de détournement d'usages.

Les règles qui régissent ce média, permettent d'elles-mêmes de faire une sélection des joueurs qui se présentent, l'exploration étant de base une pratique très minoritaire et marginale, les personnes qui se rencontrent passent par un processus de sélection presque invisible (ce n'est pas le cas d'une guilda qui demande un cv dès le départ et qui décide de oui ou non la personne est intégrée ou non) car activement surveillé par les modérateurs qui orientent, transforment l'utilisateur en « ridpefien » qui soit s'adapte (en changeant son style d'écriture, et en prouvant qu'il est digne de confiance) soit qui part de lui-même.

Ce qui a pour effet de créer un collectif très semblable et très soudé, d'autant plus par la présence d'un troisième média (IRC) qui va finir par créer des relations amicales, totalement détachées de la fonction de base qui les rassemble : l'exploration dans wow. Ainsi, des personnes ne jouant plus restent présentes depuis quelque année grâce à un contact régulier avec les autres. Ceci a eu pour effet d'intervenir directement dans la vie quotidienne des individus, que ça soit dans leur parcours scolaire que dans leurs déplacements géographiques.

Il semble même que la ridpef permette en quelque sorte « d'aider certaines personnes à arrêter wow », car on observe chez certains joueurs ayant arrêté une forme de lassitude du jeu, de ses règles prescrites et de son orientation uniforme. L'exploration offre d'une part la possibilité de connaître plus profondément le jeu, d'en découvrir les détails et de jouer à « un autre jeu dans le jeu », et d'autre part des relations stables, qui peuvent être entretenues sans payer son abonnement au jeu vidéo. En effet, il semblerait qu'une des raisons les plus fortes qui fait que les joueurs s'attachent à world of warcraft, sont en fait les relations sociales qu'ils y forment.

Enfin, le détournement et la pratique de l'exploration, change certaines choses dans la façon dont le joueur conçoit, observe les jeux vidéo, on peut parler d'une forme d'ouverture d'esprit sur la manière dont l'outil fonctionne, qu'ils réappliquent ensuite aux différents jeux qu'ils rencontreront. Ceci offrent aux joueurs dans leur quotidien des capacités qu'ils estiment pouvoir les aider à l'avenir, notamment pour les étudiants en informatique, mais aussi pour ceux qui ont des professions moins rattachées à l'informatique (bibliothécaire, médecin) qui, par l'apprentissage de la programmation dans le cadre de l'aile est, pourront réutiliser ces connaissances dans la vie quotidienne et professionnelle.

Retour critique : cette observation devrait être complétée d'un questionnaire auprès de joueurs ayant peu ou pas pratiqué l'exploration pour trouver des déterminants sociaux.

Questionnaire très limité par sphinx + très peu de lectures, mais ne trouvant pas grand-chose correspondant à ce cas d'observation ou à la thématique de recherche que je voulais aborder, je me suis rapidement consacré à l'enquête elle-même. (car très peu de temps aussi)

Bien que les enquêtes aient été faites sur un petit échantillonnage (à cause du temps de parution de l'enquête sur internet), elles semblent confirmer des tendances déjà remarquées dans le travail d'observation.

J'ai très peu fait d'observation « in game », utilisant mes connaissances d'ancienne joueuse et exploratrice, ce qui fait que la partie sur le jeu vidéo en lui-même est très faible. Mais je trouvais important de creuser la question du « triple média » dans la pratique de l'exploration, ainsi que les effets de cette pratique sur les acteurs.

## Bibliographie

- « L'exploration dans les mondes virtuels, objet de curiosité géographique et source d'études phénoménologiques. L'exemple du Monde de Warcraft. » Rodolphe Dumouch <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00418951/fr/>
- ter Minassian Hoviget al., « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? » Pratiques et représentations spatiales des joueurs, *L'Espace géographique*, 2011/3Tome 40, p. 245-262.
- Largier Alexandre, « Je, nous, jeu » La constitution de collectifs de joueurs en réseau, *Réseaux*, 2002/4no 114, p. 215-247. DOI : 10.3917/res.114.0215
- Julien Rueff « Sociologie des jeux vidéo, le social au cœur des mondes virtuels » <http://www.rslmag.fr/post/2011/05/09/Sociologie-et-jeux-video-le-social-au-coeur-des-mondes-virtuels.aspx>
- Raphael Koster « En quoi les jeux vidéo sont-ils des espaces sociaux ? » <http://www.omnsh.org/spip.php?article199>
- Francis Jauréguiberry, Serge Proulx, « Usages et enjeux des technologies de communication ».